

2024, № 05 (май)

Раздел 5.8. Педагогика

ART 241071

DOI 10.24412/2304-120X-2024-11071

УДК 378.147:004.9

Приемы геймификации в обучении диалогической иноязычной речи студентов лингвистических направлений подготовки

Using gamification techniques for teaching dialogic foreign language speech to Linguistics majors

Авторы статьи

Грехова Юлия Дмитриевна,
студентка ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого», г. Санкт-Петербург, Российская Федерация
s.ilenc.e@yandex.ru
ORCID: 0009-0004-3209-8812

Трухин Михаил Александрович,
студент ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого», г. Санкт-Петербург, Российская Федерация
trukhin.mikhail.95@mail.ru
ORCID: 0009-0003-3187-1431

Бойков Даниил Викторович,
студент ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого», г. Санкт-Петербург, Российская Федерация
boikov-02@mail.ru
ORCID: 0009-0002-3543-0927

Authors of the article

Yulia D. Grehova,
Student, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, St. Petersburg, Russian Federation
s.ilenc.e@yandex.ru

Mikhail A. Trukhin,
Student, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, St. Petersburg, Russian Federation
trukhin.mikhail.95@mail.ru

Daniil V. Boykov,
Student, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, St. Petersburg, Russian Federation
boikov-02@mail.ru

Конфликт интересов

Конфликт интересов не указан

Conflict of interest statement

Conflict of interest is not declared

Для цитирования

Грехова Ю. Д., Трухин М. А., Бойков Д. В. Приемы геймификации в обучении диалогической иноязычной речи студентов лингвистических направлений подготовки // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2024. – № 05. – С. 173–188. – URL: <https://e-koncept.ru/2024/241071.htm>. – DOI: 10.24412/2304-120X-2024-11071

For citation

Y. D. Grehova, M. A. Trukhin, D. V. Boykov, Using gamification techniques for teaching dialogic foreign language speech to Linguistics majors // Scientific-methodological electronic journal "Koncept". – 2024. – No. 05. – P. 173–188. – URL: <https://e-koncept.ru/2024/241071.htm>. – DOI: 10.24412/2304-120X-2024-11071

Поступила в редакцию <i>Received</i>	09.03.24	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	22.04.24
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	22.04.24	Опубликована <i>Published</i>	31.05.24



Аннотация

Актуальность работы заключается в анализе и практическом применении приемов геймификации для развития навыков иноязычной диалогической речи студентов I курса лингвистических направлений высшей школы. Целью исследования является определение степени эффективности использования приемов геймификации при обучении и развитии навыков иноязычной диалогической речи учащихся. Для достижения данной цели были поставлены следующие задачи: осуществить анализ литературы по теме исследования, разработать учебные занятия, включающие в себя элементы геймификации, оценить эффективность приемов геймификации в практическом эксперименте, сравнить результаты проведенного эксперимента с результатами студентов, обучающихся с использованием традиционных методов обучения. В данной статье описывается эксперимент с участием студентов I курса лингвистических направлений подготовки. Выделяются основные характеристики иноязычной диалогической речи, влияющие на развитие навыков данного вида говорения. Особое внимание уделено лингвистическим аспектам и использованию приемов геймификации и традиционных методов обучения. На основе результатов проведенного анализа можно сделать следующие выводы: внедрение элементов геймификации в образовательный процесс демонстрирует положительную динамику развития навыков иноязычной диалогической речи студентов высшей школы; посредством применения приемов геймификации во время учебных занятий была сформирована комфортная для взаимодействия атмосфера, также положительно влияющая на образовательные результаты. Теоретическая значимость данного исследования заключается в том, что оно представляет собой важный вклад в изучение применения приемов геймификации при обучении иностранным языкам. Практическая значимость заключается в потенциальном использовании педагогами материалов данного исследования в качестве опоры для повышения результативности и эффективности методик преподавания иностранных языков, используемых при проведении учебных занятий. Внедрение элементов геймификации в учебный процесс может способствовать большей заинтересованности студентов, что приводит к положительной динамике наблюдаемых образовательных результатов.

Ключевые слова

геймификация, диалогическая речь, обучение иностранному языку, игровые механики, умения и навыки диалогической речи

Благодарности

Авторы выражают благодарность Алсу Шарифуллаевне Габдуллиной, старшему преподавателю высшей школы лингвистики и педагогики Гуманитарного института ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого», за помощь в проведении исследования и анализе результатов.

Abstract

The relevance of the work lies in the analysis and practical application of gamification techniques for the development of foreign language dialogical speech skills of 1st year students - Linguistics majors. The aim of the study is to determine the effectiveness degree of using gamification techniques in teaching and developing students' foreign language dialogic speech skills. To achieve this goal, the tasks were defined as following: analyze the literature on the research topic, develop training sessions that include elements of gamification, evaluate the effectiveness of gamification techniques in a practical experiment, compare the results of the experimental group using gamification for education and the control group using traditional learning methods. The research consists of the experiment with the participation of 1st year students - Linguistics majors. The authors highlight the main characteristics of foreign language dialogic speech that influence the development of speaking skills in the article. Particular attention is paid to linguistic aspects and the use of gamification techniques and traditional teaching methods. Based on the results of the analysis, the following conclusions can be drawn: the introduction of gamification elements into the educational process demonstrates the positive dynamics of the development of foreign language dialogic speech skills among higher school students; through the use of gamification techniques during training sessions, a comfortable atmosphere for interaction was created, which also has a positive effect on educational outcomes. The theoretical significance of this work lies in important contribution to the study of the use of gamification techniques in foreign language teaching. The practical significance lies in the potential use of the materials of this study by teachers as a support for increasing the efficiency of foreign language teaching methods used in conducting classes. The introduction of gamification elements into the educational process can contribute to greater student interest, which leads to positive dynamics in the educational outcomes.

Key words

gamification, dialogic speech, teaching a foreign language, game mechanics, skills of dialogic speech

Acknowledgements

The authors express their gratitude to Alsu Sh. Gabdullina, senior lecturer of the Higher School of Linguistics and Pedagogy of the Humanitarian Institute at the Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, for her assistance in conducting the research and analyzing the results.

Введение / Introduction

Основной целью изучения иностранного языка является приобретение практических навыков владения им, освоение его структуры и развитие языковых компетенций. Тем не менее опыт показывает, что после окончания вуза даже самые талантливые студенты зачастую не обладают достаточными навыками диалогической речи, имеют ограниченный словарный запас и не обладают гибкостью в использовании

грамматических структур [1]. Однако для студентов лингвистических направлений подготовки, у которых иностранный язык является профильной дисциплиной, готовность к общению и взаимодействию в иноязычной среде является одним из ключевых показателей уровня профессионализма на рынке труда [2].

Обучение диалогической иноязычной речи студентов лингвистических направлений подготовки является краеугольным камнем при подготовке профильных специалистов. С одной стороны, способность вести содержательные беседы, обмениваться идеями и ориентироваться в особенностях изучаемого языка необходима студентам, только начинающим обучение. С другой стороны, путь к овладению диалогической речью многогранен и требует инновационных подходов к обучению, способных вызвать интерес у студентов и улучшить итоговый результат обучения.

