

ЛИТЕРАТУРА

1. Guide to Translation of Legal Materials [Electronic resource] / Consortium for Language Access in the Courts. – Williamsburg : National Center for State Courts, 2011. – 25 p. – Mode of access: <http://www.ncsc.org>. – Date of access: 19.01.2026.
2. American Translators Association. Code of Professional Conduct and Business Practices [Electronic resource]. – March 2002. – Mode of access: <http://www.atanet.org>.
3. US Department of Justice. Executive Order 13166: Improving Access to Services for Persons with Limited English Proficiency [Electronic resource]. — Mode of access: <http://www.lep.gov>.
4. Aparicio, A. Translation – Getting it Right; A Guide to Buying Translations / A. Aparicio, C. Durban. – American Translators Association, 2003.

УДК 004.51:811.111'271

Е.А. Петровская, преп.
(БГТУ, г. Минск)

ОНЛАЙН ПЛАТФОРМА WORDWALL КАК ИНСТРУМЕНТ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА.

Сегодня существует множество платформ на основе искусственного интеллекта, которые являются незаменимыми помощниками для преподавателей иностранных языков при создании учебных материалов. Такие платформы позволяют быстро генерировать разнообразные ресурсы, такие как тесты, упражнения, диалоги и даже интерактивные задания, что значительно упрощает процесс подготовки к занятиям.

Такого рода платформы не только облегчают работу преподавателей, но и делают процесс обучения более динамичным и интересным для студентов. В настоящий момент они играют важную роль в создании учебных материалов по иностранным языкам. Одной из таких платформ является платформа Wordwall.

Wordwall представляет собой многофункциональный инструмент для создания интерактивных материалов. Данная платформа проста в использовании и помогает создавать упражнения, оптимально подходящие, как для интерактивной доски, так и для индивидуальной работы на компьютере, позволяет создавать интерактивные

упражнения с использованием изображений и тестов.

Wordwall можно использовать для разных активностей в дистанционном и смешанном обучении. Большим ее преимуществом является то, что здесь есть коллекция разнообразных шаблонов для интерактивных упражнений – от кроссвордов и викторин до флеш-карточек, заполнения пробелов и заданий типа «Найди пару». Также у Wordwall активное сообщество пользователей, которые создали целую библиотеку готовых упражнений по разным предметам. Их можно использовать со своими учениками сразу же или после редактирования.

Огромным преимуществом платформы Wordwall является то, что в ней уже имеется огромное количество упражнений на самые разные лексические и грамматические темы. И достаточно лишь ввести в строку поиска название темы, которую хотелось бы проработать и Wordwall выдает набор самых разнообразных вариантов упражнений на заданную тему.

Если подобрать нужное задание в коллекции не удалось, значит, можно создать собственное. В верхней части сайта нужно нажать на кнопку «Создать занятие», и откроется страница со всеми доступными шаблонами. [1].

Шаблоны на платформе имеются следующие:

«Сопоставить». Участнику нужно перетащить термины к их определениям, выбрать правильный перевод каждого слова или соотнести даты с событиями.

«Случайные карты». Карточки с текстом или картинками собираются в колоду и выдаются по клику в случайном порядке.

«Пропущенное слово». Участнику предстоит заполнять пробелы в тексте, выбирая слова из списка и перетаскивая их в правильные места.

«Случайное колесо». Формат, аналогичный «Случайной карте», только элементы содержания располагаются на сегментах колеса, которое вращается по клику и выдаёт случайный результат.

«Викторина». Всем знакомый формат, серия вопросов с вариантами ответов и выбором правильных.

«Откройте поле». На игровом поле размещаются несколько пронумерованных элементов. По клику раскрывается содержимое каждого номера. Это может быть просто текст или картинка либо вопрос с вариантами ответов.

«Групповая сортировка». Участники должны перенести элементы из списка в правильную группу.

