

Данный подход соответствует современным национальным и международным образовательным тенденциям и способствует формированию функциональной грамотности учащихся.

Список использованной литературы:

1. Андреасян И.М. Урок иностранного языка / И.М. Андреасян // Белорусская педагогическая энциклопедия: в 2 т. / науч. ред.: С.П. Самуэль, З.И. Малейко; редкол.: Н.П. Баранова [и др.]. - Минск: Адукацыя і выхаванне, 2015. Т. 2. С. 423.
2. Аниськович Н.Р. Особенности использования технологии творческих мастерских и кейс технологии в целях подготовки обучающихся к межкультурной коммуникации / Н.Р. Аниськович // Замежныя мовы, 2014. № 1. С. 20-25.
3. Аниськович Н.Р. Интеграция социальных технологий в преподавании иностранных языков / Н.Р. Аниськович / Научный форум: Педагогика и психология: сб. ст. по материалам II междунар. науч.-практ. конф. № 2(2). М., Изд. «МЦНО», 2016. С. 12-20.
4. Гец, М.Г. Выбираем, внедряем и разрабатываем образовательные технологии организации иноязычного общения /М.Г. Гец // Замежныя мовы ў Рэспубліцы Беларусь. № 3 (65). 2017. С. 52 – 58.
5. Колб Д. Опытное обучение: опыт как источник обучения и развития. Энглвуд Клиффс, Нью-Джерси: Прентис-Холл, 1984. 352 p.
6. Spence H.T. The Case Method in Business Education. Boston: Harvard Business School Press, 1930. 214 p.

УДК 81-139

Филипович Е. В.
Барановичи, Республика Беларусь
Барановичский государственный университет
Filipovich.2003@mail.ru

ОНЛАЙН ИГРА НА ОСНОВЕ МЕМОВ КАК СРЕДСТВО КОНТРОЛЯ СФОРМИРОВАННОСТИ СЛУХО-ПРОИЗНОСИТЕЛЬНЫХ И РИТМИКО-ИНТОНАЦИОННЫХ НАВЫКОВ

Аннотация. В статье рассматривается опыт разработки онлайн-игры на основе мемов для контроля сформированности слухо-произносительных и ритмико-интонационных навыков. В ходе исследования применялись методы сплошной выборки, анкетирование и наблюдение. Результаты экспериментальной работы показали эффективность применения элементов игрового подхода для контроля сформированности слухо-произносительных и ритмико-интонационных навыков.

Ключевые слова: мемы, аспект языка, онлайн-игра, слухо-произносительный навык, ритмико-интонационный навык.

Filipovich E. V.
Baranavichy, Republic of Belarus
Baranavichy State University
Filipovich.2003@mail.ru

AN ONLINE MEME-BASED GAME AS A MEANS OF CONTROLLING THE FORMATION OF AUDITORY-PRONUNCIATION AND RHYTHMIC-INTONATION SKILLS

Abstract. The article examines the experience of developing an online game based on memes to control the formation of auditory-pronunciation and rhythmic-intonation skills. The results of the experimental work have shown the effectiveness of using elements of the game approach to control the formation of auditory-pronunciation and rhythmic-intonation skills.

Keywords: memes, aspect of language, online game, auditory-pronunciation skill, rhythmic-intonation skill.

Каждое речевое высказывание реализуется посредством одной из двух основных языковых форм — фонетической или графической. Приоритетной формой считается фонетическая, так как язык изначально появился и существует преимущественно как звуковая система

коммуникации. Освоение его звуковой организации является основным требованием для успешного взаимодействия в процессе общения [Климентенко 1981, 403].

Изучение иностранного языка неизменно связано с овладением его уникальным произношением, фонетической структурой и характерными особенностями. Фонетика, как составляющая языковой системы, представляет собой комплекс звуковых средств, формирующих его материальную основу, включая звуковой состав, сочетания звуков, акцент, ритмическую организацию, мелодику, интонационные элементы и паузы [Иванова 2008, 4].

