

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ИНСТРУМЕНТА ОБУЧЕНИЯ В ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Михельсон Светлана Викторовна**, старший преподаватель кафедры «Иностранные языки и профессиональные коммуникации», ИАЭТ

**Красноярский государственный аграрный университет, Красноярск, Россия**

*e-mail: lana.mikhelson@bk.ru*

**Аннотация.** Статья посвящена использованию геймификации в образовании, которое действительно неизбежно, особенно с появлением миллениалов, на жизнь которых большое влияние оказывают цифровые технологии и, которые отдают предпочтение обучению в веселой, интерактивной и увлекательной среде. В статье рассматривается игровой образовательный инструмент «Quizizz», который постепенно завоевал интерес исследователей и заинтересованных сторон в сфере образования, поскольку это приложение показало положительные результаты в обучении благодаря интеграции уникальных игровых элементов.

**Ключевые слова:** инструмент геймификации, геймификация, элементы игры, английский язык, образование, онлайн-платформа «Quizizz», методы обучения.

## USING A GAME LEARNING TOOL IN LEARNING ENGLISH

**Mikhelson Svetlana Viktorovna**, Senior lecturer of the Department "Foreign Languages and Professional Communications", Institute of Agro-ecological technologies

**Krasnoyarsk state agrarian university, Krasnoyarsk, Russia**

*e-mail: lana.mikhelson@bk.ru*

**Abstract.** The article focuses on the use of gamification in education, which is indeed inevitable, especially with the advent of millennials, whose lives are greatly influenced by digital technologies and who prefer learning in a fun, interactive and exciting environment. The article discusses the game-based educational tool "Quizizz", which has gradually gained the interest of researchers and stakeholders in the field of education, as this application has shown positive results in learning through the integration of unique game elements.

**Keywords:** gamification tool, gamification, game elements, English language, education, "Quizizz", methods of education.

Английский язык стал значимым во всем мире в результате процесса глобализации; до недавнего времени он считался мировым языком бизнеса. На практике это язык современного мира.

Английский язык используется в большинстве опубликованных результатов исследований, поэтому хорошее владение языком необходимо не только для инструментов социального общения, но и для продвижения научных знаний. Студенты, которые могут хорошо общаться на английском языке, получают от этого много пользы не только с точки зрения развития науки, но и с точки зрения социально-политического общения, экономики и культурного понимания, и даже в повседневной жизни. В результате все студенты, независимо от сферы их деятельности, должны пройти хотя бы один курс английского языка во время учебы в вузе. Это демонстрирует, насколько важно хорошо владеть английским языком для достижения успеха в профессиональной и академической деятельности. Повсеместно стало нормой для людей общаться на английском языке, так как английский язык – это общий Lingua franca. Преподавание и изучение английского языка для общения происходит во всем мире. Четыре навыка, которым уделяется особое внимание при преподавании и изучении английского языка, - это аудирование, говорение, чтение и письмо.

Однако, несмотря на различные усилия, уровень владения английским языком студентами остается низким. Это привело к многочисленным исследованиям, чтобы найти лучшие способы преподавания языка учащимся. Было обнаружено, что одним из лучших методов, с которым согласилось бы большинство исследователей, - это использование технологии в преподавании и изучении английского языка. Технология служит продуктивным подходом к миссии по достижению высоких результатов с точки зрения уровня владения учащимися английским языком.

В нынешней глобальной ситуации, когда Интернет обгоняет человеческие возможности, неудивительно, что молодые учащиеся все больше соглашаются с использованием электронного обучения в преподавании и обучении английского. Чтобы удовлетворить потребности и желания молодого поколения в наши дни, преподаватели переходят к другим методам распространения информации в аудитории. Например, более активно используют онлайн-платформы, ориентированные на обучение на основе игр, чтобы помочь донести их содержание преподавания и обучения в гораздо более увлекательной и увлекательной форме.

Еще в 1980-х годах в европейских странах, использование игр в преподавании и изучении английского языка в основном было сосредоточено на их эффективности в классе. Позже было обнаружено, что обучение на основе игр эффективно помогает улучшить процессы обучения учащихся и понимание различных концепций учебной программы. В сфере образования, в частности, преподавания и изучения английского языка, обучение на основе игр в последнее время находится в центре внимания, поскольку люди теперь видят высокий потенциал игр в улучшении успеваемости учащихся.

Использование геймификации в образовании неизбежно для закрепления опыта преподавания и обучения в 21 веке. За прошедшие годы в образовании произошел резкий переход от «мела и разговоров» к компьютерному оборудованию и программному обеспечению, а также к веб-технологиям, предназначенным для обучения.

