

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ УПРАЖНЕНИЙ С ЭЛЕМЕНТАМИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В РАБОТЕ С ОДАРЕННЫМИ УЧАЩИМИСЯ ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ «АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК»

Т. В. Ибрагимова

*Средняя школа № 25 г. Борисова,
ул. Трусова, 20 А, г. Борисов, 222511, Минская область, Беларусь,
school25@rooborisov.by*

Статья посвящена использованию коммуникативных упражнений с элементами геймификации в работе с одаренными учащимися по учебному предмету «Английский язык». Рассматриваются способы использования коммуникативных упражнений на платформе дидактических игр «Baamboozle» для повышения познавательной заинтересованности учащихся и внесения элементов геймификации в урок. Устанавливается эффективность коммуникативных упражнений, позволяющих сделать процесс обучения более увлекательным и результативным. Автор статьи представляет разработанный комплекс коммуникативных упражнений с элементами геймификации для формирования и развития речевых умений.

Ключевые слова: геймификация; *Baamboozle*; дидактическая игра; платформа; одаренные учащиеся; коммуникативные упражнения; урок английского языка.

THE USAGE OF COMMUNICATIVE EXERCISES WITH GAMIFICATION ELEMENTS IN WORK WITH GIFTED STUDENTS IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS

T. V. Ibragimova

*Secondary School N 25 of Borisov,
20A Trusova Street, Borisov 222511, Minsk Region, Belarus,
school25@rooborisov.by*

The article is devoted to the use of communicative exercises with gamification elements in work with gifted students in English language lessons. The ways of using communicative exercises on the platform of didactic games «Baamboozle» to increase the cognitive interest of students and introduce elements of gamification in the lesson are considered. The effectiveness of communicative exercises to make the learning process more exciting and effective is established. The author of the article presents a developed set of communicative exercises with gamification elements for the formation and development of speech skills.

Keywords: gamification; *Baamboozle*; didactic game; platform; gifted students; communicative exercises; English lesson.

Согласно государственному образовательному стандарту общего среднего образования, помимо академических достижений, особое внимание уделяется достижению личностных и метапредметных результа-

тов. Важную роль играют задачи, связанные с проектированием универсальных учебных действий, особенно коммуникативных и регулятивных. Согласно требованиям образовательного стандарта общего среднего образования, «образовательный процесс по предмету “Иностранный язык” направлен на формирование поликультурной личности, способной применять изучаемый язык в различных ситуациях межкультурного общения» [1, п. 6.3.5].

Обучение монологической речи учащихся на уроке английского языка является достаточно сложной задачей, поэтому важно помочь учащимся быстрее и эффективнее выполнить эту задачу. Сталкиваясь с этими трудностями, учащиеся теряют мотивацию к изучению и общению на иностранном языке.

Возможности использования игровых видов деятельности в обучении английскому языку известны давно. Педагоги используют игровые методы обучения с XVII в. Вопросы использования игровых видов деятельности в обучении иностранному языку рассматривались в трудах таких методистов, как, например, Е. И. Пассов [2].

В XXI в. термин геймификация появился в связи с компьютеризацией образования и широким распространением цифровых ресурсов и образовательных приложений. Геймификация в образовательном контексте означает интеграцию игровых элементов, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения. Процесс обучения. Это способствует качественному изменению организации процесса обучения и приводит к повышению мотивации, вовлеченности учащихся, а также их активации и концентрации при решении учебных задач [3, с. 137]. Проще говоря, это организация учебной деятельности с использованием игровых элементов, таких как коды, баллы, таблицы лидеров, символы. Это предполагает не только использование игровых методов и элементов, но и погружение учащихся в интерактивное обучение.

Исходя из своего опыта работы, хотелось бы отметить, что наиболее интересной и эффективной формой реализации геймификации, на мой взгляд, в работе с одаренными учащимися по учебному предмету «Английский язык», могут выступать коммуникативные упражнения с элементами геймификации, разработанные мною на платформе *«Baamboozle»* в V–VII классах на уроках английского языка к учебным пособиям Республики Беларусь, с помощью которых можно создавать ситуации, которые стимулируют речевую деятельность и побуждают учащихся к говорению на английском языке.

В основу разработки комплекса коммуникативных упражнений с элементами геймификации нами использовалась классификация упражнений Е. И. Пассова для формирования монологической речи: языковые, условно-речевые, речевые [2, с. 95]. На подготовительном этапе учащиеся овладевают умением высказать несколько предложений по ситуации. На следующем этапе, этапе овладения основами монологического высказывания, учащиеся учатся логически развивать мысль по теме, увеличивая свое высказывание. На заключительном этапе, этапе развития речевых умений, учащиеся учатся аргументировать свои высказывания в объеме десяти и более предложений.