Основной задачей школьного обучения фонетике является формирование слухо-произносительных и ритмико-интонационных навыков, а также развитие умений, которые входят в состав речевых умений [Соловова 2002, 65]. Указанные навыки включают в себя способность различать и воспроизводить звуки речи, интонационные конструкции, а также ритмическую и мелодическую организацию высказываний. Развитие умений способствует повышению уровня коммуникативной компетенции учащихся, что является важным элементом овладения иностранным языком.

Кроме того, обучение фонетике развивает фонематический слух, необходимый для точного восприятия и воспроизведения звуков, и закладывает основу для успешной интерференции иноязычных особенностей в речевую практику. Таким образом, фонетика играет ключевую роль в обеспечении успешного освоения иностранного языка и формировании у учащихся устойчивых навыков устного и письменного общения.

Слухо-произносительные навыки предполагают способность к фонемно-правильному произношению звуков в речи и их распознаванию в речи окружающих [Сорокина 1975, 167]. Ритмико-интонационные навыки включают умение интонационно и ритмически корректно оформлять

собственную речь, а также понимать интонационные особенности речи собеседников [Гурвич 1991, 168].

Для определения уровня сформированности слухо-произносительных и ритмико-интонационных навыков обучающихся нами была разработана онлайн-игра “Phonetic Flip”, предназначенная для 3 ступени общего среднего образования (10 класс). Рассмотрим данную игру подробнее.

Для проведения онлайн-игры “Phonetic Flip” была использована образовательная платформа “Wordwall”, которая представляет собой универсальный инструмент создания интерактивных и печатных образовательных материалов. Среди её преимуществ можно выделить простоту использования, доступность и наличие бесплатного тарифа, позволяющего создавать до пяти учебных ресурсов. Платформа поддерживает русскоязычный интерфейс, что облегчает её освоение и использование. Разработанные интерактивные упражнения совместимы с любым устройством, имеющим подключение к интернету, включая компьютеры, планшеты, смартфоны и интерактивные доски. Печатные версии заданий предоставляются в формате, удобном для распечатывания, что позволяет применять их в офлайн-режиме как отдельные учебные пособия.

Для созданной онлайн игры нами была выбрана форма задания на переворачивание плиток. Формулировка инструкции к выполнению задания представлена следующим образом: *“You are presented with 21 tiles, where on the one side you are presented with memes and tasks. On the other side, when you turn the tile over, you will be presented with answers. Your main goal is to complete the tasks with memes, then flip the tile and check yourself”*. Задание представлено 21 переворачиваемыми плитками. С одной стороны изображены мемы с заданиями к ним, а с другой стороны отображены ответы на эти задания. К примеру, *What is the hidden meaning of the phrase?*

What kind of sound is hiding here? Фрагмент онлайн-игры представлен на рисунке 1.

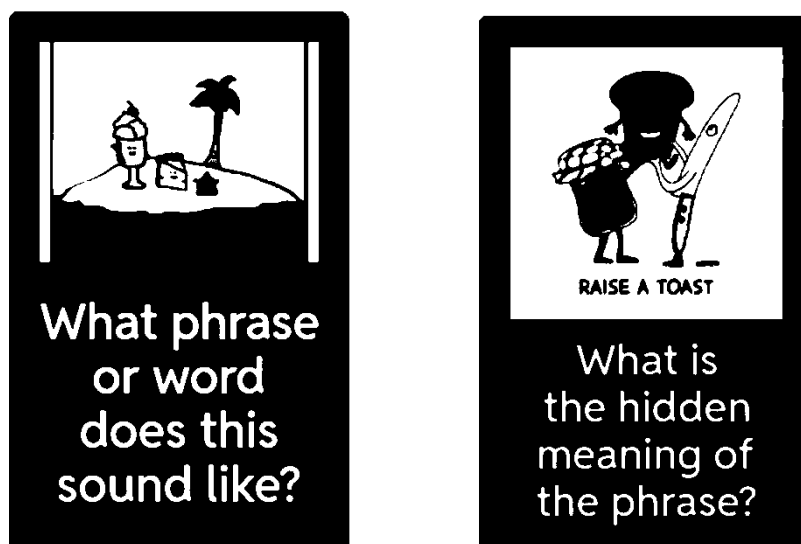


Рисунок 1 — Фрагмент онлайн игры “Phonetic Flip”