Актуальность обучения диалогической иноязычной речи студентов лингвистических направлений обусловлена постоянно изменяющимися требованиями современного мира [3]. Поскольку глобализация стирает географические границы и способствует мультикультурному взаимодействию, владение диалогической речью выходит за рамки одного только лингвистического мастерства, облегчая межкультурную коммуникацию и способствуя сопереживанию и пониманию. Более того, диалогическая речь является ключом к сложным социальным взаимодействиям и выражению себя в различных культурных контекстах.

Однако процесс овладения диалогической речью на иностранном языке сопряжен с особыми трудностями. В отличие от монологического дискурса, который сосредоточен на индивидуальном самовыражении, диалогическая речь требует от обучающихся умения ориентироваться в динамичном диалогическом взаимодействии, включающем в себя активное слушание и обсуждение смысла. Кроме того, это требует владения прагматическими аспектами, такими как вежливость и уместность, которые зачастую зависят от контекста. Таким образом, обучение студентов навыкам и стратегиям, обязательным для эффективного диалогического общения, имеет первостепенное значение в лингвистическом образовании.

На этом фоне интеграция геймификации в образовательный процесс становится многообещающим педагогическим подходом к совершенствованию обучения диалогической иноязычной речи [4]. Внедряя элементы игровых механик в процесс обучения, преподаватели могут создавать захватывающие и интерактивные среды, которые вызывают интерес студентов, мотивируют к активному участию и способствуют развитию навыков [5]. Геймификация превращает процесс обучения из пассивного восприятия в активное вовлечение, способствуя развитию чувства удовольствия, автономии и достижению результатов.

Благодаря игровым занятиям у обучающихся появляется возможность практиковать диалогическую речь в приближенных к реальности смоделированных сценариях, где они могут экспериментировать с языком, получать немедленную обратную связь и извлекать уроки из своего опыта. Независимо от того, участвуют ли студенты в ролевых заданиях или интерактивных симуляциях, они получают возможность применять языковые навыки в аутентичных контекстах, оттачивая свое разговорное мастерство и разрабатывая основные коммуникативные стратегии.

Более того, геймификация позволяет создавать персонализированный опыт обучения, адаптированный к потребностям, предпочтениям и уровню владения языком отдельных обучающихся [6]. Также данный подход не только максимизирует результаты обучения, но и развивает чувство самостоятельности и сопричастности к своему

учебному пути, мотивируя студентов настойчиво стремиться к овладению навыками ведения диалога.

Таким образом, интеграция геймификации в образовательный процесс обладает огромным потенциалом в преподавании диалогической иноязычной речи в лингвистическом образовании. Используя возможности игр для вовлечения, мотивации и расширения возможностей обучающихся, преподаватели могут обучить их навыкам и стратегиям, необходимым для эффективного преодоления сложностей межкультурной коммуникации [7]. Поскольку в современном мире существует запрос на улучшение качества языкового образования, внедрение геймификации представляется актуальным, так как является эффективным способом раскрытия потенциала студентов.

Обзор литературы / Literature review

Диалог в иноязычной речи – это больше чем просто обмен словами, отмечает С. С. Маркова. Он воплощает в себе суть общения, позволяя людям выражать мысли, делиться идеями и общаться с другими людьми, преодолевая языковые и культурные границы [8]. Овладение диалогической иноязычной речью, согласно И. Л. Бим, требует не только владения языком, но и развития необходимых навыков и умений, способствующих эффективному общению [9]. Навыки и умения говорения вообще и в диалогической речи в частности не формируются сами собой. Для их развития требуются специальные упражнения и задания. В данной статье мы исследуем понятие диалогической иноязычной речи, выделяя ее основные навыки и умения. Кроме того, мы углубляемся в концепцию геймификации в преподавании иностранного языка, объясняя ее методы и эффективность в развитии диалоговой практики и улучшении коммуникативных навыков.

Согласно Е. С. Овчинниковой, диалогическая речь представляет собой общение, где участвуют два и более собеседника, обмениваясь репликами в роли говорящего и слушателя [10]. А. В. Назарова отмечает: в отличие от монолога, который предполагает одностороннее общение, диалог предполагает активное участие, очередность и обсуждение смысла [11]. По своей сути диалог способствует совместному конструированию смысла, когда собеседники участвуют во взаимном общении, чтобы точно передавать и интерпретировать информацию.

В обучении иностранному языку диалогическая речь играет важную роль, занимая до 80% разговорной практики, и она необходима для полноценного общения. Диалогическую речь нельзя заранее спланировать, она порождается спонтанно, так как зависит от ответов собеседника. Как утверждает М. В. Гейлит, для успешного диалога студенту необходимо уметь инициировать разговор, реагировать на реплики и расширять их, выражая эмоции [12].

Освоение диалогической речи на иностранном языке требует приобретения и совершенствования несколько ключевых умений и навыков:

1. Умение слушать. В связи с тем что эффективный диалог начинается с внимательного слушания, собеседники должны активно слушать, чтобы понимать сообщения, вкладываемый в них смысл и реагировать соответствующим образом.
2. Умение свободно вести беседу. Свободная речь предполагает способность плавно и связно формулировать мысли и идеи, с минимальными колебаниями и перерывами.
3. Умение обмениваться репликами. Диалог предполагает плавный обмен репликами между говорящими. Собеседники должны уметь распознавать разговорные сигналы и переключаться между ролями говорящего и слушающего.

4. Умение давать оценку, проявлять гибкость (культурная компетентность). Понимание культурных нюансов и условностей имеет важное значение для ведения диалога в контексте иностранных языков. Собеседники должны продемонстрировать культурную чувствительность и способность к адаптации для эффективного общения между культурами.

5. Умение использовать иностранный язык в соответствии с определенными коммуникативными нормами, целями и контекстом (прагматическая компетенция). Также Н. Ю. Туласынова утверждает, что прагматическая компетенция включает стратегии вежливости, речевые действия и вариации регистров, чтобы правильно передать предполагаемое значение [13].

6. Навык адаптации к стилю и уровню речи. В данном случае И. Г. Потылицина и А. Ш. Раджапова имеют в виду способность адаптировать свою речь к уровню языковых знаний и стилю общения собеседника [14].

7. Навык общения. Навык выражать свои мысли и идеи на иностранном языке. Совокупность этих навыков, согласно С. В. Андросовой, обеспечивает успешное взаимодействие с носителями языка и эффективную коммуникацию на иностранном языке [15]. Как подчеркивает М. М. Степанова, данные навыки оптимально реализовывать как на родном, так и на иностранном языках, особенно на одном из самых востребованных – английском языке [16].

При обучении диалогической речи на иностранном языке основное внимание уделяется развитию способности студентов самостоятельно планировать свои высказывания, основываясь на их мотивации, целях и ожидаемых результатах, а также организации содержания и формы высказывания. Для поднятия мотивации у студентов и создания реальных ситуаций на занятиях эффективным подходом является использование приемов геймификации в процессе обучения диалогической иноязычной речи. При применении геймификации могут быть полезны ролевые игры, круглые столы, обучающие приложения и т. д. Геймификация делает обучение более привлекательным и интерактивным.

