

Методология и технология профессионального образования
(педагогические науки)

Научная статья

УДК 37.016

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ЕЕ РЕСУРСЫ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ
ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ МЛАДШИХ КУРСОВ**

Надежда Александровна Емельянова¹, Эльвира Валитовна Мошникова²✉

^{1, 2}Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева, Астрахань,
Россия

¹espere402@gmail.com

²elyalyona@mail.ru✉

Аннотация. Рассмотрена проблема совершенствования образовательного процесса на занятиях по иностранному (английскому) языку с использованием технологии геймификации. Дано определение, указаны цели и представлены ключевые характеристики геймификации, обоснована необходимость применения этой методики при обучении английскому языку студентов младших курсов. Подчеркнута значимость обращения к геймификации в процессе реализации функционально-деятельностного подхода в обучении иностранным языкам. Выявлен универсальный характер геймификации, позволяющий использовать данную технологию в различных учебных режимах. Особое внимание уделено исследованию влияния геймификации на психоэмоциональное состояние студентов. Даны конкретные примеры успешного применения геймификации на занятиях по английскому языку, продемонстрированы положительные результаты и перспективы этого подхода
© Емельянова Н. А., Мошникова Э. В., 2023

Педагогические исследования. 2023. Вып. 4. С. 23–38.

Pedagogical Research. 2023. Vol. 4. P. 23–38.

в контексте образования. Исследование способствует повышению эффективности обучения и мотивации студентов к освоению английского как иностранного языка.

Ключевые слова: геймификация, образовательный процесс, мотивация, технология обучения, неигровая деятельность, изучение иностранного языка, обучение английскому языку

Для цитирования: Емельянова Н. А., Мошникова Э. В. Геймификация и ее ресурсы в обучении английскому языку студентов младших курсов // Педагогические исследования. 2023. Вып. 4. С. 23–38.

Methodology and technology of vocational education
(pedagogical sciences).

Original article

GAMIFICATION AND ITS RESOURCES IN TEACHING EFL TO JUNIORS

Nadezhda A. Emelianova¹, Elvira V. Moshnikova²✉

^{1,2}Astrakhan Tatishchev State University, Astrakhan, Russia

¹espere402@gmail.com

²elyalyona@mail.ru✉

Abstract. The article deals with the issue of improving the educational process in foreign (English) language classes using gamification technology. The article presents the definition, objectives and key characteristics of gamification, as well as underlines the necessity of applying this methodology in teaching English as a foreign language (EFL) to junior students. The work lays emphasis on the importance of using gamification while implementing activity-based approach in teaching foreign

© Емельянова Н. А., Мошникова Э. В., 2023

languages. It also reveals universal character of gamification, which makes its use in different learning modes possible.

Special attention is paid to the study of the influence of gamification on the psycho-emotional state of students. Specific examples of successful application of gamification in English classes are given, positive results and prospects of this approach in the context of education are demonstrated. The study contributes to the improvement of students' learning efficiency and motivation to master English as a foreign language.

Keywords: gamification, education process, motivation, learning technology, non-game activities, language learning, teaching English

For citation: Emelianova N. A., Moshnikova E. V. Gamification and its resources in teaching EFL to juniors. *Pedagogicheskie issledovaniya = Pedagogical Research*. 2023;(4):23-38. (In Russ.).

Стремительное развитие технологий в современном мире влечет за собой изменение темпа и стиля нашей жизни, привычного уклада, корректирует существующие в обществе ценности и нормы.

Известный американский физик, лауреат Нобелевской премии по физике Р. Фейнман сказал: «Knowledge isn't free. You should pay...attention» [1] – *Знания тоже кое-что стоят, по крайней мере, они стоят внимания.* Продолжая эту мысль, отметим, что одна из острейших проблем современного образования (как среднего, так и высшего) связана как раз с поиском путей привлечения внимания молодежи к образовательному процессу: получению знаний и формированию необходимых компетенций. Сегодня студенты находятся в иной социальной ситуации развития, нежели предыдущие поколения: они живут в мире цифровых технологий. Привыкнув учиться виртуально, с помощью гаджетов, студенты «дышат» информационной средой.

