

На правах рукописи



**Габдуллина Алсу Шарифуллаевна**

**РАЗВИТИЕ ИНОЯЗЫЧНОЙ СПОНТАННОЙ РЕЧИ СТУДЕНТОВ  
ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ НАПРАВЛЕНИЙ ПОДГОТОВКИ  
НА ОСНОВЕ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ**

5.8.2 Теория и методика обучения и воспитания  
(иностранные языки, уровень общего, профессионального,  
дополнительного образования, профессионального обучения)

**АВТОРЕФЕРАТ**  
**диссертации на соискание ученой степени**  
**кандидата педагогических наук**

Санкт-Петербург  
2026

Работа выполнена в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого»

**Научный руководитель:** Рубцова Анна Владимировна, доктор педагогических наук, профессор

**Официальные оппоненты:** Дмитренко Татьяна Алексеевна, доктор педагогических наук, профессор, академик МАНПО, профессор кафедры лингводидактики и современных технологий иноязычного образования Института иностранных языков федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Московский педагогический государственный университет», г. Москва  
Родоманченко Аида Сергеевна, кандидат педагогических наук, доцент Школы иностранных языков Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», г. Москва

**Ведущая организация:** Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы», Республика Башкортостан, г.Уфа

Защита состоится «27» марта 2026 года в 12.00 часов на заседании диссертационного совета У.5.8.2.32 на базе федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого» по адресу: г. Санкт-Петербург, ул. Политехническая, д. 21, 1 этаж, ауд. 121.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте <https://www.spbstu.ru/science/> федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого».

Автореферат разослан «\_\_\_\_\_» февраля 2026г.

Ученый секретарь диссертационного совета  
кандидат педагогических наук, доцент



Н.Э. Аносова

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность исследования.** Современное лингвистическое образование трансформируется в русле общих процессов цифровизации российского общества. Профессиональная деятельность лингвиста в XXI веке требует быстрого переключения между языковыми кодами, уверенного владения спонтанной речью и адаптации к изменяющимся коммуникативным контекстам и ситуациям. Федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования (далее — ФГОСВО) по направлению «Лингвистика» определяют необходимость эффективного владения иноязычной спонтанной речью (далее — ИСР), что выражается в содержании ряда общепрофессиональных и профессиональных компетенций.

К ключевым общепрофессиональным компетенциям данного направления относятся умения восприятия и порождения связных монологических и диалогических текстов в устной форме, владение различными регистрами общения и конвенциями речевого взаимодействия в иноязычном социуме (ОПК-4, ОПК-5, ОПК-6). Особую значимость приобретает способность преодолевать влияние стереотипов и осуществлять межкультурный диалог в общей и профессиональной сферах общения (ОПК-9), что актуально в условиях глобализации и интенсификации международных контактов.

Профессиональная специфика подготовки лингвистов актуализирует необходимость развития ИСР в контексте формирования компетенций, связанных с межкультурным взаимодействием и устной коммуникативной медиацией. Владение спонтанной устной речью составляет основу профессиональных умений осуществления устного последовательного посредничества между носителями разных языков, реализации межкультурной коммуникации в профессионально значимых ситуациях и соблюдения этических принципов устного речевого взаимодействия (ПК-9, ПК-27, ПК-23). Реализация данных компетенций напрямую детерминирована владением умениями спонтанного речевого производства в условиях временных ограничений и непредсказуемых коммуникативных ситуаций.

Анализ отечественного и зарубежного опыта показал, что студенты-лингвисты испытывают определенные трудности при реализации спонтанной устной коммуникации на иностранном языке (далее — ИЯ) несмотря на то, что в основном на дисциплины речевой практики на ИЯ отводится достаточный объём академических часов.

Основные сложности обусловлены комплексом взаимосвязанных факторов. С одной стороны, у студентов наблюдается недостаточная автоматизация речевых механизмов и низкая скорость активации лексико-грамматических средств в условиях спонтанной коммуникации. С другой стороны, преобладающие в образовательной практике приёмы и формы

обучения ориентированы преимущественно на развитие подготовленной устной речи в её традиционном формате, что не обеспечивает формирование полноценной способности к иноязычному общению в условиях непредсказуемых коммуникативных ситуаций. Дополнительным фактором выступает недостаточный учёт коммуникативных барьеров, возникающих в процессе спонтанного иноязычного общения. Таким образом, в современной практике лингвистического образования отсутствует системная методическая подготовка обучающихся к спонтанному речепроизводству в условиях вариативных и трудно прогнозируемых коммуникативных ситуаций.

Проблема подготовки лингвистов освещается в ряде работ отечественных и зарубежных учёных, где исследуются общеметодические основы обучения ИЯ и развития коммуникативных умений, вопросы интеграции цифровых технологий в языковое образование, а также проблемы межкультурной коммуникации и формирования социокультурной компетенции будущих специалистов (И.Л. Бим, Н.Ф. Коряковцева, А.Н. Щукин; Н.В. Попова, П.В. Сысоев, Н.В. Чичерина; В.В. Сафонова, Л.П. Халяпина, D. K. Kapp, S. Deterding и др).

Однако проблема целенаправленного развития умений ИСР не получила достаточного освещения в современных исследованиях, что актуализирует поиск эффективных педагогических инструментов её решения. Особую перспективу в этом контексте представляет метод геймификации, который, несмотря на активное внедрение в образовательные практики, остаётся малоизученным применительно к развитию ИСР. Игровые механики обладают значительным потенциалом для создания мотивирующей коммуникативной среды и преодоления коммуникативных барьеров, препятствующих свободному речепроизводству. При этом системное применение геймификации для развития умений ИСР требует научного обоснования. Как показывает практика, студенты лингвистических направлений подготовки сталкиваются с рядом специфических психолингвистических барьеров при развитии умений ИСР: «перфекционизм» в языковом оформлении, боязнь потери профессионального имиджа, конфликт между языковой правильностью и спонтанностью, высокий уровень языковой рефлексии. Данные факторы негативно влияют на развитие ИСР и языковое мышление студентов. Традиционные методики обучения ИЯ не всегда имеют достаточную эффективность для решения данной методической проблемы, что требует разработки инновационных подходов для эффективного развития умений ИСР.

Теоретический анализ научной литературы по обозначенным вопросам, анализ ФГОС ВО 3++, критическое наблюдение за реализацией учебного процесса в вузе позволили выявить ряд **противоречий между:**

– возрастающими требованиями к уровню владения ИСР будущих лингвистов и недостаточной разработанностью эффективных методик её развития в системе высшего лингвистического образования;

– объективной необходимостью подготовки специалистов, способных к гибкой и эффективной спонтанной коммуникации без предварительной подготовки, и отсутствием современных эффективных методов, обеспечивающих преодоление психолингвистических барьеров, препятствующих развитию ИСР;

– потребностью в инновационных образовательных методиках обучения ИЯ, включающих элементы геймификации и обеспечивающих интеграцию психолингвистических механизмов и лингвистических знаний, и недостаточной разработанностью соответствующего технологического инструментария;

– необходимостью создания мотивирующей открытой образовательной среды для развития умений ИСР и отсутствием системной интеграции метода геймификации в образовательный процесс как эффективной методической основы развития иноязычной коммуникации.