Под геймификацией В. Габан и Р. Хендли подразумевают использование игровой механики или ее элементов, таких как очки, уровни, рейтинговые списки, значки, в неигровой среде для повышения вовлеченности студентов [17]. Согласно Г. К. Нистору и А. Якобу, геймификация обычно позволяет обучающимся создавать захватывающий, развлекательный и образовательный контент, тем самым обеспечивая вовлеченность во время учебного процесса [18]. Д. Ф. Лэнси и М. А. Гроув утверждают, что обучающимся нового поколения, особенно тем, кто вырос с Интернетом и компьютером, скорее всего, понравятся уроки, включающие в себя игровые элементы, предполагающие взаимодействие с учителями или другими студентами во время обучения [19]. Еще одним преимуществом является обогащение информацией, которая побуждает студентов мыслить творчески. Геймификация также поддерживает интерактивность и ролевую игру с использованием соревновательных элементов, которые добавляют захватывающий взгляд на изучение английского языка. Это стимулирует студентов к достижению наилучших результатов, поскольку они продвигают непосредственные результаты своего успеха и получают моментальное подтверждение своих успехов.

Исследователи отмечают, что применение геймификации является эффективным при обучении коммуникации по нескольким причинам.

Во-первых, применение геймификации способствует увеличению заинтересованности студентов в выполнении учебных заданий и стимулирует их активность в общении.

Как отмечают Ф. Сабо и М. Копинская, повышение как групповой, так и индивидуальной мотивации положительным образом влияет на качество обучения и образовательный результат [20]. Геймификация способствует формированию игрового окружения, что делает обучение более привлекательным и результативным, стимулируя активное участие студентов в обсуждениях и выполнении практических задач.

Во-вторых, согласно М. Сайлеру и Л. Хомнер, геймификация предоставляет возможность обучающимся получать мгновенную обратную связь относительно собственного прогресса, что позволяет сохранить их заинтересованность благодаря возможности самостоятельно отслеживать свой прогресс, а также получать «награду» в виде игровых очков или удовлетворения от достижения поставленной цели [21].

В-третьих, геймификация позволяет акцентировать внимание обучающихся именно на их успехах, отвлекая от ошибок и недостатков. Так, Д. Э. Торрес Родригес, М. Р. Армихос Рамирес и соавт. утверждают, что правильно подобранные игровые задания должны мотивировать студентов в случае неудачи попробовать выполнить задание снова. Исследования показывают, что именно геймификация и игровые установки помогают обучающимся после первой неудачи повторить попытку и достичь нужной цели [22]. Таким образом, геймификация способствует развитию у студентов упорства и настойчивости, формируя у них уверенность в себе и готовность к преодолению трудностей.

Важно отметить, что интеграция геймификации в образовательный процесс при обучении коммуникации в целом и при обучении диалогическому общению как одной из форм говорения в частности должна приводить к тому, что полученный студентами конкретный игровой опыт должен становиться значимым по отношению к изучаемым темам. Этого можно достичь только при правильном планировании учебной стратегии и формировании таким образом связи между игровыми заданиями и учебными целями. Исследователи также отмечают, что языковая компетентность преподавателя играет ведущую роль даже в условиях применения геймификации: преподаватель может досконально не знать игры, однако образовательный результат будет достигнут только в том случае, если есть понимание того, как достигнуть поставленных образовательных целей через игровой процесс. Исследователи также обращают внимание на то, что при обучении диалогическому общению эти цели связаны в первую очередь с мотивацией студентов к расширению своих знаний в какой-либо области и развитию понимания изучаемой темы. Игровые задания в данном случае способствуют укреплению связи между материалом занятия и реальным опытом студентов.

Не можем не согласиться с Х. К. Арнсетом, Т. Хангем, К. Силсетом, которые акцентировали внимание на индивидуальных особенностях студентов и их общем уровне владения языком: учет персональных характеристик и гибкость геймификации как подхода помогают адаптировать игровые задания для каждой группы студентов и, таким образом, сделать их наиболее эффективными [23]. Это подтверждает эффективность применения индивидуализации в образовательном процессе и позволяет учитывать способности каждого студента.

При исследовании обучения диалогической речи студентов лингвистических направлений, по мнению И. А. Бредихина, важно отметить, что устная практика и развитие умений и навыков иноязычного диалогического общения являются одними из приоритетных задач на 1-м году обучения, так как именно эти навыки и умения во многом обуславливают готовность обучающихся к реальному общению на иностранном языке. Это связано с тем, что диалог является наиболее естественной формой взаимодействия, с которой обучающиеся сталкиваются в повседневной жизни наиболее часто [24].

Основные трудности, с которыми сталкиваются студенты при практике диалогического общения, обусловлены его психологическими, лингвистическими и экстралингвистическими характеристиками, которые неразрывно связаны друг с другом и являются определяющими для этого вида говорения. Так, ведущая психологическая характеристика – ситуативность, обусловленная невозможностью заранее предугадать реплики собеседника. Помимо этого диалогической речи, по утверждению А. В. Грошевой, с психологической точки зрения свойственны экспрессивность и эмоциональность, поэтому необходимо сформировать у обучающихся умения, связанные с выражением в речи собственных чувств, эмоций [25]. Экспрессивность и эмоциональность в диалогической речи играют ключевую роль в установлении эмоциональной связи между собеседниками. Они помогают создать атмосферу доверия и открытости, что способствует более глубокому пониманию и сочувствию. Формирование у студентов умений для выражения естественных чувств и эмоций не только повышает их личностные навыки, но и способствует развитию эмоционального интеллекта и психологической гибкости, что является коммуникативным аспектом их личностного и профессионального роста.

Среди лингвистических характеристик диалогической речи выделяют эллиптичность синтаксических конструкций, распространенность сравнительно коротких реплик, простых предложений. Большую роль также играет интонационное оформление речи, поэтому, по утверждению Э. И. Г. Тагиевой, студентам для успешного диалогического общения на иностранном языке необходимо овладеть и просодическими навыками [26]. Умение правильно использовать интонацию, тональность и ритм речи позволяет учащимся улучшить свою коммуникативную компетентность и достичь более естественного и понятного общения на иностранном языке.

Таким образом, М. К. Бородулина отмечает экстралингвистические характеристики диалогической речи, связанные с участием в диалоге нескольких партнеров, присутствием в речи мимики, жестов и других невербальных знаков [27].

При обучении диалогическому общению важно учитывать коммуникативные особенности этого вида говорения, выделенные Г. С. Яценко и А. Е. Ергазиным: 1) смену коммуникативных ролей в процессе речевого взаимодействия (участники диалога поочередно выступают в роли слушателя и в роли говорящего); 2) зависимость от определенной коммуникативной ситуации [28]. Таким образом, участники диалога способны адаптировать свое общение в зависимости от состояния и поведения партнера. Это означает умение чувствовать и адекватно реагировать на эмоциональное состояние, уровень понимания и интересы собеседника, что обеспечивает более развитый и продуктивный обмен информацией.