С учетом данных обстоятельств становится очевидной необходимость адаптации образовательных технологий к быстро меняющейся реальности, чтобы обеспечить такую подготовку обучающихся, которая бы соответствовала актуальным условиям. Последние десятилетия отметились появлением целого ряда инновационных игровых образовательных технологий, основанных на игровом контенте, отвечающих требованиям времени и способствующих перенастройке образовательного процесса.

Образовательный процесс, безусловно, является одним из наиболее значимых видов деятельности, он направлен на овладение знаниями, навыками, нормами морали и этики, а также выявление творческих способностей. Полноценное развитие профессиональных компетенций является залогом успешного существования личности в рамках общества. Значимость данного процесса предопределяет его сложность и комплексность. Более того, современные условия требуют смещения акцента в образовании с простого усвоения фактов, где результатом является просто наличие знаний, на освоение средств взаимодействия с окружающим миром. Это подразумевает, что целью учебного процесса должны стать различные умения, а для достижения вышеуказанного необходимо изменить характер учебного процесса и методы взаимодействия педагогов с обучающимися. Выбор соответствующих образовательных технологий и методов играет ключевую роль в достижении поставленной цели. В настоящее время игровые технологии весьма распространены. Например, в обучении иностранным языкам использование таких технологий обусловлено их эффективностью. Внедрение игровых элементов в образовательный процесс (геймификация) делает обучение более привлекательным, способствует глубокому вовлечению в учебный процесс, оказывает воздействие на эмоциональную составляющую и упрощает усвоение знаний.

Геймификация внедряется в различные процессы уже на протяжении длительного времени. Первоначально она распространялась на бизнес и

рассматривалась как инструмент повышения мотивации сотрудников. В маркетинге к геймификации обратились для увеличения числа клиентов за счет введения разнообразных систем поощрения: подарков, купонов, скидок, бонусов и вознаграждений. Постепенно эта технология подтвердила свою эффективность, что привело к ее проникновению в самые разные сферы жизни. Эксперты в области геймификации бизнес-процессов Г. Зихерман и Дж. Линдер активно призывают к применению методологии геймификации во всех сферах жизни человека [2].

Термин «геймификация» был введен в 2002 году американским программистом Н. Пеллингом. Изначально им пользовались разработчики видеоигр с целью дать научное описание визуализации своих игровых персонажей [3].

До сих пор не существует общепринятого определения геймификации. Она понимается, например, как «процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и вовлечения людей в какой-либо процесс» [4, с. 224]; «применение элементов игрового дизайна в неигровом контексте» [5, с. 225]; «инструмент, способствующий повышению вовлеченности участников в тот или иной процесс» [6, с. 57–63; 7, с. 14–31]. Некоторые ученые рассматривают геймификацию как «игровую оболочку для какой-либо целенаправленной деятельности» [8, с. 105].

В рамках данного исследования мы исходим из того, что геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для максимальной вовлеченности студентов в учебный процесс.

Чтобы лучше понимать сущность процесса геймификации, необходимо вспомнить известного американского профессора из Клермонта М. Чиксентмихайи, прославившегося научным трудом «Поток: психология оптимального переживания» («Flow: the Psychology of Optimal Experience»).

Описанные характеристики «потока» были выделены психологом и представляют восемь аспектов, которые люди упоминают, описывая свои переживания в моменты радости.

1. Реализация деятельности, достижение цели, выполнимость задачи: отмечается чувство уверенности в том, что задача выполнима, цель достижима и есть решение для преодоления препятствий.

2. Возможность сконцентрироваться на текущей деятельности: способность фокусироваться и погружаться в текущее занятие без отвлечений.

3. Четкие цели: осознание конкретных и четких целей, что придает направленность и смысл деятельности.

4. Понятная и мгновенная обратная связь для более точного выстраивания движения к цели.

5. Полное углубление в текущую деятельность, освобождение от обыденных забот и тревог.

6. Ощущение уверенности человека в полном контроле над своими действиями и происходящими событиями.