Указанные противоречия позволили определить **научную проблему** исследования: каким образом может быть использован метод геймификации для повышения эффективности развития ИСР в высшей школе?

Научная проблема и перечисленные противоречия определили выбор темы исследования: **«Развитие иноязычной спонтанной речи студентов лингвистических направлений подготовки на основе метода геймификации».**

**Цель исследования:** разработать и научно обосновать методическую модель развития ИСР студентов лингвистических направлений подготовки на основе метода геймификации.

**Объект исследования:** процесс обучения иностранному языку студентов лингвистических направлений подготовки в высшей школе.

**Предмет исследования:** методика развития умений иноязычной спонтанной речи студентов лингвистических направлений подготовки с применением метода геймификации.

**Гипотеза исследования:** процесс развития умений иноязычной спонтанной речи студентов лингвистических направлений подготовки будет более эффективным, если:

– определены специфические особенности ИСР как особого вида речевой деятельности, характеризующегося неподготовленностью, естественностью, ситуативностью и автоматизированностью использования языковых средств;

– выявлены психолингвистические, лингвистические и коммуникативно-функциональные особенности ИСР, а также соответствующие им речевые умения;

– методически обоснована специфика метода применения геймификации для развития ИСР студентов-лингвистов с целью преодоления коммуникативных барьеров и создания мотивирующей открытой образовательной среды;

– разработана поэтапная методическая модель развития умений ИСР, включающая языковой, ситуативно-адаптивный и коммуникативно-сценарный модули;

– создана система геймифицированных заданий с интеграцией современных цифровых ресурсов для развития монологической, диалогической и полилогической форм ИСР;

– разработана система критериев оценивания ИСР в геймифицированной среде обучения ИЯ.

В соответствии с целью и гипотезой определены следующие **задачи исследования:**

1) провести теоретический анализ концептуальных основ обучения ИСР студентов лингвистических направлений подготовки;

2) описать лингвистические и психологические аспекты обучения ИСР;

3) обосновать применение метода геймификации как основу обучения ИСР;

4) разработать методические принципы развития умений ИСР на основе метода геймификации;

5) разработать методику развития ИСР, включающей в себя систему заданий с элементами геймификации;

6) проверить эффективность разработанной методики в процессе опытно-экспериментальной работы.

**Теоретико-методологической основой исследования являются положения:** теории и методики обучения иностранным языкам (Н.И. Алмазова, Т.Н. Астафурова, Б.В. Беляев, И.Л. Бим, М.Л. Вайсбург, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, Т.А. Дмитренко, Ю.В. Еремин, Ю.А. Комарова, Н.Ф. Коряковцева, М.В. Ляховицкий, А.А. Миролубов, О.А. Обдалова, Е.И. Пассов, Н.В. Попова, Г.В. Рогова, А.В. Рубцова, В.В. Сафонова, Т.С. Серова, Э.Г. Крылов, В.Л. Скалкин, Е.Н. Соловова, П.В. Сысоев, В.П. Фурманова, С.К. Фоломкина, Л.П. Халяпина, Н.В. Чичерина, А.Н. Шукин и др.); теории речевой деятельности и психолингвистики (Г.М. Андреева, Л.С. Выготский, И.Н. Горелов, А.А. Залевская, И.А. Зимняя, С.Д. Кацнельсон, А.А. Леонтьев, А.Н. Леонтьев, К.Ф. Седов, Т.Н. Ушакова, Э.П. Шубин и др.); концепций спонтанной речи и инициативного говорения (А.М. Антипова, П.Б. Гурвич, А.А. Исаева, А.В. Михеев, Е.А. Ножин, К.А. Родкин, Г.М. Уайзер, Р.З. Шлямберг, D. Crystal и др.); теории и методики обучения межкультурной иноязычной коммуникаций

(О.В. Александрова, Е.Е. Адушкина, И.В. Арнольд, Н.В. Богданова-Бегларян, Л.В. Бондарко, Л.А. Вербицкая, Н.И. Гейльман, М.В. Гордина, Е.А. Земская, О.С. Иссерс, В.Б. Касевич, М.Л. Макаров, Б.Ю. Норман, Р.К. Потапова, О.Б. Сиротинина, С.Г. Тер-Минасова, Н.И. Формановская, Л.В. Щерба и др.); психологических основ обучения иностранным языкам (А.Р. Артонов, Б.А. Бенедиктов, Г.А. Китайгородская, А.Н. Леонтьев, А.К. Маркова, Н.М. Симонова и др.); коммуникативного подхода в обучении иностранным языкам (Р.П. Мильруд, В.Л. Скалкин, И.В. Шалина, С.Ф. Шатилов и др.); теории игры и геймификации в образовании (К. Вербах, D. Hunter, J. Huizinga, K. Kapp, S. Deterding, С.В. Титова и др.); когнитивного подхода к изучению иностранного языка (Н.В. Барышников, И.Л. Бим, Н.И. Жинкин, А.В. Щепилова и др.); концептуальных основ применения цифровых технологий в языковом образовании (Т.А. Дмитренко, Н.В. Попова, А.С. Родоманченко, П.В. Сысоев и др.).

**Методы исследования:**

1) теоретические: анализ и обобщение научно-теоретической литературы и научно-методических работ отечественных и зарубежных исследователей по проблеме исследования;

2) эмпирические: педагогическое наблюдение, диагностика, анализ педагогического опыта, формирующий и контрольно-оценочный эксперимент;

3) статистические: методы статистического анализа и обработки экспериментальных данных с использованием t-критерия Стьюдента, корреляционного анализа, расчёта величины эффекта по формуле Коэна.

**Научная новизна исследования** заключается в следующем:

1) определены концептуальные основы иноязычной спонтанной речи как особого вида речевой деятельности, характеризующегося неподготовленностью, естественностью, ситуативностью и автоматизированностью использования языковых средств;

2) выявлены психолингвистические, лингвистические и коммуникативно-функциональные аспекты ИСР и соответствующие им умения, образующие интегративную модель речевой спонтанности;

3) научно обоснован метод геймификации как эффективный инструмент развития умений ИСР, обеспечивающий интеграцию игровых элементов в коммуникативный образовательный контекст;

4) разработана система методических принципов развития умений ИСР на основе метода геймификации, включающая дидактические, общеметодические и частнометодические принципы;

5) разработана методическая модель развития умений ИСР, включающая языковой, ситуативно-адаптивный и коммуникативно-сценарный модули с интеграцией цифровых образовательных ресурсов.

**Теоретическая значимость исследования** заключается в:

1) расширении научных представлений о природе и механизмах ИСР как особого вида речевой деятельности в контексте профессиональной подготовки лингвистов;

2) теоретическом обосновании дидактического потенциала метода геймификации как основы развития иноязычных умений спонтанной речи через создание коммуникативно-мотивирующей открытой образовательной среды;

3) в выявлении интегративной структуры умений иноязычной спонтанной речи, объединяющей психолингвистические, лингвистические и коммуникативно-функциональные компоненты;

4) определении методологических основ применения элементов геймификации в языковом образовании и разработке системы принципов, обеспечивающих эффективную интеграцию игровых технологий в процесс обучения ИЯ;

5) обосновании принципов построения системы геймифицированных заданий для развития монологической, диалогической и полилогической форм ИСР в синхронном и асинхронном форматах.