На наш взгляд, вышеперечисленные особенности диалогической речи обуславливают возможность применения средств геймификации в обучении диалогическому виду говорения, что включает в себя игровые сценарии, ролевые игры, задания соревновательного характера; это обеспечивает более активное и эффективное применение навыков диалогической речи и дает возможность учитывать реактивность и спонтанность диалогической речи, позволяет создать конкретные коммуникативные ситуации для практики диалогического общения, мотивирует обучающихся к речевому взаимодействию, проявлению эмоций, отсутствию скованности.

Методологическая база исследования / Methodological base of the research

В рамках исследования был проведен анализ влияния приемов геймификации при обучении диалогической иноязычной речи у студентов бакалавриата. Геймификация в данном исследовании используется как инструмент обучения с элементами

игр в обучающем процессе. Исследование заключалось в наблюдении и сравнительном анализе показателей измерения учебных результатов двух групп I курса (31 студент) лингвистического направления, студентов бакалавриата, изучающих английский язык. Одна группа (экспериментальная), состоящая из 16 студентов, занималась на занятии с применением геймификации, в то время как вторая группа (контрольная), состоящая из 15 студентов, занималась английским языком традиционным образом. В исследовании принимали участие студенты от 16 до 17 лет, с которыми в течение двух месяцев проводились 90-минутные занятия в экспериментальной и контрольной группах.

Исследование включает в себя разработку и апробацию игровых заданий, направленных на диалогическую речь; анализ уровня заинтересованности изучаемой темой и степени вовлеченности студентов в учебный процесс с применением геймификации.

Методологическая основа исследования заключается в применении геймификации в обучении диалогической речи. Мы убеждены, что необходимость создания атмосферы, располагающей к иноязычному общению, является важным компонентом обучения диалогической речи в связи с тем, что обычно на занятиях по английскому языку доминирует пассивное, а не активное общение. Геймификация влияет на мотивацию, эмоции и чувства студентов, за счет чего учебный процесс приобретает активный, познавательный и эмоциональный характер.

Кроме того, для преподавателя важно создавать и поддерживать на занятиях такую атмосферу, где эмоции и когнитивные способности взаимодействуют, способствуя удовлетворению познавательных запросов студентов и побуждению к обучению в целом, а также к изучению английского языка в частности.

Результаты данного исследования могут быть использованы при разработке более эффективных методов обучения иностранному языку и улучшения навыка диалогического общения студентов.

Результаты исследования / Research results

Для проведения экспериментального исследования были разработаны следующие компоненты: подобраны методы геймификации, соответствующие особенностям выбранной возрастной группы и уровню знания языка; выбран учебник английского языка "Straightforward 2nd edition Upper-Intermediate", Unite 2D "Working animals" [29], изначально не предусматривающий игровой подход, но в который были интегрированы элементы геймификации. Обзор учебного пособия выявил, что в нем представлены стандартные задания, не способствующие активному взаимодействию, что может уменьшить мотивацию студентов. В связи с этим было решено разнообразить учебный процесс с помощью различных упражнений, включающих интерактивные методы.

Мы учитывали следующие факторы при выборе методов исследования:

- 1) соответствие игровых методов преимущественно парной форме работы, поскольку основная цель заключается в развитии диалогической иноязычной речи;
- 2) простота интеграции принципов геймификации в учебный процесс для упрощения и повышения эффективности совместной работы преподавателя и студента.

При разработке заданий мы опирались на классификацию этапов развития диалогической иноязычной речи, предложенную А. В. Мерзляковой и Т. Г. Чарчоглян [30].

Программа была спланирована на две недели. В рамках эксперимента студенты были разделены на две тестовые группы (контрольную и экспериментальную). В течение четырех занятий студенты экспериментальной группы выполняли задания,

включающие игровые элементы. В свою очередь, обучающимся контрольной группы было предложено выполнять стандартные задания без интеграции в них элементов геймификации. Далее будет подробно рассмотрен один из четырех уроков экспериментальной группы.

Рецептивный этап. На начальном этапе студентам предлагается прослушать или прочитать диалог-образец, который играет ключевую роль в процессе обучения. Данная ступень включает выполнение заданий, направленных на устранение языковых трудностей и проверку понимания материала. В ходе этого этапа студенты осуществляют ряд учебных действий, таких как первичное восприятие диалога, общее понимание текста, интонирование и повторение отдельных реплик. Учебные задания на этом этапе способствуют развитию навыков восприятия текста на слух, обучению определения направления диалога по интонации и тренировке навыков интонирования. Задания могут включать соединение эквивалентов слов, выделение ключевой информации, прослушивание без опоры на текст с ориентирами, распределение реплик в правильном порядке, отработку произношения и интонации, чтение диалога по ролям, заполнение пропусков и раскрытие скобок в репликах.

Одним из упражнений с элементами геймификации, к использованию которого мы прибегли в ходе эксперимента, является следующее.

Студентам в экспериментальной группе дается следующее задание: при прослушивании аудирования без опоры на текст необходимо найти как можно больше примеров использования различных временных конструкций и записать их. Целью следующего этапа упражнения является построение диалога по предложенному шаблону:

- I've found a use case of ____: ____ (example).
- That is great. But I've found an example of using ____: ____ (example).
- Wonderful, but that is not all! I've got another example where the speaker is using ____: ____ (example).

Данное упражнение направлено на вовлечение студентов в активное прослушивание предложенного аудиоматериала и удержание их внимания в ходе работы на данном этапе. Элементы геймификации призваны повысить мотивацию обучающихся за счет соревновательного аспекта, содержащегося в задании.

Некоторые студенты испытывали затруднения на данном этапе, проявляя малый интерес к диалогу. Несмотря на различия в предлагаемых студентам упражнениях, результаты контрольной и экспериментальной групп не показывают существенных различий, что свидетельствует о сопоставимом уровне достижений.

Завершив рецептивный этап и его оценку, мы перешли к репродуктивно-продуктивному этапу нашего занятия.

На этапе репродуктивно-продуктивного развития диалогической иноязычной речи студенты используют прослушанный текст в качестве основы для воссоздания подобной ситуации в другом контексте. В отличие от предыдущей ступени, на данном этапе акцент делается на модификации и адаптации исходного материала. Главная задача преподавателя заключается в создании микроситуаций, где студенты могут практиковать ранее изученные диалогические образцы. Учебные задания включают в себя:

1. Воссоздание диалога с использованием опорных реплик или ключевых слов для каждой реплики.
2. Расширение реплик в диалоге с учетом контекста.
3. Расширение реплик в диалоге в соответствии с коммуникативной задачей.
4. Дополнение новых слов или предложений определенного типа в диалог.

5. Трансформация диалога путем изменения одной из реплик.
6. Составление диалога с опорой на образец, но применительно к другой ситуации.
7. Создание диалога на основе обязательных реплик с дополнением их другими по смыслу.
8. Составление собственного диалога, основанного на вопросах.