Человечество пережило эволюцию образования с появлением различных методов обучения, учитывающих особые потребности и запросы разных поколений. В эпоху четвертой промышленной революции поколение «миллениалов» обменивается информацией через социальные сети и блоги. Чтобы удовлетворить потребности современного студента, преподавателям настоятельно рекомендуется использовать ИКТ, ресурсы мобильного обучения и обучение на основе игр, чтобы максимизировать эффект обучения.

Тенденция использования онлайн-платформ для образования захватила мир, поскольку многие осознали потенциал этих платформ в обеспечении лучшего образования для учащихся всех уровней. Исследователи утверждают, что электронное обучение делает изучение более приятным. Исследования последних лет доказали, что электронное обучение более привлекательно для студентов, потому что оно мотивирует их к обучению, обеспечивает интерактивную учебную среду и дает студентам возможность учиться совместно и осмысленно. Кроме того, электронное обучение на самом деле полезно тем, что позволяет получать немедленную обратную связь в контексте.

Таким образом, благодаря этим открытиям, сделанным за эти годы, традиционные методы преподавания и изучения английского языка стали менее использоваться в классе, поскольку сейчас учителя переходят к новой эре, когда преподавание и обучение предпочтительно осуществляются с использованием платформ электронного обучения.

Примером, который обычно используется в наши дни, является онлайн-платформа «Quizizz». «Quizizz» – это бесплатная онлайн-платформа для всех – не только для преподавателей, но и для студентов. Всего одним нажатием кнопки пользователи могут бесплатно зарегистрироваться и получить неограниченный доступ к различным викторинам, соответствующим их уровню. Это известная платформа электронного обучения, которая предлагает бесчисленные тесты, которые можно использовать на своих ежедневных занятиях, викторины, доступные на веб-сайте, можно копировать и делиться ими в любое время и в любом месте. Будучи бесплатной платформой, «Quizizz» - легко доступна, благодаря удобному интерфейсу. Преподаватели также могут создавать свои собственные викторины, основанные на их собственных предпочтениях и потребностях учащихся. По сравнению со старыми традиционными методами, «Quizizz» значительно лучше благодаря своей способности привлекать учащихся к обучению и лучшему запоминанию важных изученных моментов. Это связано с тем, что в самой игре учащиеся должны заработать больше очков, правильно отвечая на вопросы. Природа людей состоит в том, чтобы побеждать, и это чувство соперничества среди учащихся будет косвенно подталкивать их к тому, чтобы быть лучше в учебе.

Взгляд преподавателей на использование «Quizizz» в преподавании и изучении английского языка также можно увидеть через то, как он мотивирует студентов к изучению языка. В процессе обучения, мотивация играет огромную роль. Без мотивации учащиеся не увидели бы причин, по которым им следует изучать предмет, в данном случае английский язык. Мотивация создает положительное восприятие, и благодаря этому учащиеся будут более охотно участвовать в процессе преподавания и обучения [1].

Преподаватели определенно рассматривают «Quizizz» как платформу, эффективную, выполнимую, простую в использовании и мотивирующую своих учеников, что делает ее платформой

для онлайн-обучения, способной способствовать академическим достижениям студентов и развитию знаний.

Преподаватели, верящие в эффективность «Quizizz» как агентов перемен, смогут мотивировать различных членов сообщества более терпимо относиться к использованию «Quizizz», а не просто рассматривать ее как игровую платформу без каких-либо преимуществ. Настало время, чтобы все заинтересованные стороны системы образования осознали и поняли потенциал цифровых игр в улучшении образования для обучающихся на различных уровнях, особенно в современной цифровой среде, в которой мы сейчас живем. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что платформа «Quizizz» эффективна, осуществима, проста в использовании и мотивирует всех обучающихся, тем самым показывая, что «Quizizz» имеет высокий потенциал для использования в учебной аудитории с целью улучшения успеваемости и способствованию развитию знаний. Это в конечном итоге приводит к тому, что студенты лучше запоминают содержание занятия, и, следовательно, доказывает, что «Quizizz» эффективен в преподавании и изучении английского языка. Кроме того, поскольку английский язык обычно является сложным предметом для студентов, «Quizizz» может повысить уровень внутренней и внешней мотивации студентов. «Quizizz», в конечном итоге, помогает улучшить успеваемость студентов по языку благодаря их стремлению активно участвовать в образовательном процессе.

### **Список литературы**

1. Mikhelson S.V Game is one of motivation methods. // Наука и образование: опыт, проблемы, перспективы развития. Мат-лы междунар. науч.-практ. конф. Изд-во: Краснояр. гос. агр. ун-т, Красноярск, 2016, С. 166-168.