**Практическая значимость исследования** заключается в следующем:

1) разработана и внедрена методика развития ИСР на основе метода геймификации, которая может быть адаптирована для различных образовательных контекстов и уровней языковой подготовки;

2) создана система геймифицированных заданий, интегрированная с цифровыми образовательными ресурсами, обеспечивающая преподавателю эффективный инструментарий для организации мотивирующего образовательного процесса;

3) разработаны критерии оценивания умений владения иноязычной спонтанной речи, которые могут использоваться для объективной диагностики речевого развития и мониторинга эффективности образовательных программ;

4) материалы исследования могут быть использованы в практике преподавания ИЯ в высших учебных заведениях, при разработке учебно-методических пособий и в системе повышения квалификации преподавателей.

**На защиту выносятся следующие положения:**

1) ИСР представляет собой особый вид речевой деятельности на неродном языке, характеризующийся неподготовленностью, естественностью порождения, ситуативностью и автоматизированностью использования языковых средств без предварительного планирования высказывания. ИСР реализуется в монологической, диалогической и полилогической формах и имеет специфику на фонетическом, грамматическом, синтаксическом, лексическом и дискурсивном уровнях.

2) Эффективность развития умений ИСР у студентов лингвистических направлений подготовки определяется наличием коммуникативно-мотивирующей открытой образовательной среды, включающей дидактические элементы геймификации, которые способствуют преодолению коммуникативного барьера как демотивирующего фактора учебного процесса.

3) Метод геймификации в контексте развития ИСР представляет собой системную интеграцию игровых элементов в коммуникативный образовательный контекст, обеспечивая создание мотивационно-насыщенной обучающей среды, преодоление коммуникативных барьеров, автоматизацию речевых процессов и интенсификацию речевой практики через многократное повторение в игровой форме.

4) Методика развития умений ИСР на основе геймификации базируется на дидактических, общеметодических и частнометодических принципах, включающих:

- принцип коммуникативно-ролевой геймификации (использование ролевых игр и симуляций),
- принцип опоры на саморазвитие в геймифицированном образовании (развитие автономности обучающихся),
- принцип ситуативно-коммуникативного контекста обучения (учет параметров коммуникативной ситуации),
- принцип визуальной геймификации языкового контекста (использование визуальных стимулов и инфографики для активизации речи),
- принцип адаптивной геймификации в речевой практике (индивидуализация с учетом уровня владения языком).

5) Поэтапная методическая модель развития умений ИСР включает языковой, ситуативно-адаптивный и коммуникативно-сценарный модули, обеспечивающие последовательное формирование речевых автоматизмов, гибкости речевого поведения и дискурсивной компетенции; модель реализуется средствами геймификации через систему заданий в синхронном и асинхронном форматах с использованием современных цифровых технологий.

**Основные этапы исследования:** *Подготовительный этап* (2022 – 2023 гг.) включал оценивание исходного уровня умений спонтанной англоязычной речи 134 студентов 1 курса бакалавриата направление «Лингвистика», разработку методических материалов, определение условий проведения педагогического эксперимента, а также подготовку диагностических инструментов и системы оценивания результатов. В рамках данного этапа была проведена входная диагностика, позволившая установить исходный уровень сформированности умений ИСР у студентов-лингвистов. *Формирующий этап* (2023 – 2024 гг.) заключался в реализации

экспериментального обучения студентов на основе авторской методики развития ИСР с применением метода геймификации, в то время как студенты КГ обучались ИЯ в традиционном формате. *Контрольно-оценочный этап* (2024 – 2025 гг.) был посвящён обработке полученных данных, их статистическому и качественному анализу, формулированию выводов об эффективности предложенной методики, а также оформлению текста диссертационного исследования.

**Апробация результатов исследования:** Результаты проведенного исследования представлены в 12 научных публикациях, включая публикации в научных журналах (ВАК РФ) и статьи в сборниках докладов научных конференций.

### **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Во введении** обоснована актуальность проблемы развития ИСР студентов лингвистических направлений подготовки на основе метода геймификации, указаны объект и предмет исследования, обозначены цель, исследовательские задачи и используемые методы, охарактеризованы теоретическая и практическая значимость исследования, а также его новизна.

**В первой главе «Психолого-педагогические основы обучения иноязычной спонтанной речи студентов лингвистических направлений подготовки на основе метода геймификации»** осуществлен комплексный теоретический анализ проблемы развития ИСР у будущих лингвистов средствами геймификации. Обоснована приоритетная значимость целенаправленного развития умений в профессиональной подготовке, определяемая возрастающими требованиями современной межкультурной коммуникации: владение навыками мгновенной речевой адаптации, умение свободно переключаться между языковыми кодами, способность к уверенному взаимодействию без предварительной подготовки в вариативных профессиональных контекстах.

На основе анализа отечественных и зарубежных исследований (А.М. Антипова, Н.В. Богданова-Бегларян, Н.И. Жинкин, А.А. Исаева, Е.А. Ножин, К.А. Родкин и др.) уточнено определение ИСР как особого вида речевой деятельности на неродном языке, характеризующегося *неподготовленностью* формирования высказывания (отсутствие предварительного планирования содержания и языковой формы; формирование речевого замысла происходит непосредственно в процессе говорения), *естественностью* порождения мысли (речь отражает мгновенные речемыслительные реакции говорящего на коммуникативную ситуацию, включая колебания, самокоррекцию, гезитации как неотъемлемые компоненты живой устной речи), *ситуативностью* (содержание и форма высказывания детерминированы экстралингвистическим контекстом коммуникации и требуют мгновенной адаптации к меняющимся условиям

общения) и *автоматизированностью* использования языковых средств (использование готовых речевых формул, клишированных конструкций и лексико-грамматических паттернов на уровне неосознаваемых речевых навыков).

В данном исследовании термины «спонтанная», «неподготовленная», «естественная» и «экспромтная» используются как синонимичные. Важно отметить, что в педагогической практике нередко происходит смешение понятий «устная речь» и «спонтанная речь», несмотря на тот факт, что устная речь может быть как подготовленной, так и неподготовленной, в то время как спонтанная речь по определению характеризуется отсутствием предварительной подготовки.

Определены три формы реализации ИСР: монологическая (неподготовленное индивидуальное высказывание), диалогическая (спонтанное речевое взаимодействие двух участников) и полилогическая (неподготовленное многостороннее общение). В разработанной и описанной во второй главе методике учтены специфические коммуникативные требования каждой формы.

Проанализированы психолингвистические особенности ИСР, включающие минимальный временной разрыв между формированием коммуникативного намерения и его вербализацией, одновременность процессов мышления и говорения, активизацию имплицитных языковых знаний и доминирование автоматизированных речевых механизмов над осознанным контролем языковой формы высказывания.

Кроме того, проведён комплексный анализ лингвистических аспектов ИСР на фонетическом, лексическом, синтаксическом и дискурсивном уровнях. На фонетическом уровне выявлены фонетическая редукция звуков в потоке речи, а на просодическом уровне — вариативность темпа речи, интонационные колебания и паузы хезитации. Лексический уровень характеризуется использованием разговорной лексики, готовых речевых формул, фразеологических единиц и дискурсивных маркеров, обеспечивающих связность устного дискурса и предоставляющих говорящему дополнительное время для планирования высказывания. Синтаксический уровень отличается преобладанием простых конструкций, эллиптических предложений, неполных синтаксических структур и допущением грамматических упрощений.