В рамках занятия экспериментальной группы студенты получили набор обязательных реплик, связанных с темой “Working animals”. Их задача состояла в том, чтобы создать диалог, используя данные реплики и дополняя их другими по смыслу, чтобы продемонстрировать разнообразные взгляды и мнения. Каждый участник ограничен во времени на составление диалога. За каждое использование обязательной реплики начисляются баллы. Участник с наибольшим количеством баллов в конце был объявлен победителем.

Примеры обязательных реплик, предложенных студентам на данном этапе:

1. “Working animals play a vital role in various industries and services.”
2. “The welfare and treatment of working animals should be a top priority.”
3. “Are there alternative methods that could replace the need for working animals in certain industries?”
4. “Working animals deserve recognition and appreciation for their contributions.”
5. “Should there be stricter regulations to ensure the humane treatment of working animals?”

Обучающимися было положительно воспринято внедрение балльной системы, что объясняется повышением мотивации в связи с возникновением соревновательного элемента в описанном задании. Активное взаимодействие студентов между собой способствовало созданию атмосферы, благоприятной для изучения иностранного языка, что нивелировало трудности, возникшие на предыдущем этапе работы.

После завершения репродуктивно-продуктивного этапа мы перешли к творческому, или конструктивному, этапу урока.

По результатам опроса большинство студентов высказало негативное мнение, отметив, что часто не знают, с чего начать разговор. Однако большинство обучающихся согласилось, что владение диалогической речью на иностранном языке важно и они хотели бы чувствовать себя увереннее в общении.

Данный этап направлен на создание нового диалога в отличающейся ситуации без использования опоры на текст. Также он помогает тренировать навыки самостоятельного ведения диалога и может включать в себя следующие задания:

1. Аргументированные ответы на вопросы.
2. Составление диалога с использованием функциональной опоры.
3. Комбинирование диалога с репликами и комментариями других студентов.
4. Ролевые игры и викторины.
5. Дискуссии.
6. Беседы за круглым столом.

Последний этап направлен на развитие навыков самостоятельного общения и выражения мнений в различных ситуациях.

Обучающимся в экспериментальной группе было предложено следующее задание: студенты в парах выбирают вопросы из предложенного списка и готовят аргументы, поддерживающие одну из сторон. Каждая пара будет определена случайным образом и выступит с аргументацией, поддерживающей одно из мнений, разыграв дебаты с парой, отстаивающей противоположную позицию. Пара, чья аргументация покажется другим студентам более убедительной, побеждает.

Примеры вопросов, предложенных студентам на данном этапе:

1. Are the use of working animals in industries like agriculture and transportation ethical in modern society?
2. Is it justifiable to breed and train animals specifically for work purposes, considering advancements in technology?
3. Should there be a distinction between working animals used for essential tasks (e.g., search and rescue dogs) and those used for entertainment (e.g., circus animals)?
4. Do the benefits of using working animals, such as increased efficiency in certain tasks, outweigh the ethical concerns regarding their welfare?
5. Is it morally right to visit zoos?

Студенты объединялись в пары с целью достижения общей цели – победы. Кроме того, мы отметили интерес группы к предстоящим заданиям, вызванный соревновательным духом, способствующим большей активности студентов. На данном этапе студенты начинают активно взаимодействовать, обсуждать результаты и сотрудничать, что способствует укреплению взаимоотношений между ними и более свободной коммуникации. Кроме того, все обучающиеся принимали активное участие в выполнении задания. Мы объясняем это повышенным интересом, обусловленным тем, что студенты испытывают азарт в стремлении к победе.

Задание 2. В соответствии с коммуникативной задачей студенты в парах решают различные проблемы или разыгрывают сценарии, связанные с реальной жизнью, а также анализируют, какие факторы способствуют развитию тех или иных тенденций и какие препятствуют им, обмениваясь мнением с партнером.

В ходе эксперимента мы смогли установить результаты деятельности двух групп (контрольной и экспериментальной). Обобщая полученные данные, обе группы продемонстрировали прогресс. Участники обеих групп улучшили свои показатели, однако в экспериментальной группе наблюдается более значимый прогресс. Для более наглядного анализа обратимся к представленной на рис. 1 диаграмме.



Рис. 1. Показатели исходного измерения контрольной и экспериментальной групп

На данной диаграмме мы сравниваем результаты исходного измерения контрольной и экспериментальной групп. На горизонтальной оси показаны критерии оценивания (от 0 до 5, где 0 – это минимальная оценка, а 5 – максимальная). Самая низкая оценка была получена по аспекту «беглость речи». Мы связываем это с тем, что студенты контрольной группы не имели достаточного опыта и навыков спонтанной речи на английском языке. Аспекты «произношение», «грамматическая грамотность» и «лексическое разнообразие слов и выражений, используемых в речи» находятся примерно на одном уровне. Аспект «коммуникация» является самым высоким

как у контрольной, так и у экспериментальной группы. Это объясняется тем, что коммуникация происходит на каждом занятии. В целом значения по аспектам не превышают оценки «3», что свидетельствует о том, что уровень развития диалогической речи не очень высокий.

В результате проведенного экспериментального исследования были получены результаты, представленные на рис. 2.

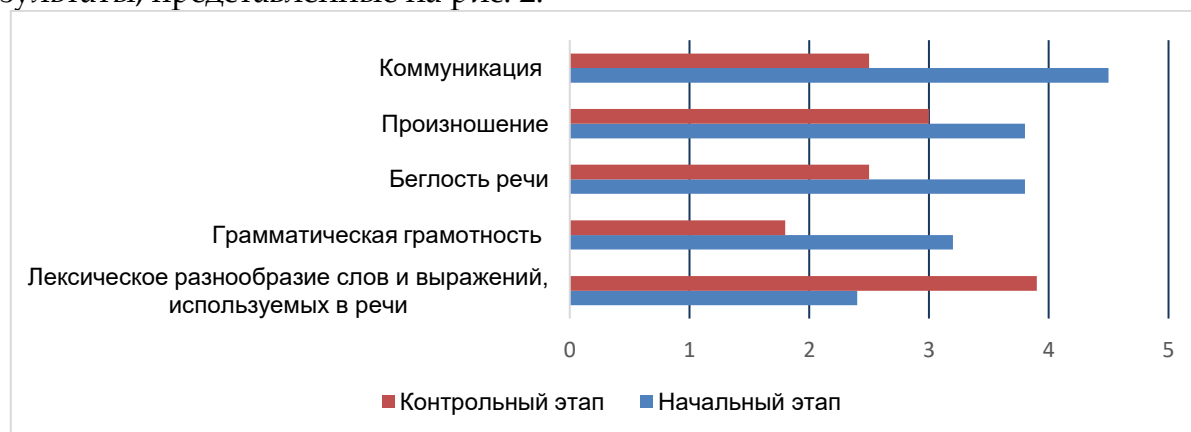


Рис. 2. Сравнительные показатели итогов измерения между начальным и контрольным этапами в экспериментальной группе

Сравнение итогов измерений между начальным и контрольными этапами в экспериментальной группе показало значительные изменения.