«Найди пару». Нужно правильно соотнести друг с другом элементы, составленные пары исчезают с игрового поля.

«Анаграмма». Ученики угадывают слова или фразы, в которых буквы перемешаны. Можно добавить подсказки в виде текста или картинок.

«Привести в порядок». В этом задании участникам предстоит правильно расставить слова в предложении.

«Совпадающие пары». На игровом поле размещены закрытые карточки, а участники переворачивают их по две подряд. Если пара совпала, то карточки исчезают, если нет – они снова закрываются

«Диаграмма с метками». Элементы нужно перетащить на заданные точки на изображении. Например, названия частей растения на фотографию цветка, названия планет на изображение солнечной системы и так далее.

«Флеш-карты». Ещё один инструмент для проведения быстрого опроса, а также для самопроверки знаний учеников. На лицевой стороне виртуальной карточки размещается вопрос, на обратной – правильный ответ, а по клику она переворачивается.

«Перевернуть плитки». Этот формат похож на «Флеш-карты», только карточки не следуют одна за другой, а сразу все расположены на поле.

«Поиск слов». В таблице из букв спрятаны ключевые слова, которые ученикам нужно отыскать.

«Кроссворд». Учащиеся вводят искомые слова, пользуясь подсказками.

«Викторина „Игровое шоу“». К обычной викторине добавляются дополнительные элементы (например, один раз за игру ученик может убрать половину неверных вариантов или получить дополнительное время для ответа на вопрос).

«Ударь крота». На игровом поле появляются кроты, на каждом из которых написан вариант ответа, а игроку нужно выбрать «правильных» кротов (в зависимости от условия задания), пока они снова не спрятались. [2].

Таким образом, можно сделать вывод, что использование образовательного ресурса Wordwall добавляет интерактивности на занятиях, что вовлекает учащихся активно взаимодействовать с материалом, а не просто слушать, делая обучение глубже, динамичнее и интереснее. И как следствие, способствует лучшему пониманию и усвоению знаний, а также эффективному закреплению материала. Способствует также оперативному контролю знаний учащихся и, как следствие, повышает результативность обучения.

В целом, хочется отметить, что разнообразный инструментарий предлагаемых Wordwall шаблонов даёт педагогу неисчерпаемый ис-

точник для педагогического творчества в особенности для организации и проведения информативных и одновременно занимательных дистанционных занятий. [3].

Данная платформа не только облегчает работу преподавателей, но и делают процесс обучения более персонализированным и эффективным. Использование ИИ в образовании открывает новые возможности для создания интерактивных и адаптивных учебных материалов, что способствует более глубокому усвоению языка и подготовке студентов к общению в международной среде.

ЛИТЕРАТУРА

1. Обучающая платформа: [Электронный ресурс] URL: <https://wordwall.net/ru> (Дата обращения: 14.01.2026).

2. Геймификация с использованием сервиса WordWall [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://multiurok.ru/index.php/files/geimifikatsiia-sispolzovaniem-servisa-wordwall.html>. Дата доступа : 14.01.2026.

3. Применение платформы WordWall при обучении [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://infourok.ru/doklad-primenenieplatformy-wordwall-pri-obuchenii-mladshih-shkolnikov-5657970.html>. Дата доступа : 14.01.2026.

УДК 378.091.39:8114.111

Л. М. Прокопенко, преп.
(БГТУ, г. Минск)

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ

Разработка междисциплинарных проектов на английском языке в техническом вузе – это эффективный метод обучения профессионально-ориентированной подготовке студентов, позволяющий осваивать и спецпредметы и языковой материал.

Интеграция английского языка с профильными дисциплинами повышает не только мотивацию к полезному и развивающему обучению, но и представляет практическую ценность, т.к. является составной многокомпонентной компетенцией научно-исследовательской подготовки студентов.

В результате умений самостоятельно использовать учебно-познавательные действия в различных областях знаний создаются такие продукты, как проекты, мультимедийные презентации и нагляд-