7. Потеря человеком осознания себя в процессе погружения в деятельность, которое затем возвращается с более ярким проявлением

8. Восприятие времени может варьироваться от замедленного, когда секунды тянутся, как часы, до ускоренного, когда часы пролетают, как секунды.

По мнению М. Чиксентмихайи, люди, находящиеся в состоянии «потока», настолько увлечены работой, что создается впечатление, будто все остальное теряет смысл, а приятный опыт заставляет заниматься этой деятельностью дальше и не задумываться о порой низкой оплате труда [9, с. 17].

Отметим: элементы, из которых состоит игра [10] и, соответственно, элементы, которые могут быть внедрены в ту или иную неигровую деятельность – правила, цели и задачи, результаты и обратная связь, конкуренция, испытание или противостояние, взаимодействие, сюжет – напрямую соотносятся с теорией потока, а потому эффективны.

В зависимости от объекта воздействия выделяют внешнее и внутреннее направления геймификации. Внешнее направление нацелено на привлечение и удержание той или иной аудитории, тогда как внутреннее – на обеспечение максимальной вовлеченности участников того или иного процесса. Использование приемов геймификации в образовательном процессе характеризуется четкой внутренней направленностью.

Интеграция игровых элементов в учебный процесс способствует созданию условий, имитирующих реальные ситуации, стимулирует личный интерес и, следовательно, обеспечивает активное участие в решении представленной задачи. Этот подход демонстрирует положительные результаты в областях когнитивного, эмоционального и социального развития, особенно в контексте обучения иностранным языкам. Геймификация позволяет погрузить обучающихся в сценарии, максимально приближенные к реальным жизненным ситуациям, что способствует формированию и закреплению практических коммуникативных навыков [11; 12]. Кроме того, нельзя забывать: на момент начала обучения иностранным языкам речевые механизмы обучающихся уже сформированы в рамках родного языка и отражают национальные черты мышления, т. к. каждый язык не только обеспечивает общение, но и служит средством выражения социокультурных ценностей своих носителей. Именно поэтому воссоздание с помощью игровых элементов социокультурного контекста стран изучаемого языка позволяет обучающимся освоить языковую систему изучаемого языка и перенять особенности иного образа мышления.

Преимуществом применения игровых элементов в образовании становится еще и то, что освоение нового материала осуществляется в строгой логической последовательности, которой подчиняются игры – от простого к сложному. С прохождением этапов игровых технологий обучающиеся все глубже вникают в детали изучаемой темы и все прочнее закрепляют полученные знания. Подобный подход дает возможность повысить результативность общепринятой ступенчатой системы обучения иностранным языкам. Помимо этого,

применение элементов игры позволяет оттачивать навык принятия решений в тех или иных разыгрываемых ситуациях.

Геймификация образовательного процесса реализуется посредством разработки и применения тех или иных педагогических игровых технологий.

Применение игровых технологий в процессе обучения оказывает стимулирующее воздействие на субъектов данной деятельности за счет широкой свободы выбора и внедрения элементов соревновательности, а также за счет удовлетворения потребности в самоактуализации. Это обусловлено тем, что игровой деятельности, как отмечает С. А. Шмаков, присущи следующие черты:

- 1) свобода и ощущение радости;
- 2) творческий характер, дающий широкую свободу для проявления личностных качеств;
- 3) наличие системы правил и сюжетно-ролевого распределения [13, с. 34].

Использование игровых технологий и геймификации представляет собой один из способов внедрения функционально-деятельностного подхода в образовательный процесс. Этот подход включает в себя разработку жизненных ситуаций, их анализ, развитие критического мышления, умение оценивать и самостоятельно решать задачи. Функционально-деятельностный подход обеспечивает активное участие обучающихся в игровой, рефлексивной и дискуссионной деятельности, что способствует усвоению фактических знаний и пониманию различных социальных ролей в ходе решения реальных задач на уроке. Данный факт особенно значим, когда речь заходит об организации занятий по дисциплинам, связанным с практическим овладением иностранным языком, поскольку эффективное овладение языком в условиях неязыковой среды возможно лишь при максимальном погружении в социальные ситуации, это позволяет обучающимся лично переживать различные сценарии. Эмоциональная вовлеченность придает учебному опыту индивидуальный оттенок, что способствует лучшему запоминанию. Таким образом,

использование игровых технологий в обучении иностранным языкам приносит значительные положительные результаты.