Минимальный уровень «грамматической корректности» почти удвоился благодаря более активному участию студентов и использованию игровых методов, особенно в изучении глагола “to collect”, что способствовало более эффективному запоминанию. Уровень «произношение» в среднем повысился на 0,5 балла, что является положительным результатом. Средние показатели таких аспектов, как «лексическое богатство речи», «беглость речи», «коммуникация», также продемонстрировали улучшение. Особенно хочется отметить рост в области «коммуникация» до 4,5 балла, что практически вдвое превышает предыдущий результат. Этот рост можно объяснить созданием поддерживающей атмосферы на занятиях, повышением общего уровня мотивации, проявляющейся в интересе к диалогу со своими сокурсниками и общему живому настроению, что способствовало развитию навыков коммуникации.

В то же время уровень развития навыков диалогической речи в контрольной группе практически не изменился, о чем свидетельствует рис. 3.

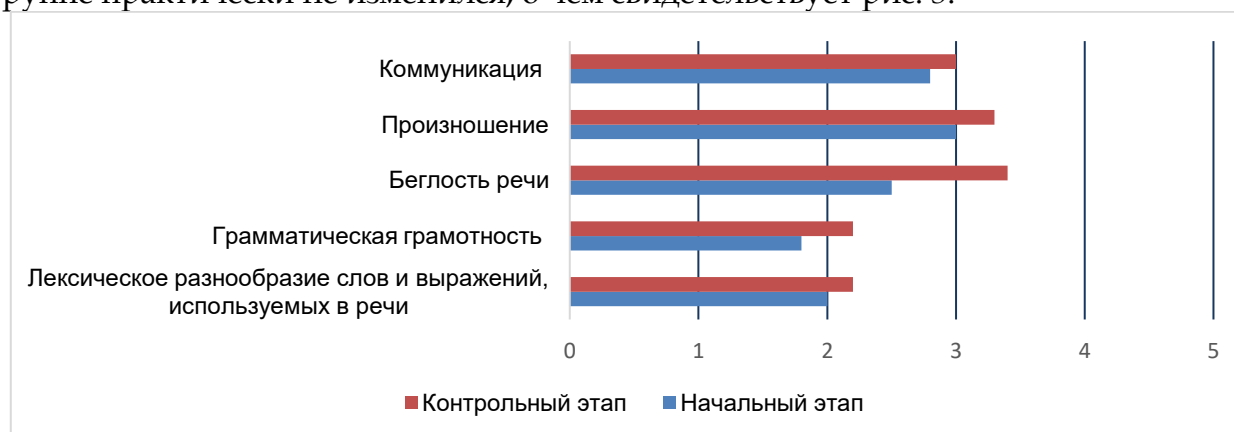


Рис. 3. Сравнительные показатели итогов измерения между начальным и контрольным этапами в контрольной группе

Тенденции к развитию стабильного навыка диалогической речи, как показывают результаты, не наблюдалось. Однако стоит отметить, что каждый критерий все же показывает улучшение. Этот небольшой прогресс указывает на то, что традиционные методы развития диалогической речи также оказывают свое влияние. Наконец, сравним окончательные результаты обеих групп (рис. 4).



Рис. 4. Сравнительные итоговые результаты контрольной и экспериментальной групп

Результаты уровня «коммуникация» в экспериментальной группе в среднем выше на 1,5 балла, что связано с более активным и внимательным участием студентов в учебном процессе благодаря использованию игровых механик. Уровни «произношение» и «беглость речи» также показали прирост в результатах, однако незначительный. Небольшой разрыв уровня «грамматическая грамотность» можно объяснить тем, что этот показатель требует больше времени для развития. «Лексическое богатство», как и «коммуникация», показывает прирост в 1,5 балла, что объясняется общей атмосферой занятий с использованием игровых приемов, стимулирующих мотивацию к ведению диалога с одноклассниками. Развитие данного уровня считается одним из наиболее важных, поскольку улучшение диалогической речи способствует развитию коммуникативной компетенции.

Таким образом, использование приемов геймификации в обучении диалогической иноязычной речи оказалось более эффективным в сравнении с контрольной группой. Все пять уровней продемонстрировали положительную динамику в экспериментальной группе, подтверждая эффективность применения приемов геймификации.

Заключение / Conclusion

Диалог лежит в основе иноязычного общения, воплощая в себе суть взаимодействия, понимания и связи. Интегрируя подход геймификации в образовательный процесс, преподаватели могут улучшить практику диалога и общения. Геймификация как подход отличается новизной, что способствует повышению уровня мотивации обучающихся. Также этому подходу свойственны гибкость, возможность адаптировать его под индивидуальные потребности студентов.

Таким образом, внедрение этого подхода показало положительную динамику образовательных результатов. По итогам эксперимента можно сделать вывод, что игровые элементы позволяют повысить заинтересованность студентов в образовательном процессе, их уровень мотивации и вовлеченности, что приводит к развитию навыков и умений диалогической речи. Одним из важных условий также является создание комфортной для взаимодействия на занятиях атмосферы. Именно она обуславливает желание обучающихся высказываться и мотивирует их участвовать в диалогическом общении.

Такую атмосферу возможно создать благодаря интеграции игровых заданий в ходе практики диалогической речи на занятиях по иностранному языку.

Итак, применение подхода геймификации, на наш взгляд, может быть достаточно эффективным при формировании и развитии у обучающихся навыков диалогической речи.