На основе анализа научной литературы (И.А. Зимняя, Е.И. Пассов, Э.П. Шубин и др.), а также результатов констатирующего этапа эксперимента выявлены специфические коммуникативные барьеры, препятствующие развитию умений ИСР у студентов направления подготовки «Лингвистика»: языковая тревожность (страх совершения ошибок при публичном выступлении), перфекционизм в языковом оформлении

(стремление к безупречной грамматической и лексической точности), боязнь потери профессионального имиджа (повышенное психологическое давление из-за необходимости соответствовать высоким ожиданиям) и конфликт между стремлением к языковой правильности и необходимостью быстрого речепроизводства. Данные барьеры обуславливают специфику методической работы со студентами-лингвистами.

С учетом коммуникативных особенностей различных форм речи был проведен комплексный анализ лингвистических и психологических характеристик ИСР, что позволило выявить группу умений и речевых действий, необходимых для эффективного овладения спонтанной речью. С опорой на теоретический анализ психолого-лингвистических основ спонтанной речи, были обоснованы речевые действия, реализация которых обеспечивает успешное осуществление коммуникации. В результате исследования были впервые комплексно проанализированы умения, необходимые для реализации монологической, диалогической и полилогической коммуникации в условиях спонтанности.

Спонтанная монологическая речь требует лингвистических умений инициирования и развития темы без предварительного планирования, оперативной активации языковых средств и структурирования содержания в процессе говорения. Психологический компонент включает умение поддерживать естественный темп речи, одновременно планировать и производить высказывание, обеспечивая тематическую целостность посредством риторических приёмов и самокоррекции. Для формирования данных умений были отобраны следующие речевые действия: инициирование и развитие темы без предварительного планирования, структурирование содержания в процессе говорения, регулирование скорости речи, использование риторических приёмов, обеспечение логической связности высказывания.

В свою очередь, спонтанная диалогическая коммуникация характеризуется специфическими лингвистическими умениями инициирования контакта, оперативного реагирования на реплики партнёра и смены позиций говорящего и слушающего. Психологические умения включают способность адаптировать речевое поведение к изменяющимся условиям общения, переключаться между формальным и неформальным общением и преодолевать коммуникативный барьер. Речевые действия, обеспечивающие развитие диалогических умений, охватывают: инициирование и поддержание контакта, адаптацию речевого поведения к партнёру, переключение между стилями общения, устранение речевых затруднений.

Спонтанная полилогическая речь требует владения лингвистическими умениями привлечения внимания группы, распределения речевых ходов и

управления динамикой дискуссии. Психологический аспект проявляется в способности оперативно реагировать на изменения коммуникативной ситуации и поддерживать множественные коммуникативные линии одновременно. Для развития полилогических умений были обоснованы речевые действия: привлечение внимания других коммуникантов, использование компенсаторных механизмов, оперативное реагирование на изменения коммуникативной ситуации.

Таким образом, развитие умений ИСР характеризуется рядом специфических особенностей, определяющих требования к организации образовательного процесса. Прежде всего, данная деятельность предполагает высокую степень интерактивности, требующую постоянного речевого взаимодействия между участниками коммуникации, а также интенсивность коммуникативного компонента, обеспечивающую непрерывное вовлечение обучающихся в различные формы спонтанного общения. Кроме того, процесс формирования умений ИСР должен носить выраженный мотивирующий характер, стимулирующий внутреннюю потребность студентов в спонтанной коммуникации и преодолении коммуникативных барьеров. Традиционные форматы аудиторной работы, ориентированные преимущественно на контролируруемую речевую практику, не позволяют в полной мере обеспечить необходимый уровень интерактивности и мотивационной насыщенности образовательного процесса. В этой связи возникает объективная потребность в поиске инновационных методических решений, способных создать максимально интерактивную обучающую среду с элементами вовлекающего образовательного взаимодействия.

В качестве такого инновационного методического решения обоснована целесообразность применения метода геймификации для развития умений ИСР, который представляет собой системную интеграцию игровых механик в коммуникативный образовательный контекст и обеспечивает эффективное развитие умений через создание мотивационно-насыщенной обучающей среды.

Для научного обоснования метода геймификации и определения его дидактического потенциала проведено концептуальное разграничение понятий *эдьютейнмент*, *игрофикация*, *игра* и *геймификация* в лингводидактическом контексте. Определено, что *эдьютейнмент* представляет собой общую педагогическую парадигму, интегрирующую образовательные и развлекательные компоненты (В.Б. Богуцкая, Н.А. Кобзева, Н.В. Попова, Н.В. Чичерина); *игрофикация* рассматривается как широкое понятие, охватывающее весь спектр игровых технологий (Л.В. Новикова, А.В. Цысь, Е.А. Маженина, В.А. Беседина); *игра* определена как базовый структурно-функциональный компонент и характеризуется эпизодическим, зачастую однократным применением в образовательном

процессе (А.В.Василиженко, А.Н. Леонтьев, Й. Хейзинга, В.С. Поликарпов, И.В. Лысак).

В настоящем диссертационном исследовании *геймификация* определяется как системный метод, предполагающий комплексную интеграцию игровых механик (вознаграждение, соревновательность, прогрессия сложности, обратная связь) в образовательный процесс (О.В. Орлова, С.В. Титова, S. Deterding, K. Kapp, K. Werbach). В данной работе реализация метода геймификации осуществлялась с использованием цифровых платформ в целях решения дидактических задач. Дидактический потенциал геймификации реализуется с помощью следующих средств: *коммуникативные игровые сценарии, командное соревнование, ролевые симуляции и квест-технологии и др.*, направленные на автоматизацию речевых процессов.

Использование метода геймификации направлено на создание коммуникативно-мотивирующей образовательной среды, на преодоление коммуникативных барьеров посредством системы позитивного подкрепления и нацелено как на формирование речевых автоматизмов в условиях временных ограничений, так и на интенсификацию коммуникативной практики в вариативных игровых контекстах

В контексте развития ИСР у студентов-лингвистов данный метод реализуется посредством системы геймифицированных коммуникативных заданий, трансформирующих речевые задачи в мотивирующую игровую деятельность и обеспечивающих непрерывный мониторинг речевого прогресса обучающихся. В учебном процессе выделены три его основных методических компонента: структурно-целевой, мотивационно-деятельностный и организационно-технологический (Рисунок 1).



Рисунок 1 – Геймификация как системный методический инструмент

Технологической основой обучения ИСР на основе метода геймификации выступают цифровые образовательные ресурсы, обеспечивающие поэтапное развитие умений спонтанной коммуникации на иностранном языке. Таким образом, проведённый теоретический анализ позволил определить основные элементы методики обучения ИСР с учетом приемов метода геймификации.

Во второй главе «Методика развития иноязычной спонтанной речи студентов лингвистических направлений подготовки на основе метода геймификации» была представлена и обоснована методика развития ИСР студентов-лингвистов на основе метода геймификации. Проведённое исследование позволило получить следующие научно-практические результаты: разработку трёхуровневой системы методических принципов развития ИСР на основе метода геймификации (Рисунок 2). Данная система принципов обучения формирует основу для определения ключевых требований к целям, содержанию, приёмам реализации метода геймификации организации образовательного процесса. Указанная система включает в себя три уровня: дидактический, общеметодический и частнометодический.