Игровые технологии активно используются не только в рамках формального (очного) образования, но и в сфере неформального образования, самообразования и дистанционного обучения. Существует множество онлайн-платформ и приложений, массовое использование которых доказывает эффективность геймификационного подхода к образовательному процессу в целом и обучению иностранным языкам в частности. К наиболее широко известным относятся следующие:

Khan Academy – некоммерческая образовательная платформа, созданная в 2005 году, ее целью является предоставление бесплатных, отвечающих мировым стандартам образовательных услуг. Проведенные рядом американских школ исследования показали, что результативность школьников, проходивших курсы в Khan Academy, выше, чем у других школьников (<https://www.khanacademy.org>);

Coursera – интернет-платформа, позволяющая пройти онлайн-курсы от лучших университетов и компаний мира и получить сертификат; степень геймификации процесса зависит от выбранного для обучения курса (<https://www.coursera.org>);

Duolingo – программы разработаны таким образом, чтобы сделать обучение занимательным, поскольку главный принцип приложения: учиться легче, если вам весело (URL: <https://www.duolingo.com/approach>). В приложении предусмотрены различные мотивирующие награды и иные элементы игры, которые направлены на поддержание интереса потенциальных пользователей. Эффективность 34 часов занятий с Duolingo приравнивается к нескольким месяцам изучения иностранного языка в университете (<https://www.duolingo.com>.);

Memrise – еще одно приложение для изучения иностранных языков, созданное в 2010 году и широко использующее геймификационные приемы:

В последние годы к указанным учебным ресурсам присоединились два интерактивных интернет-инструмента – WordWall и Pear Deck. На них мы остановимся подробнее, поскольку применение именно этих ресурсов позволяет не только формировать лексический навык (что очень важно на начальных этапах обучения английскому языку), но и осуществлять контроль усвоения знаний, в том числе по социокультурным аспектам изучения английского языка.

WordWall – платформа, которая идеально подходит как для очного, так и дистанционного обучения, она является отличным инструментом для введения, отработки, повторения лексического и грамматического материала, а также проверки сформированности этих навыков. Упражнения на платформе WordWall представляют собой интерактивные игры.

Использовать данную платформу легко, поскольку она предоставляет готовые шаблоны для создания игр. Создание нового занятия происходит в три этапа (1) выбор шаблона; 2) введение контента; 3) распечатка материалов или работа на интерактивной доске), т. е. полностью интерактивное занятие можно сделать за несколько минут. После этого, упражнение можно переключить на другой шаблон: например, ресурс «Сопоставить» (Match up) легко превратить в «Кроссворд» (Crossword) или «Викторину» (Gameshow quiz). Следует отметить, что платформа позволяет создавать не только интерактивные, но и печатные материалы, т. е. большинство шаблонов доступны в обеих версиях.

Как упоминалось, задания на данной платформе представляют собой настоящие компьютерные игры, это привлекает внимание студентов и стимулирует их интерес к учебному материалу. Бесплатная версия платформы содержит 18 стандартных шаблонов игр; платная предоставляет более широкие возможности для разработок игр: неограниченное количество попыток, 18 стандартных, 15 профессиональных, а также печатных шаблонов.

Учитель самостоятельно выбирает шаблоны игр, исходя из целей и задач урока. Преподаватель также имеет возможность воспользоваться опытом своих коллег, отправив студентам ссылку на уже существующую игру в разделе «Сообщество» на платформе (<https://wordwall.net/features>).

Для представления нового лексического материала учитель может использовать создание флэш-карточек в режиме «Random cards». Он также подходит для закрепления изученного материала: преподаватель может попросить студентов составить предложение, используя слово, которое появится на случайно выбранной карточке. Принцип работы с таким режимом идентичен обычным флэш-карточкам.