Ссылки на источники / References

1. Банарцева А. В. Коммуникативный подход в обучении иностранному языку // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. – 2017. – № 1 (33). – С. 22–29.
2. Lebedev A. V., Bepalova S. V., Pinkovetskaia I. S. Developing the communicative-pragmatic competence in the training of the Russian linguistics bachelor students // Revista Amazonia Investiga. – 2021. – 10(37). – P. 135–145. – URL: <https://doi.org/10.34069/ai/2021.37.01.14>
3. Мурзаева В. В., Тумакова Н. А. К вопросу о лингвистических особенностях диалогической речи // Молодой ученый. – 2015. – № 10 (90). – С. 1233–1235. – URL: <https://moluch.ru/archive/90/19105/>
4. Габдуллина А. Ш. Развитие спонтанной иноязычной диалогической речи через геймификацию студентов высшей школы // Научно-методический журнал «Концепт». – 2023. – № 12. – С. 1–12.
5. Хохлова А. А., Нечаева А. А. Коммуникативные игры в обучении иностранному языку в техническом вузе // Вестник Самарского государственного технического университета. Сер. Психолого-педагогические науки. – 2016. – № 2(30). – С. 110–115.
6. Палий Н. С. Геймификация как экономический инструмент // Менеджер. – 2020. – № 2(92). – С. 90–95.
7. Маркова С. С. Обучение иноязычной диалогической речи как основа подготовки к межкультурной коммуникации средствами педагогического процесса // Образовательные ресурсы и технологии. – 2018. – № 2 (23). – С. 44–48.
8. Маркова С. С. Обучение иноязычной диалогической речи как основа подготовки к межкультурной коммуникации средствами педагогического процесса.
9. Бим И. Л. Некоторые проблемы обучения диалогической речи // Иностранные языки в школе. – 1979. – № 5. – С. 20–22.
10. Овчинникова Е. С. Обучение иноязычной диалогической речи студентов технического вуза (из опыта преподавания) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов: Грамота, 2014. – № 1(31). – Ч. 2. – С. 138–140.
11. Назарова А. В. К вопросу о понятии иноязычной монологической речи // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. – 2016. – № 12. – С. 182–185.
12. Гайлит М. В. Совершенствование обучения диалогическому общению студентов в целях развития умений неподготовленной речи (на материале немецкого языка): автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. – Владимир, 2001. – 16 с.
13. Туласынова Н. Ю., Артемьев И. Т. Совершенствование навыков диалогической речи студентов на занятиях английского языка // Международный научно-исследовательский журнал. – 2017. – № 5-2 (59). – С. 72–74.
14. Потилицина И. Г., Раджапова А. Ш. Формирование навыков иноязычной диалогической речи на начальном этапе обучения // Общество. – 2021. – № 2-2(21). – С. 51–54.
15. Андросова С. В., Тэн Хай. Вокализация поствокальных сонорных (на материале американской и русской спонтанной речи) // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2016. – № 5. – С. 78–85.
16. Степанова М. М. Обучение навыкам спонтанной речи в курсе делового иностранного языка в магистратуре технических направлений // Труды СПбГИК. – СПб., 2016. – С. 48–52.
17. Ghaban W., Hendley R. How different personalities benefit from gamification // Interacting with Computers. – 2019. – 31(2). – P. 138–153.
18. Nistor G. C., Iacob A. The advantages of gamification and game-based learning and their benefits in the development of education // The International Scientific Conference eLearning and Software for Education. “Carol I” National Defence University. – 2018. – Vol. 1. – P. 308–312. – DOI: 10.12753/2066-026X-18-042.
19. Lancy D. F., Grove M. A. Marbles and Machiavelli: The role of game play in children's social development // American Journal of Play. – 2017. – 3(4). – P. 489–499.
20. Szabo F., Kopinska M. Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction // Hungarian Educational Research Journal. – 2023. – 13(3). – P. 418–428. – URL: <https://doi.org/10.1556/063.2023.00202>
21. Sailer M., Homner L. The gamification of learning: A meta-analysis // Educational Psychology Review. – 2020. – 32. – P. 77–112.
22. Torres Rodriguez D. A., Armijos Ramirez M. R., Criollo Vargas M. I., Salazar Chamba E. M. Gamification strategies on the development of English listening comprehension skills // Revista Multidisciplinaria Investigacion Contemporanea. – 2023. – 1(2). – P. 30–57. – URL: <https://doi.org/10.58995/redlic.ic.v1.n2.a51>

23. Arnseth, H., Hanghoj, T., Silseth, K. Games as Tools for Dialogic Teaching and Learning: Outlining a Pedagogical Model for Researching and Designing Game-Based Learning Environments // *Games and Education: Designs in and for Learning* / eds. H. C. Arnseth, T. Hanghoj, M. Misfeldt, T. D. Henriksen, S. Selander, and R. Ramberg. – 2018. – P. 123–139. – URL: https://doi.org/10.1163/9789004388826_008
 24. Бредихина И. А. Методика преподавания иностранных языков: обучение основным видам речевой деятельности: учеб. пособие / М-во образования и науки Рос. Федерации, Урал. федер. ун-т. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2018. – 104 с.
 25. Грошева А. В. Обучение диалогической речи подростков на занятиях по немецкому языку в условиях этнокультурного языкового лагеря: магистерская дис. / Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина, Уральский гуманитарный институт, кафедра иностранных языков и перевода. – Екатеринбург, 2022. – 120 с.
 26. Tagiyeva E. I. G. Features of monologic and dialogic speech // *Colloquium-journal*. – 2022. – № 28 (151). – P. 27–29.
 27. Бородулина М. К., Минина Н. М. Основы преподавания иностранных языков в языковом вузе. – М.: Высш. шк., 1968. – 118 с.
 28. Яценко Г. С., Ергазин А. Е. Особенности обучения диалогической речи на английском языке на этапе основного общего образования // *Казанский лингвистический журнал*. – 2022. – Т. 5. – № 1. – С. 88–102.
 29. *New Language Leader Intermediate, Coursebook* / Ph. Kerr, C. Jones. – Macmillan, 2007. – 112 p.
 30. Мерзлякова А. В., Чарчоглян Т. Г. Развитие навыка речи придиалогической подготовке к DELF B1 // *Проблемы современного педагогического образования*. – 2022. – № 75-2. – С. 231–234.
-
1. Banarceva, A. V. (2017). "Kommunikativnyj podhod v obuchenii inostrannomu yazyku" [Communicative approach to teaching a foreign language], *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psihologo-pedagogicheskie nauki*, № 1 (33), pp. 22–29.
 2. Lebedev, A. V., Bespalova, S. V., & Pinkovetskaia, I. S. (2021). "Developing the communicative-pragmatic competence in the training of the Russian linguistics bachelor students", *Revista Amazonia Investiga*, 10(37), p. 135–145. Available at: <https://doi.org/10.34069/ai/2021.37.01.14>
 3. Murzaeva, V. V., & Tumakova, N. A. (2015). "K voprosu o lingvisticheskikh osobennostyakh dialogicheskoy rechi" [On the issue of linguistic aspects of dialogic speech], *Molodoj uchenyj*, № 10 (90), pp. 1233–1235. Available at: <https://moluch.ru/archive/90/19105/>
 4. Gabdullina, A. Sh. (2023). "Razvitie spontannoj inoyazychnoj dialogicheskoy rechi cherez gejmifikaciju studentov vysshej shkoly" [Development of spontaneous foreign language dialogic speech through gamification among higher school students], *Nauchno-metodicheskij zhurnal "Koncept"*, № 12, pp. 1–12.
 5. Hohlova, A. A., & Nechaeva, A. A. (2016). "Kommunikativnye igry v obuchenii inostrannomu yazyku v tekhnicheskome vuze" [Communicative games in teaching a foreign language at a technical university], *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Ser. Psihologo-pedagogicheskie nauki*, № 2(30), pp. 110–115.
 6. Palij, N. S. (2020). "Gejmifikacija kak ekonomicheskij instrument" [Gamification as an economic tool], *Menedzher*, № 2(92), pp. 90–95.
 7. Markova, S. S. (2018). "Obuchenie inoyazychnoj dialogicheskoy rechi kak osnova podgotovki k mezhkul'turnoj kommunikacii sredstvami pedagogicheskogo processa" [Teaching foreign language dialogical speech as the basis for preparing for intercultural communication by means of the pedagogical process], *Obrazovatel'nye resursy i tekhnologii*, № 2 (23), pp. 44–48.
 8. Ibid.
 9. Bim, I. L. (1979). "Nekotorye problemy obucheniya dialogicheskoy rechi" [Some issues of teaching dialogical speech], *Inostrannyye yazyki v shkole*, № 5, pp. 20–22.
 10. Ovchinnikova, E. S. (2014). "Obuchenie inoyazychnoj dialogicheskoy rechi studentov tekhnicheskogo vuza (iz opyta prepodavaniya)" [Teaching foreign language dialogical speech to engineering university students (from teaching experience)], *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*, Gramota, Tambov, № 1(31), ch. 2, pp. 138–140.
 11. Nazarova, A. V. (2016). "K voprosu o ponyatii inoyazychnoj monologicheskoy rechi" [On the issue of the concept of foreign language monologue speech], *Problemy romano-germanskoj filologii, pedagogiki i metodiki prepodavaniya inostrannyh yazykov*, № 12, pp. 182–185.
 12. Gajlit, M. V. (2001). *Sovershenstvovanie obucheniya dialogicheskomu obshcheniyu studentov v celyah razvitiya umenij nepodgotovlennoj rechi (na materiale nemeckogo yazyka) [Improving teaching dialogical communication to students in order to develop unprepared speech skills (based on the material of the German language)]: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk: 13.00.02, Vladimir, 16 p.*
 13. Tulasynova, N. Yu., & Artem'ev, I. T. (2017). "Sovershenstvovanie navykov dialogicheskoy rechi studentov na zanyatiyah anglijskogo yazyka" [Improving students' dialogic speech skills in English classes], *Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal*, № 5-2 (59), pp. 72–74.