**Рисунок 2** – Структура принципов обучения ИСР на основе геймификации

На основании сформулированных принципов была разработана методическая модель обучения ИСР на основе метода геймификации,

обеспечивающая поэтапное развитие умений спонтанной коммуникации (Рисунок3).

В содержательно-процессуальном блоке представлена трёхмодульная система обучения, организационные формы, цифровые инструменты и система геймифицированных заданий для поэтапного развития монологических, диалогических и полилогических умений ИСР. Каждый модуль включает три последовательных этапа работы (подготовленная, частично подготовленная и неподготовленная речь). Результативный блок — проверка эффективности методики и степени сформированности умений ИСР. Оценивание проводилось на основе разработанной системы, состоящей из следующих критериев (беглость и темпоральные характеристики, лексико-грамматическая вариативность, точность и корректность речепроизводства, компенсаторные стратегии и речевая импровизация, реактивность и коммуникативная гибкость, ситуативная адекватность и прагматическая компетентность, когерентность и когезия дискурса) по 5-балльной шкале: 0–1,9 соответствует низкому уровню, 2,0–3,9 — среднему уровню, 4,0–5,0 — высокому уровню владения ИСР.

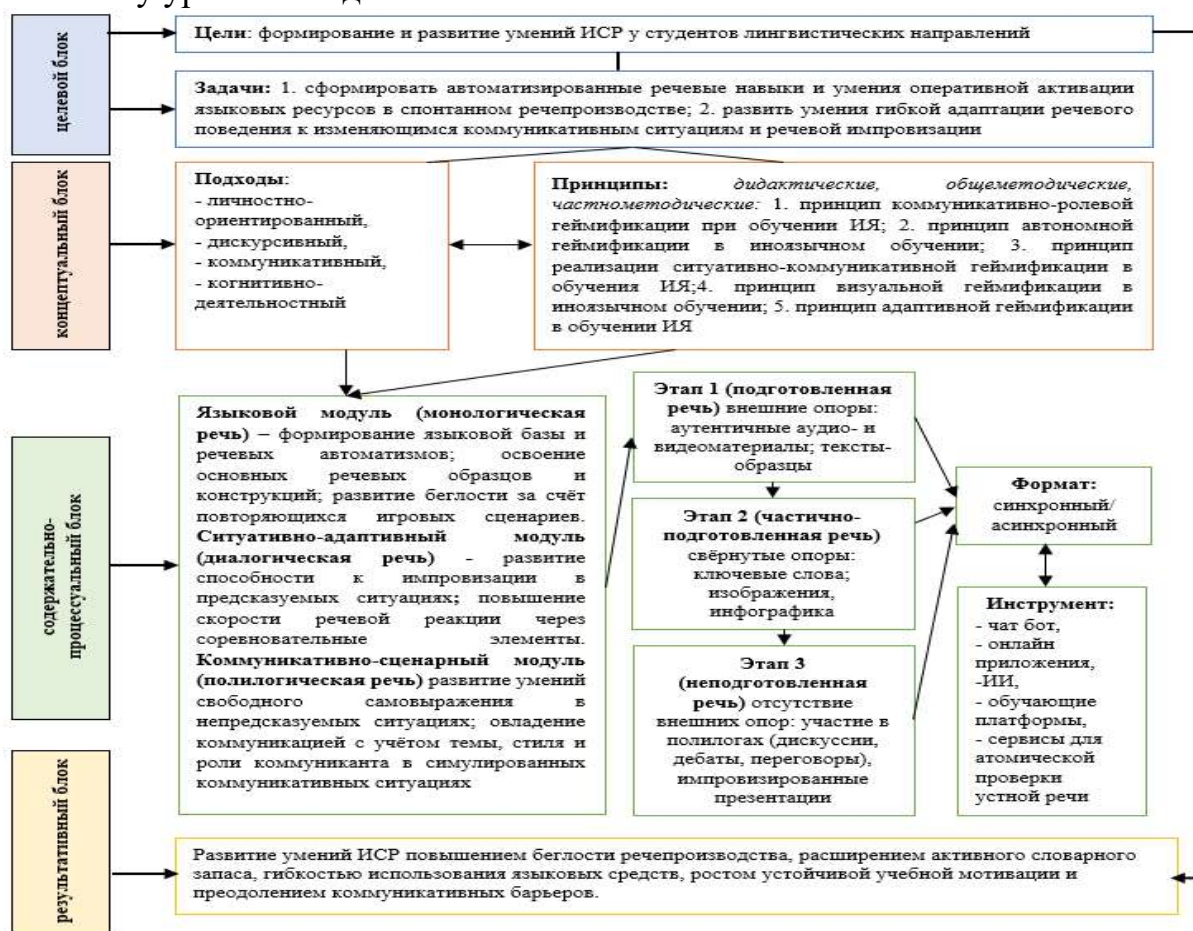


Рисунок 3 – Теоретическая модель обучения ИСР на основе метода геймификации

Языковой модуль, направленный на развитие спонтанной монологической речи, формирует основу речевой спонтанности посредством развития умений быстрой активации языковых средств, автоматизации лексико-грамматических структур и преодоления коммуникативных барьеров на базе метода геймификации (Таблица 1).

**Таблица 1** – Структура языкового модуля: этапы, задания, умения

<b>ЯЗЫКОВОЙ МОДУЛЬ (Монологическая речь)</b>		
<b>Этапы и содержание</b>	<b>Задания на базе геймификации</b>	<b>Развиваемые умения/ способности</b>
<b>ЭТАП 1</b> Работа с видеоблогами-образцами, имитация интонационных моделей	« <b>VIDEOQUIZCHALLENGE</b> » Викторина на <i>Edcafe</i> : выбор вопроса, публичное объяснение ответа, начисление <i>PolyCoins</i> за обоснование « <b>PERSONALITYDISCUSSION</b> » Тренажер на <i>Speechace</i> : 30 сек подготовки, 90 сек ответа, начисление <i>PolyCoins</i> за беглость и произношение	- умение быстро активировать релевантную лексику; - умение оперировать сложными грамматическими структурами; - умение поддерживать естественный темп речи; - способность к одновременному мышлению и говорению; - умение структурировать монологическое высказывание, на основе визуальной опоры.
<b>ЭТАП 2</b> Работа с ключевыми словами, описание изображений, временные ограничения	« <b>FACTBATTLE</b> » Командная битва: закрытые карточки, 20 сек на ответ, начисление <i>PolyCoins</i> за правильные ответы и штрафы за ошибки « <b>MYPERSONALITYIN 60 SECONDS</b> » Видео-вызов: самопрезентация за 60 сек, оценка по критериям, начисление <i>PolyCoins</i> за соответствие требованиям	- умение оперативно извлекать и формулировать информацию из текста; - умение преодолевать коммуникативный барьер; - умение структурировать высказывание при жестком временном ограничении; - способность к компрессии информации - способность к самокорректировке
<b>ЭТАП 3</b> Спонтанные монологи без опор, импровизационные выступления на неожиданные темы	« <b>PERSONALITYJEOPARDY!</b> » Викторина: 5 категорий, вопросы разных уровней сложности, 4 команды, начисление <i>PolyCoins</i> за правильные ответы с риском потери баллов « <b>CHATBOTSTASY</b> » Беседа с ИИ: непредсказуемые вопросы, адаптивный диалог, персонализированная обратная связь, начисление <i>PolyCoins</i> за беглость и содержательность ответов	- умение быстро формулировать ответ на неожиданный вопрос; - способность к оперативной активации знаний по различным аспектам темы; - умение преодолевать психологическое напряжение в конкуренции

Переход к развитию спонтанной диалогической речи осуществляется через систему специализированных геймифицированных заданий, построенных на принципе интерактивного парного взаимодействия в условиях непредсказуемых коммуникативных ситуаций. Специфика данных заданий заключается в необходимости оперативного речевого реагирования на спонтанные реплики партнёра и гибкого переключения между коммуникативными ролями. Структура заданий ситуативно-адаптивного модуля представлена в Таблице 2.