Платформа «*Baamboozle*» выделяется своей простотой в использовании, интерактивностью, привлекательным дизайном и позволяет проводить командные игры, которые способствуют созданию соревновательной атмосферы на уроке, повышают мотивацию учеников и улучшают их успеваемость. Пользователи имеют доступ к широкому выбору готовых игр и могут разрабатывать собственные игровые упражнения. Все интерактивные задания разрабатываются на карточках: один задает вопрос, другой отвечает. Бесплатная версия предлагает классический игровой режим. Игровое поле содержит от восьми до двадцати четырех квадратов, каждый с заданием. Цель игры заключается в том, чтобы команды открывали коробки по одному и отвечали на содержащиеся в них вопросы [4].

Примером упражнения «Мозговой штурм» на подготовительном этапе в шестом классе является упражнение «*Hobbies*», которое нами используется при изучении темы «Любимые занятия». В процессе игры учащиеся учатся задавать вопросы об увлечениях собеседника, высказывать свое отношение к различным хобби, рассказывать о любимых занятиях членов семьи (друзей).

При изучении раздела «Культурный досуг» в шестом классе нами применяется упражнение «*Reading is great!*». Учащиеся учатся задавать специальные и разделительные вопросы, учатся отвечать на них, закрепляя изученную лексику [5].

Примером упражнения на этапе овладения основами монологического высказывания является упражнение «*In the Heart of Europe*», которое нами используется при изучении темы «Республика Беларусь и страны изучаемого языка» в шестом классе. Учащиеся не только должны отвечать на вопросы о географическом положении и национальных символах нашей страны, сравнивая ее со страной изучаемого языка, но и дополнить, пояснить и обосновать свой ответ в нескольких предложениях. Таким образом, монологическое высказывание имеет смысловую законченность. Присутствуют вопросы множественного выбора и вопросы «Согласитесь», «Возразите» [6].

Примером коммуникативного упражнения с элементами геймификации в пятом классе является упражнение «Минск и Борисов», которое нами применяется при изучении темы «Город и деревня» в пятом классе. Учащиеся разбиваются на команды и по очереди выбирают ячейку с вопросом. В процессе игры учащиеся не только знакомятся с информацией о достопримечательностях города Минска и Борисова, но и повторяют изученную лексику, а также тренируются задавать вопросы [7].

На этапе формирования речевых умений применяются более сложные виды коммуникативных упражнений. В ходе повторения или завершения темы ученики учатся давать развернутые ответы на вопросы, опираясь на факты и аргументы, составлять устные сообщения по заданной теме, пересказывать своими словами ключевую информацию из прочитанного, прослушанного и увиденного в рамках изучаемого материала, а также высказывать свое отношение к услышанному и прочитанному. Объем высказываний увеличивается до десяти и более предложений, которые правильно оформляются в грамматическом и синтаксическом отношении. Примером является упражнение в седьмом классе «*Belarus is*

worth visiting!», в котором учащиеся составляют связное монологическое высказывание, рекомендуя посетить свою страну и аргументируя свой выбор [8].

Анализируя свой опыт использования коммуникативных упражнений с элементами геймификации можно утверждать, что коммуникативные упражнения с элементами геймификации позволяют овладеть навыками и умениями монологической речи и повысить уровень владения иноязычной речью, так как их целью является речевая практическая деятельность. Они способствует формированию интереса и стремления изучать английский язык, что оказывает непосредственное влияние на качество и эффективность работы с одаренными учащимися по учебному предмету «Английский язык». Более того, уроки с использованием геймификации проходят интересно, эмоционально, с высоким уровнем активности учащихся и в благоприятной психологической обстановке.

Библиографический список

1. Образовательный стандарт общего среднего образования: утв. постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 26 дек. 2018 г. № 125 // Государственное учреждение образования «Академия образования». – URL: <https://adu.by/images/2023/obr/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf> (дата обращения 25.01.2025).
2. Пассов, Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению / Е. И. Пассов. – М., 1989. – 278 с.
3. Титова, С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чикризова // Педагогика и психология образования. – 2019. – № 1. – С. 135–151.
4. Геймификация посредством веб-конструктора дидактических игр «Baamboozle» на уроках английского языка // Издательский дом «Педагогическая пресса». – URL: <https://ng-press.by/2024/03/28/gejmifikatsiya-posredstvom-veb-konstruktora-didakticheskikh-igr-baamboozle-na-urokah-anglijskogo-yazyka/> (дата обращения 23.01.2025).
5. Пример упражнения в веб-конструкторе Baamboozle в 6-м классе // Baamboozle. – URL: <https://www.baamboozle.com/game/2262972> (дата обращения 26.01.2025).
6. Пример упражнения в веб-конструкторе Baamboozle в 6-м классе // Baamboozle. – URL: <https://www.baamboozle.com/game/2255738> (дата обращения 28.01.2025).
7. Пример упражнения в веб-конструкторе Baamboozle в 5-м классе // Baamboozle. – URL: <https://www.baamboozle.com/game/2435593> (дата обращения 02.02.2025).
8. Пример упражнения в веб-конструкторе Baamboozle в 7-м классе // Baamboozle. – URL: <https://www.baamboozle.com/game/2407309> (дата обращения 29.03.2025).