Онлайн-игра “Phonetic Flip” представляет собой интерактивное средство контроля, позволяющее обучающимся активно взаимодействовать с материалом. Основные преимущества игры включают возможность мгновенной обратной связи, которая способствует оперативному анализу и корректировке ошибок, а также высокую степень адаптируемости упражнений. Наличие мемов создает доброжелательную и продуктивную среду обучения, снижая уровень стресса во время контрольно-оценочной деятельности. Универсальность игры заключается в её совместимости с различными цифровыми устройствами, что обеспечивает широкую доступность и интеграцию в учебный процесс. Индивидуальное креативное оформление заданий активизирует творческое мышление обучающихся и усиливает их интерес к образовательному процессу.

Разработанная нами игра была апробирована в образовательном процессе государственного учреждения образования «Лицей №1, г. Барановичи». Апробация показала эффективность внедрения

элементов игрового подхода в процессе текущего контроля сформированности слухо-произносительных и ритмико-интонационных навыков. Полученные данные подтверждают целесообразность использования онлайн-игр, основанных на мемах, в образовательной практике, контрольно-оценочной деятельности, в частности, как инновационного подхода.

Результаты апробации также свидетельствуют о потенциале онлайн-игры “Phonetic Flip” как инструмента дифференцированного подхода к обучению. Использование игры позволяет учитывать индивидуальные особенности учащихся и адаптировать задания в соответствии с их уровнем подготовки. Будущие исследования могут быть направлены на изучение влияния подобных инструментов на долгосрочные образовательные результаты, а также на разработку методик для их применения в различных областях обучения.

Более того, использование онлайн-игр способствует развитию у обучающихся самостоятельности, ответственности и навыков самоконтроля. Играя активную роль в процессе оценки собственных знаний, учащиеся приобретают уверенность в своих силах, что положительно сказывается на их общей учебной мотивации.

Таким образом, применение онлайн-игр в рамках текущего контроля позволяет активно вовлекать обучающихся в образовательный процесс, что, в свою очередь, способствует повышению его эффективности.

Список использованной литературы:

1. Климентенко А. Д. [и др.] Теоретические основы методики обучения иностранным языкам в средней школе. М.: Педагогика, 1981. 456 с.
2. Иванова Т. В. [и др.] Теория и методика обучения иностранному языку: базовый курс лекций. Ч. II. Уфа: Изд-во Башкирского

государственного педагогического университета им. М. Акмуллы, 2008. 101 с.

3. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций. М.: Просвещение, 2002. 239 с.

4. Сорокина Е. В. О формировании слухопроизносительных навыков // Теоретическая фонетика и обучение произношению: сборник статей. Посвящается А. А. Реформатскому в связи с его 75-летием. Москва: Университет дружбы народов, 1975. С. 166–175.

5. Гурвич П. Б. [и др.] Лексические умения, обуславливающие говорение на иностранном языке, и основные линии их развития // Общая методика обучения иностранным языкам: хрестоматия. Москва: Русский язык, 1991. С. 327–343.

УДК 81'243:004.89:37.018.43

Эрнандес А.Ф.,

Кирильчик Т.К.,

исследователь в области педагогических наук

Минск, Беларусь

Белорусский государственный экономический университет

[*mirroarrm@gmail.com*](mailto:mirroarrm@gmail.com)

ЭФФЕКТИВНОСТЬ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ИЗУЧЕНИИ ЯЗЫКОВ: ТЕХНОЛОГИИ, ТРЕНДЫ И ВЫЗОВЫ

Аннотация. *Статья посвящена технологиям языковых приложений (Duolingo, Babbel, Memrise, Ewa) и их эффективности в евразийском образовании. Рассмотрены геймификация, искусственный интеллект, адаптивное обучение и мультимедийные инструменты. Особое внимание уделено проблемам внедрения, включая недостаток поддержки региональных языков.*

Ключевые слова: *языковые приложения, цифровая педагогика, искусственный интеллект, адаптивное обучение, Евразия.*