**Таблица 2 – Структура ситуативно-адаптивного модуля**

<b>СИТУАТИВНО-АДАПТИВНЫЙ МОДУЛЬ (Диалогическая речь)</b>		
<b>Этапы и содержание</b>	<b>Задания на базе геймификации</b>	<b>Развиваемые умения/ способности</b>
<p><b>ЭТАП 1</b></p> <p>Имитация диалогических моделей спонтанной речи</p>	<p>«<b>PERSONALITYPERSPECTIVES</b>» Работа в парах на <i>WayGround</i>: выбор слайда с изображением, распределение ролей, использование 3 прилагательных и 2 грамматических структур. <i>PolyCoins</i> за правильный ответ</p> <p>«<b>PERSONALITYFLIPCARDS</b>» Флешкарты с вопросами: запись 2-минутного ответа в паре, использование 3 прилагательных. <i>PolyCoins</i> за содержательный ответа</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение уместно использовать речевые средства в соответствии с визуальным контекстом;</li> <li>- умение применять заданные грамматические структуры в неподготовленном диалоге;</li> <li>- способность адаптировать речевое поведение в зависимости от роли;</li> <li>- умение обеспечивать прагматическую точность в выборе речевых средств</li> </ul>
<p><b>ЭТАП 2</b></p> <p>Ситуативно-визуальная коммуникация</p>	<p>«<b>PERSONALITYDIALOGUES</b>» Ролевая игра в парах: флешкарты с конфликтными ситуациями, распределение ролей с разными типами личности, начисление <i>PolyCoins</i> за эффективное разрешение конфликта</p> <p>«<b>PERSONALITYQUIZCHALLENGE</b>» Создание викторины по видео: 10 вопросов дома, обмен вопросами в парах на занятии, роли ведущий викторины и участника, начисление <i>PolyCoins</i> за качество вопросов и ответов</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность к распределению коммуникативных ролей;</li> <li>- способность к спонтанному разрешению конфликтной ситуации в диалоге;</li> <li>- умение формулировать вопросы по просмотренному видеоматериалу</li> </ul>
<p><b>ЭТАП 3</b></p> <p>Спонтанно-ситуативный / ролевой диалог</p>	<p>«<b>STORYCHAINCHALLENGE</b>» Командное создание истории: 3 команды, 4 карточки с изображениями, 60 сек на продолжение истории, голосование за лучшую команду, <i>PolyCoins</i> победителям</p> <p>«<b>PERSONALITYCLASHDIALOGUE</b>» Спонтанный диалог на основе конфликтной ситуации: выбор сценария, распределение ролей с разными типами личности, импровизация, начисление <i>PolyCoins</i> за аргументацию и естественность речи</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение спонтанно создавать связное повествование на основе визуального стимула за временное ограничение;</li> <li>- способность к логическому продолжению истории, начатой другим участником</li> <li>- способность к распределению коммуникативных ролей;</li> <li>- умение создавать спонтанный диалог на основе конфликтной ситуации;</li> <li>- способность к естественному проявлению эмоций в неподготовленной речи;</li> <li>- умение использовать речевые стратегии убеждения и аргументации</li> </ul>

Коммуникативно-сценарный модуль направлен на развитие умений спонтанной полилогической речи и реализуется через форматы командного игрового взаимодействия: в отличие от монологической и диалогической форм речи (Таблица 3).

**Таблица 3–Структура коммуникативно-сценарного модуля**

<b>КОММУНИКАТИВНО-СЦЕНАРНЫЙ МОДУЛЬ</b> (Полилогическая речь)		
<b>Этапы и содержание</b>	<b>Задания на базе геймификации</b>	<b>Развиваемые умения/ навыки / способности</b>
<b>ЭТАП 1</b>  Работа с полилогами-образцами, имитация групповых моделей взаимодействия	« <b>MYSTERY SITUATION ROLE-PLAY</b> » Группы 4-5 человек: закрытые флешкарты ситуаций на <i>Miro</i> , распределение ролей, изучение эмоций персонажа, разгадывание скрытого объекта/причины конфликта, начисление <i>PolyCoins</i> за успешное разгадывание и убедительность роли « <b>ACADEMIC CONFERENCE</b> » Симуляция научной конференции: роли докладчика, коммуниканта, оппонента, модератора по 9 темам психологии личности, начисление <i>PolyCoins</i> за качество доклада и активность в дискуссии	- способность к одновременному восприятию реплик нескольких собеседников; - умение создавать спонтанную академическую презентацию по заданной теме; - способность к формулированию вопросов и комментариев к выступлениям коллег; - умение использовать научный стиль речи в подготовленном выступлении
<b>ЭТАП 2</b>  Полилоги в ситуативных сценариях, ролевые игры	« <b>SILENT FILM VOICE-OVER</b> » Группы 2-4 студента: озвучивание немого фильма (4-5 мин) в реальном времени, спонтанное озвучивание персонажей, передача эмоций. начисление <i>PolyCoins</i> за креативность и синхронность « <b>PERSONALITY COUNCIL</b> » Группы 4-5 человек: обсуждение профессиональной проблемы 7-10 мин, индивидуальные роли с позицией и целью, экспертное оценивание группой, начисление <i>PolyCoins</i> за аргументированность позиции	- способность к спонтанному озвучиванию персонажа с передачей эмоциональных состояний; - умение представлять и защищать профессиональную позицию в групповой дискуссии; - способность к спонтанному реагированию на аргументы нескольких оппонентов; - умение использовать профессиональную терминологию в частично подготовленной речи
<b>ЭТАП 3</b>  Спонтанные полилоги без опор, импровизация в групповом взаимодействии	« <b>THE CONVINCING PROFESSIONAL</b> » Флешкарты на <i>Miro</i> : профессия + черты личности, убеждение группы в важности качеств без подготовки, начисление <i>PolyCoins</i> за победу « <b>SUPPORT GROUP</b> » Группы по 4 на платформе для организации видеоконференций: роли персонажей со страхами, 3 раунда (обмен страхами, стратегии преодоления, поддержка), начисление <i>PolyCoins</i> за активное участие во всех раундах и использование коммуникативных стратегий	- умение убеждать группу в важности определенных личностных качеств; - способность к аргументации своей позиции без предварительной подготовки; - умение правильно выражать переживания персонажа в диалоге; - способность к проявлению поддержки и понимания в речи; - умение задавать уместные вопросы и реагировать на эмоциональные высказывания

Система геймифицированных заданий организована в соответствии с трёхэтапной прогрессией развития спонтанной речи: от подготовленной (с развёрнутыми опорами и образцами) через частично подготовленную (с ключевыми словами и временными ограничениями) к неподготовленной (без внешних опор в условиях непредсказуемых коммуникативных ситуаций). Такая организация обеспечивает постепенное возрастание когнитивной и коммуникативной сложности.