14. Potylicina, I. G., & Radzhapova, A. Sh. (2021). "Formirovanie navykov inoyazychnoj dialogicheskoy rechi na nachal'nom etape obucheniya" [Formation of foreign language dialogical speech skills at the initial stage of training], *Obshchestvo*, № 2-2(21), pp. 51–54.
15. Androsova, S. V., & Ten, Haj (2016). "Vokalizaciya postvokal'nyh sonornyh (na materiale amerikanskoj i russkoj spontannoj rechi)" [Vocalization of postvocalic sonorants (based on American and Russian spontaneous speech)], *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye i social'nye nauki*, № 5, pp. 78–85.
16. Stepanova, M. M. (2016). "Obuchenie navykam spontannoj rechi v kurse delovogo inostrannogo yazyka v magistrature tekhnicheskikh napravlenij" [Teaching spontaneous speech skills in a business foreign language course within a master's program in technical areas], *Trudy SPBGIK*, St. Petersburg, pp. 48–52.
17. Ghaban, W., & Hendley, R. (2019). "How different personalities benefit from gamification", *Interacting with Computers*, 31(2), 138–153 p.
18. Nistor, G. C., & Iacob, A. (2018). "The advantages of gamification and game-based learning and their benefits in the development of education", *The International Scientific Conference eLearning and Software for Education. "Carol I" National Defence University*, vol. 1, pp. 308–312. DOI: 10.12753/2066-026X-18-042.
19. Lancy, D. F., & Grove, M. A. (2017). "Marbles and Machiavelli: The role of game play in children's social development", *American Journal of Play*, 3(4), pp. 489–499.
20. Szabo, F., & Kopinska, M. (2023). "Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction", *Hungarian Educational Research Journal*, 13(3), pp. 418–428. Available at: <https://doi.org/10.1556/063.2023.00202>
21. Sailer, M., & Homner, L. (2020). "The gamification of learning: A meta-analysis", *Educational Psychology Review*, 32, pp. 77–112.
22. Torres Rodriguez, D. A., Armijos Ramirez, M. R., Criollo Vargas, M. I., & Salazar Chamba, E. M. (2023). "Gamification strategies on the development of English listening comprehension skills", *Revista Multidisciplinaria Investigacion Contemporanea*, 1(2), pp. 30–57. Available at: <https://doi.org/10.58995/redlic.ic.v1.n2.a51>
23. Arnseth, H., Hanghoj, T., & Silseth, K. (2018). "Games as Tools for Dialogic Teaching and Learning: Outlining a Pedagogical Model for Researching and Designing Game-Based Learning Environments", in Arnseth, H. C., Hanghoj, T., Misfeldt, M. T. et al. (eds.). *Games and Education: Designs in and for Learning*, pp. 123–139. Available at: https://doi.org/10.1163/9789004388826_008
24. Bredihina, I. A. (2018). *Metodika prepodavaniya inostrannyh yazykov: Obuchenie osnovnym vidam rechevoj deyatel'nosti* [Methods of teaching foreign languages: learning basic types of speech activity]: ucheb. posobie, M-vo obrazovaniya i nauki Ros. Federacii, Ural. feder. un-t, Izd-vo Ural. un-ta, Ekaterinburg, 104 p.
25. Grosheva, A. V. (2022). *Obuchenie dialogicheskoy rechi podrostkov na zanyatiyah po nemeckomu yazyku v usloviyah etnokul'turnogo yazykovogo lagerya* [Teaching dialogic speech to teenagers in German language classes in an ethnocultural language camp]: *magisterskaya dis.*, Ural'skij federal'nyj universitet imeni pervogo Prezidenta Rossii B. N. El'cina, Ural'skij humanitarnyj institut, kafedra inostrannyh yazykov i perevoda, Ekaterinburg, 120 p.
26. Tagiyeva, E. I. G. (2022). "Features of monologic and dialogic speech", *Colloquium-journal*, № 28 (151), pp. 27–29.
27. Borodulina, M. K., & Minina, N. M. (1968). *Osnovy prepodavaniya inostrannyh yazykov v yazykovom vuze* [Fundamentals of teaching foreign languages at a linguistic university], Vyssh. shk., Moscow, 118 p.
28. Yacenko, G. S., & Ergazin, A. E. (2022). "Osobennosti obucheniya dialogicheskoy rechi na anglijskom yazyke na etape osnovnogo obshchego obrazovaniya" [Specific features of teaching English dialogic speech at the stage of basic general education], *Kazanskij lingvisticheskij zhurnal*, t. 5, № 1, pp. 88–102.
29. Kerr, Ph., & Jones, C. (2007). *New Language Leader Intermediate. Coursebook*, Macmillan, 112 p.
30. Merzlyakova, A. V., & Charchoglyan, T. G. (2022). "Razvitie navyka rechi pridialogicheskoy podgotovke k DELF V1" [Development of speaking skills during dialogic preparation for DELF B1], *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*, № 75-2, pp. 231–234.

Вклад авторов

Ю. Д. Грехова – постановка цели исследования, поиск и критический анализ литературы, сбор и анализ данных исследования.

М. А. Трухин – критический анализ литературы, сбор и анализ данных исследования, описание исследования.

Д. В. Бойков – анализ результатов исследования, описание результатов и формирование выводов исследования.

Contribution of the authors

Yu. D. Grekhova – setting the research goal, selection and critical analysis of literature, collection and analysis of research data.

M. A. Trukhin – critical analysis of the literature, collection and analysis of research data, description of the research.

D. V. Boykov – analysis of the research results, description of the results and formulation of research conclusions.