



Использование интерактивных языковых платформ в обучении иностранным языкам

Воронкова Дарья, 2-й год бакалавриата, гр. ПЕР-721, РГЭУ(РИНХ)

Научный руководитель: Абраменко Е.В., к.ф.н., доцент, доцент каф. лингвистики и межкультурной коммуникации РГЭУ (РИНХ)

АКТУАЛЬНОСТЬ

Исследование актуально в связи с необходимостью адаптировать обучение иностранным языкам к цифровой реальности подростков через использование увлекательных интерактивных платформ.

Основная цель: понять, как сделать использование обучающих языковых приложений и сайтов максимально полезным на уроках в школе.



Задачи исследования:

1. Изучить возможности популярных платформ: что они умеют и для каких заданий лучше подходят.
2. Оценить влияние игровых элементов (баллы, уровни, награды) на интерес учеников и их успехи в языке.
3. Выяснить сильные и слабые стороны цифровых инструментов: что они развивают хорошо (словарный запас, грамматика), а что требует дополнительных методов (разговорная речь, произношение).
4. Создать практические рекомендации для учителей: как грамотно встроить эти платформы в урок, учитывая возраст детей.



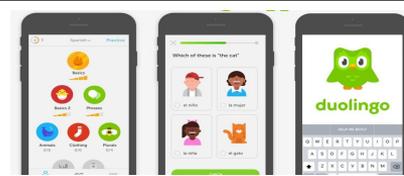
инициативным языкам

Навык	До эксперимента	После эксперимента	Прирост
Владение лексикой	22% учащихся	48% учащихся	+26%
Владение грамматикой	18% учащихся	41% учащихся	+23%
Фонетическая компетенция	16% учащихся	25% учащихся	+9%

Результаты исследования

1. Мотивация растёт: игровые элементы (очки, соревнования, награды) значительно повышают вовлечённость учеников.
2. Улучшаются конкретные навыки: при регулярном использовании платформ знание лексики и грамматики у учеников улучшилось почти в 2 раза.
3. Появляется индивидуализация: программы подстраивают сложность под уровень каждого ребёнка, позволяя работать в своём темпе.
4. Важна роль учителя: технологии не заменяют педагога. Максимальный эффект достигается, когда учитель грамотно выбирает задания и сочетает цифровые инструменты с живым общением и речевой практикой.
5. Есть ограничения: платформы меньше развивают устную речь. Необходимы интернет и гаджеты.

Ключ к успеху — не разовое использование, а продуманная система.



Материалами исследования послужили: научные работы по цифровой педагогике, требования ФГОС, опыт геймификации и анализ функционала платформ (Duolingo, Quizlet и др.).

Объект исследования: процесс обучения иностранному языку в 5–9 классах.

Предмет исследования: использование интерактивных онлайн-платформ (игровых обучающих сайтов и приложений) для повышения интереса и эффективности обучения школьников.



Методы исследования: анализ научной литературы и функций платформ, педагогический эксперимент в 6–7 классах, сравнение результатов учеников до и после использования платформ, обобщение опыта и разработка советов для учителей.