Экспериментальное исследование проводилось в три этапа. Общий объем выборки на этапе констатирующего эксперимента составил 134 студента. Для проведения формирующего этапа эксперимента были

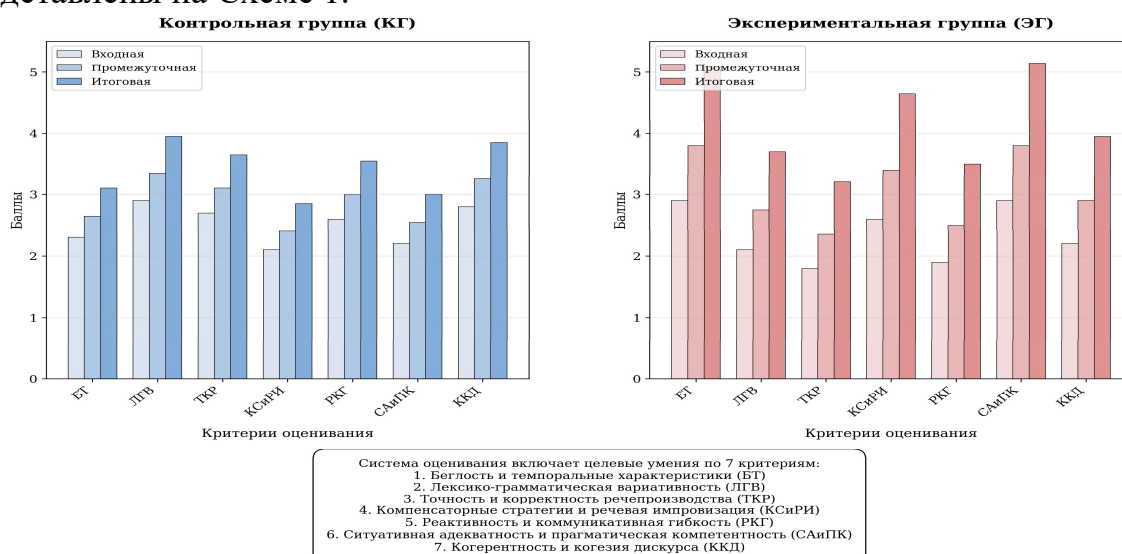
выделены две репрезентативные группы: экспериментальная группа (ЭГ) — 32 человека, в обучение которых была внедрена разработанная методика; контрольная группа (КГ) — 35 человек, обучение которых осуществлялось по традиционной программе. Остальные 67 участников были задействованы на этапе первичной диагностики для выявления общих педагогических закономерностей и подтверждения актуальности проблемы.

На подготовительном этапе формирующего эксперимента была проведена входная диагностика уровня сформированности умений ИСР. Диагностика включала блок из двух взаимодополняющих задания: одно задание было направлено на проверку умений спонтанной монологической речи, второе — на проверку умений спонтанной диалогической речи с интегрированными элементами полилогической коммуникации.

В рамках формирующего этапа ЭГ проходила обучение с использованием метода геймификации на основе модульной системы заданий по тематическим блокам. Для отслеживания динамики развития умений проводилась промежуточная диагностика.

Оценивание умений спонтанной монологической, диалогической и полилогической речи осуществлялось с применением цифрового голосового ассистента, позволяющего автоматически анализировать темпоральные характеристики речи (темп, паузы, хезитации), а также лексико-грамматические параметры (грамматическая корректность, адекватность использования лексического запаса, синтаксическая сложность), на основе записанных речевых образцов.

На контрольно-оценочном этапе была проведена итоговая диагностика по двум диагностическим заданиям с применением разработанной системы критериев. Результаты диагностики на всех этапах эксперимента представлены на Схеме 1.



**Схема 1 – Динамика развития умений ИСР у КГ и ЭГ**

Разработанная система критериев оценивания ИСР имеет интегративный характер. Каждый критерий объединяет психолингвистический, лингвистический и коммуникативно-функциональный аспекты спонтанной речи. *Психолингвистический аспект* включает умения поддерживать естественный темп речи, одновременно планировать и производить высказывание, быстро активировать языковые средства. *Лингвистический аспект* охватывает умения оперировать сложными грамматическими структурами, обеспечивать корректность речи, применять компенсаторные стратегии и использовать дискурсивные маркеры. *Коммуникативно-функциональный аспект* включает умения использования речевых средств, соблюдения норм речевого этикета и др. в соответствии с коммуникативной ситуацией.

Для подтверждения значимости выявленных различий применён t-критерий Стьюдента с помощью формулы (1), где  $M_1$ ,  $M_2$  — средние арифметические,  $\sigma_1$ ,  $\sigma_2$  — стандартные отклонения,  $N_1$ ,  $N_2$  — размеры выборок:

$$t = \frac{|M_1 - M_2|}{\sqrt{\frac{\sigma_1^2}{N_1} + \frac{\sigma_2^2}{N_2}}} \quad (1)$$

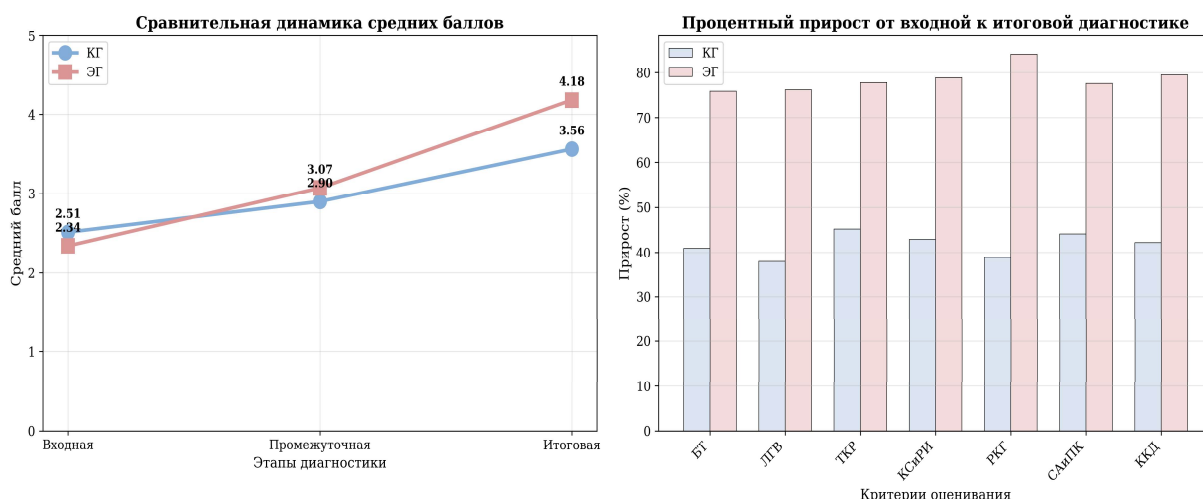
Обработка данных производилась с помощью ПО SPSS (IBM Corp., v. 23). С вероятностью 95% результат показал статистически значимые различия между средними значениями КГ и ЭГ ( $t = 11,45$ ;  $p < 0,001$ ). Полученное значение  $t = 11,45$  значительно превышает критическое значение  $t_{\text{крит}} = \pm 1,997$  для уровня значимости  $\alpha = 0,05$  и  $df = 65$ , что позволяет отвергнуть нулевую гипотезу об отсутствии значимых между группами.