Функция «Random wheel» предоставляет случайный выбор задания, предложения, вопроса или темы для работы. Преподаватель инициирует вращение колеса, нажимая кнопку «Start», и оно останавливается на случайной опции. Этот режим может быть использован на этапе закрепления лексического материала, где в опциях даются предложения с пропущенными словами, которые студентам нужно вставить в соответствии с контекстом. Колесо удачи также может быть эффективным инструментом для проверки лексических навыков, развития устной речи на ситуативной основе и распределения тем для диалогов.

Исходя из представленной информации, приходим к заключению, что WordWall – многофункциональная платформа, которая подходит как для изучения лексики, так и для освоения других аспектов. Платформа предоставляет обширный набор онлайн-инструментов для обучения, варьирующиеся в зависимости от целей и задач урока. Важно отметить, что содержимое созданной по одному шаблону игры легко заменить на другой тип игры, платформа автоматически адаптирует его. Таким образом, один и тот же учебный материал может быть эффективно проработан различными методами [15].

Цифровой ресурс «Pear Deck» позволяет активно вовлекать большее количество студентов в условиях дистанционного обучения. Pear Deck – это

сервис для создания интерактивных презентаций в Google. Учитель сам контролирует переход слайдов, у него также есть возможность отслеживать ответы каждого студента и, что важно, давать обратную связь.

Таким образом, данный сервис помогает создавать вопросы, добавлять аудио- и видеоинструментарий, анимацию, проводить формативное оценивание, отрабатывать непонятные моменты, а главное вовремя их отслеживать. Pear Deck позволяет вовлечь 100 % студентов в процесс обучения, помогает отследить успехи каждого ученика и вовремя скорректировать процесс для достижения более высоких результатов (<https://www.peardeck.com>).

Итак, применение игровых технологий в образовательном процессе форме различных педагогических игр носит всеобъемлющий характер и распространяется на формальное и неформальное образование, а также самообразование, что позволяет говорить о высокой эффективности указанных технологий. Функции, выполняемые игровой деятельностью в рамках обучения иностранным языкам, обеспечивают обучающимся возможность глубоко погрузиться в социально-культурную действительность стран изучаемых языков, получить личностный опыт решения типичных социальных ситуаций за счет их моделирования и решения в рамках образовательного процесса и, соответственно, лучше понять иную языковую картину мира, перенять свойственные носителям языка языковые паттерны.

Список источников

1. Ричард Фейнман. URL: <https://ru.citaty.net/avtory/richard-feinman/>.
2. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. Hoboken, N.J: Wiley, 2010. 220 p.
3. Pelling N. The (short) prehistory of «gamification». 9 august 2011. URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>.
4. Вербих К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. 224 с.

Педагогические исследования. 2023. Вып. 4. С. 23–38.
Pedagogical Research. 2023. Vol. 4. P. 23–38.

5. Deterding S., Sicart M., Nacke L., O’Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. New York: ACM Press, 2011. P. 225–228. URL: <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.

6. Attali Y., Arieli-Attali M. Gamification in assessment: Do points affect test performance? // Computers & Education. 2015. Т 1 (83). P. 57–63. URL: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S03601315>.

7. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in Theory and Action: a Survey. Int. J. Hum. Comp. Stud. 2015. Vol. 74. P. 14–31.

8. Караваев Н. Л., Соболева Е. В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде. Киров: Вятский государственный университет, 2019. 105 с.

9. Чиксентмихайи М. Поток: Психология оптимального переживания. М.: Издательство Альпина нон-фикшн, 2021. 464 с.

10. Prensky M. Digital Game-Based Learning. 1st ed. New York: McGraw Hill, 2001. URL: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>.

11. Delacruz G. C. Games As Formative Assessment Environments: Examining the Impact of Explanations of Scoring and Incentives on Math Learning, Game Performance and Help Seeking (CRESST Report 796). Los Angeles, CA: University of California, National Center for Research on Evaluation, Standards, and Student Testing, 2011.

12. Miller D. J., Robertson D. P. Educational Benefits of Using Game Consoles in a Primary Classroom: a Randomised Controlled Trial. British Journal of Educational Technology. 2011. Vol. 5. P. 850–864.

13. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Издательство «Новая школа», 1994. 238 с.