Для определения продуктивной значимости методики был рассчитан коэффициент эффективности согласно критерию Коэна ( $d$ ). Формула расчёта (2) где  $M_1$  (ЭГ) - средний балл ЭГ на итоговой диагностике (4,13),  $M_2$  (КГ) — средний балл КГ на итоговой диагностике (2,31):

$$d = \frac{M_1 - M_2}{\sigma_{\text{pooled}}}$$

$\sigma_{\text{pooled}}$  = объединённое стандартное отклонение обеих групп

Полученное значение  $d = 1,37$  интерпретируется как высокая эффективность согласно общепринятой классификации Коэна. Данные показатели свидетельствуют о том, что выявленные различия в развитии ключевых умений являются не только статистически значимыми, но и практически существенными для образовательного процесса.



**Схема 2 - Сравнительная динамика прироста ключевых умений**

Результаты входной диагностики на подготовительном этапе выявили практически идентичный исходный уровень сформированности умений ИСР в обеих группах: средний балл КГ составил 2,51, ЭГ — 2,34. Итоговая диагностика на контрольно-оценочном этапе зафиксировала существенные различия между группами: средний балл КГ достиг 3,56 (прирост +1,05 балла, 41,6%), тогда как ЭГ продемонстрировала значительно высокий результат — 4,18 балла (прирост +1,84 балла, 78,4%). Превосходство ЭГ в эффективности развития умений ИСР составило 1,88 раза, что свидетельствует о высокой эффективности разработанной методики развития умений ИСР на основе метода геймификации.

**В заключении** обобщаются результаты теоретического и экспериментального исследования методики развития ИСР на основе метода геймификации. Формулируются основные выводы о комплексном воздействии геймифицированных заданий на развитие спонтанной речевой активности студентов. Определяются перспективы дальнейших исследований в области применения метода геймификации в языковом образовании и разработки инновационных методик обучения иноязычной спонтанной коммуникации студентов лингвистических направлений подготовки.

Основные положения диссертации отражены в 6 публикациях в журналах, включенных в Перечень ВАК, и 6 публикациях в изданиях, индексируемых РИНЦ.

*Статьи, опубликованные в ведущих российских периодических изданиях, рекомендованных ВАК Министерства науки и высшего образования РФ:*

1. Габдуллина А.Ш. Влияние цифровизации на когнитивные функции обучающихся в вузе в рамках иноязычного обучения / А.Ш. Габдуллина // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2022. – Т. 7, № 4. – С. 395-403.
2. Габдуллина А.Ш., Рубцова А.В. Геймификация в контексте современного иноязычного обучения студентов-бакалавров в высших школах / А.Ш. Габдуллина, А.В. Рубцова // Современные наукоемкие технологии. – 2023. – № 11. – С. 98-103. – DOI 10.17513/snt.39827
3. Габдуллина А.Ш. Лингвистические аспекты развития иноязычной спонтанной речи студентов высшей школы при применении геймификации в процессе обучения / А.Ш. Габдуллина // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2024. – № 5. – С. 54-70. – DOI 10.24412/2304-120X-2024-11063.
4. Габдуллина А.Ш., Рубцова А.В. Формирование лексической компетенции при обучении спонтанной иноязычной речи у студентов: стратегии и методы / А.Ш. Габдуллина, А.В. Рубцова // Вестник педагогических наук. – 2024. – № 1. – С. 51-58 – DOI 10.62257/2687-1661-2024-1-51-58.
5. Габдуллина А.Ш. Общепедагогические аспекты развития спонтанной иноязычной речи у студентов неязыковых направлений подготовки / А.Ш. Габдуллина // Мир науки, культуры, образования. – 2024. – № 6(109). – С. 48-51. – DOI 10.24412/1991-5497-2024-6109-48-51.
6. Габдуллина А.Ш. Роль геймификации в формировании и развитии навыков спонтанной иноязычной речи у студентов / А.Ш. Габдуллина // Kant. – 2024. – № 2(51). – С. 327-335. – DOI 10.24923/2222-243X.2024-51.55.

*Статьи, опубликованные в других научных изданиях:*

1. Габдуллина, А.Ш. Спонтанная речь в профессионально ориентированном иностранном языке: влияние контекста и коммуникативных стратегий / А.Ш. Габдуллина // Наука. Образование. Профессия. Science. Education. Profession: материалы IV Всероссийской научно-методической конференции с международным участием, Уфа, 11 марта 2025 года. – Уфа: Башкирский государственный аграрный университет, 2025. – С. 26-30. – DOI 10.31563/978-5-7456-0949-7-26-30.
2. Габдуллина, А.Ш. Роль спонтанной речи в изучении иностранного языка: как преодолеть языковой барьер / А.Ш. Габдуллина // Открытия, прорывы и перспективы в науке: Сборник материалов XII-ой международной очно-заочной научно-практической конференции, Москва, 09 октября 2024 года. – Москва: Научно-издательский центр «Издание», 2024. – С. 133-135.
3. Габдуллина, А.Ш. Актуальность гуманитарных наук в эпоху цифровизации: обучение спонтанной иноязычной речи с использованием

цифровых технологий / А.Ш. Габдуллина // Гуманитарные науки в современном вузе: вчера, сегодня, завтра: Материалы VII Международной научной конференции, посвященной развитию университетского образования в России. В 2-х томах, Санкт-Петербург, 13 декабря 2024 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2024. – С. 143-149.

4. Габдуллина, А.Ш. Структурная геймификация: оптимальный баланс между игровыми элементами и академическими целями в обучении иностранным языкам / А.Ш. Габдуллина // Актуальные проблемы науки и образования в условиях современных вызовов: Сборник материалов XXVIII Международной научно-практической конференции, Москва, 01 марта 2024 года. – Санкт-Петербург: Печатный цех, 2024. – С. 156-162. – DOI 10.34755/IROK.2024.29.33.022

5. Габдуллина, А.Ш. Путь к профессиональной ориентации: обучение спонтанной иноязычной речи в неязыковых вузах / А.Ш. Габдуллина // Обучение переводу в неязыковом вузе: актуальные вопросы и современные тенденции: Сборник докладов Второй Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 27–28 ноября 2023 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, 2024. – С. 17-27.

6. Габдуллина, А.Ш. Развитие навыков спонтанной иноязычной речи студентов в процессе обучения деловому общению / А.Ш. Габдуллина // Вестник факультета Социальных технологий и экономики данных: Сборник научно-теоретических статей XXVI Международного Балтийского коммуникационного форума, Санкт-Петербург, 06–07 декабря 2024 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича, 2024. – С. 447-451.