14. Давыденко Ю. И. Деятельностный подход при обучении английскому языку // Труды БГТУ. 2016. Вып. 5. С. 224–227.

15. Жеренкова О. М. Использование возможностей ресурса WORDWALL в процессе обучения английскому языку // Идеи. Поиски. Решения: сборник статей и тезисов XIII Международной научно-практической конференции преподавателей, аспирантов, магистрантов, студентов (Минск, 22 ноября 2019 г.). В 7 т. Т. 3 / БГУ, филологический факультет, кафедра английского языкознания; редкол.: Н. Н. Нижнева (отв. ред.) и др. Минск: БГУ, 2020. С. 58–63.

References

1. Richard Feynman. URL: <https://ru.citaty.net/avtory/richard-feinman/>
<https://ru.citaty.net/avtory/richard-feinman/>. (In Russ.).
2. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. Hoboken, N.J: Wiley; 2010. 220 p.
3. Pelling N. The (short) prehistory of «gamification». 9 august 2011. URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>.
4. Werbach K., Hunter D. For the win. How game thinking can revolutionize your business. M.: Mann, Ivanov and Ferber; 2015. 224 с. (In Russ.).
5. Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. New York: ACM Press; 2011. P. 225-228. URL: <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.
6. Attali Y., Arieli-Attali M. Gamification in assessment: Do points affect test performance? Computers & Education. 2015. Т 1 (83). P. 57-63. URL: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S03601315>.
7. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in Theory and Action: a Survey. Int. J. Hum. Comp. Stud. 2015. Vol. 74. P. 14-31.
8. Karavaev N. L., Soboleva E. V. Improving the methodology of gamification of the educational process in the digital educational environment: [monograph]. Kirov: Vyatka State University; 2019. 105 p. (In Russ.).

Педагогические исследования. 2023. Вып. 4. С. 23–38.
Pedagogical Research. 2023. Vol. 4. P. 23–38.

9. Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Alpina Non-Fiction Publishers; 2021. 464 p. (In Russ.).

10. Prensky M. Digital Game-Based Learning. 1st ed. New York: McGraw Hill, 2001. URL: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>.

11. Delacruz G. C. Games As Formative Assessment Environments: Examining the Impact of Explanations of Scoring and Incentives on Math Learning, Game Performance and Help Seeking (CRESST Report 796). Los Angeles, CA: University of California, National Center for Research on Evaluation, Standards, and Student Testing; 2011.

12. Miller D. J., Robertson D. P. Educational Benefits of Using Game Consoles in a Primary Classroom: a Randomised Controlled Trial. British Journal of Educational Technology. 2011. Vol. 5. P. 850–864.

13. Shmakov S. A. Games for students as a cultural phenomenon. M.: New school; 1994. 238 p. (In Russ.).

14. Davydenko Y. I. The activity approach in teaching the English language. Proceedings of BSTU. 2016. No. 5 P. 224-227. (In Russ.).

15. Zherenkova O. M. Using WORDWALL as a resource in teaching English. Ideas. Search. Solutions: a collection of articles and abstracts of the XIII International Scientific and Practical Conference of teachers, graduate students, undergraduates, students (Minsk, November 22, 2019). In 7 vol. Vol. 3. BSU, Philological faculty, Department of English linguistics; editor: N. N. Nizhneva (editor-in-chief) and others. Minsk: BSU; 2020. P. 58-63. (In Russ.).

Информация об авторах

Н. А. Емельянова – кандидат филологических наук, доцент; доцент кафедры английской филологии, лингводидактики и перевода;

Э. В. Мошникова – кандидат педагогических наук, доцент; доцент кафедры английской филологии, лингводидактики и перевода.

Information about the authors

Nadezhda A. Emelianova – Candidate of Science in Philology; Associate Professor of the Chair of English Philology, Linguadidactics and Translation;

Elvira V. Moshnikova – Candidate of Science in Pedagogy; Associate Professor of the Chair of English Philology, Linguadidactics and Translation.

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 13.11.2023; одобрена после рецензирования 11.12.2023; принята к публикации 12.12.2023.

The article was published 13.11.2023; approved after reviewing 11.12.2023; accepted for publication 12.12.2023.