

УДК 372.881.111.1

Москаленко Виктория Юрьевна, учитель английского языка первой
квалификационной категории

Государственное учреждение образования «Гимназия № 6 г. Минска»,
Минск, Республика Беларусь

электронная почта: infomoskalenko@mail.ru

Victoria Moskalenko, teacher of the English language,
the first qualification category

State educational establishment «Gymnasium № 6», Minsk, Belarus

e-mail: infomoskalenko@mail.ru

СОЗДАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ОНЛАЙН-ВИКТОРИН ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЛИНГВОСТРАНОВЕДЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА

В статье представлен опыт создания и применения онлайн-викторин во внеклассной работе по английскому языку. Лингвострановедческий материал содействует воспитанию уважительного отношения к традициям своей страны и стран изучаемого языка, чувства патриотизма, социокультурному развитию обучающихся.

Ключевые слова: онлайн-викторина; внеклассная работа; мотивация; лингвострановедение; обратная связь; межпредметные связи.

CREATING AND CONDUCTING ONLINE QUIZZES IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES IN ENGLISH USING LINGUISTIC AND COUNTRY STUDIES MATERIALS

The article presents the experience of creating and conducting online quizzes in extracurricular activities in English. Linguistic and regional studies materials benefit to the development of a respectful attitude towards the traditions of their native country and the countries of the language being studied, a feeling of patriotism, and the sociocultural development of students.

Key word: online quiz; extracurricular activities; motivation; linguistic and country study; feedback; interdisciplinary connections.

Онлайн-викторины – отличный способ вовлечения учащихся во внеклассную работу по английскому языку. При использовании лингвострановедческого материала они становятся еще более интересными и познавательными.

Викторина является эффективным инструментом проверки понимания и усвоения учебного материала по пройденным темам; содействует совершенствованию умений говорения, речевых лексико-грамматических навыков, поддерживает мотивацию учащихся и показывает их прогресс в изучении язык, вовлекает всех ее участников в интерактивную деятельность.

Викторины, как правило, организованы таким образом, чтобы способствовать обсуждению тем и стимулировать активное вовлечение каждого участника. Проведение викторин в формате командных соревнований развивает у школьников навыки работы в команде, содействует воспитанию хороших взаимоотношений в классе, чувства товарищества, взаимопомощи; также способствует развитию критического и логического мышления, внимания, памяти, умения слушать и слышать друг друга.

При создании викторины также очень важно учитывать интересы учащихся. Всегда есть возможность, в том числе благодаря широкому ряду онлайн-платформ, сделать игру максимально интересной и разнообразной.

Викторины с использованием лингвострановедческого материала способствуют воспитанию уважительного отношения к традициям своей страны и стран изучаемого языка, чувства патриотизма; содействуют социокультурному развитию обучающихся, в целом расширяют кругозор учащихся. Для учителя английского языка подобные задания хороши еще и тем, что позволяют реализовывать межпредметные связи английского языка с уроками географии, всемирной истории, истории Беларуси, искусства.

Преимущества использования онлайн-викторин заключается в их гибкости, индивидуализации и мгновенном получении обратной связи [1]. Так, онлайн-викторины не только позволяют закреплять пройденный материал, но и способствуют развитию гибкости речевых навыков и динамичности умений, поскольку речевые задачи, предметы обсуждения, коммуникативные

ситуации меняются постоянно. Более того, технические возможности позволяют использовать одну и ту же викторину неоднократно. Технически сервисы могут быть настроены таким образом, чтобы каждый учащийся или команда могли бы выбрать подходящий для себя уровень сложности заданий. К викторине могут быть привлечены не только высокомотивированные, но и пассивные ученики. Использование данного ресурса также является оригинальным способом получения обратной связи. Онлайн-формат позволяет учащимся получать мгновенную обратную связь. У учителя есть возможность оценить уровень понимания и усвоения материала и оперативно корректировать ошибки. Викторины обеспечивают объективность оценивания.

В настоящее время существует множество онлайн-платформ для создания и проведения викторин. В своей практике я использую *Jeopardylabs*, *Kahoot!*, *Vaamboozle*. Каждая из них обладает своими особенностями, предлагает различные возможности в плане настройки игры.

Учащиеся занимались по УМК Н. В. Демченко и др. «Английский язык / Английская мова. 8 класс», с электронным приложением (lingvo.adu.by), в 2 ч. (2020). 8 классов. Мною была создана и проведена викторина «The Traditionals» с использованием конструктора онлайн-викторин Jeopardylabs.

Вопросы были составлены по ранее пройденным темам: *School Traditions*, *National Cuisine*, *Holidays and Celebrations*, *British Customs and Traditions*, *Traditional Belarus*, *Music*. Задания варьировались от лексико-грамматических (например, *Name 7 traditional Belarusian crafts / Complete the sentences about superstitions and beliefs with the correct forms of the verbs*) до лингвострановедческих (например, *Which day do they mark as «The Day of Knowledge» in Belarus?*), а также различались по уровню сложности и, безусловно, предлагаемой тематике.

Игре предшествовала большая подготовительная работа. Прежде чем провести викторину, необходимо убедиться, что технически все системы работают без сбоев. Для увеличения интереса учащихся к вопросам и ответам были добавлены иллюстрации, что сделало процесс игры более увлекательным. В целом использовались все доступные возможности выбранной платформы.

В ходе викторины участники также осваивают речевой этикет, учатся общению, знакомятся с фразами, которыми должна сопровождаться игра типа викторины. Вот некоторые фразы, которыми пользуются игроки и ведущий:

- *Pick a category and a point value.*
- *Click on the chosen box for the question.*
- *The values disappear after each question.*
- *Let's throw the dice.*
- *Break your leg!*
- *In my opinion...*
- *We are not really sure about the answer...*
- *We're not a hundred per cent sure, but...*

- *Come on!*
- *Hurray!*
- *Are you sure?*
- *Are you ready?*
- *Yes, we are sure. For sure.*
- *It's a pity, you're wrong, but you're close.*
- *Congratulations! You've hit!*
- *I'm sorry, you've lost.*
- *Alas! You have missed.*
- *Better luck next time.*

Онлайн-конструктор Jeopardylabs был создан американским студентом Мэттом Джонсоном в 2010 году. Аналогом *Jeopardy!* является телевизионная викторина «Своя игра». Для начала работы на сервисе не нужно регистрироваться. Также имеется возможность редактировать свою разработку в дальнейшем, но для этого необходимо создать пароль. При завершении проекта викторина получает свой уникальный URL, а также код сообщения-ссылки для размещения ее на личном сайте, в блоге или аккаунте социальной сети. Сервис предоставляет бесплатный функционал, которого вполне достаточно для создания качественной, интересной игры. Из преимуществ данного сервиса стоит отметить его удобный и интуитивно понятный интерфейс, а также возможность создать до 10 команд. Кроме того, учащимся нет необходимости использовать свои личные девайсы (телефоны, планшеты). Игру можно организовать в классе при наличии проектора, телевизора с компьютером или с использованием интерактивной доски. Участники команд выбирают одну из пяти предложенных категорий: *National Cuisine, Festivals and Celebrations, Music, School Rules, Superstitions and Beliefs*, а также «стоимость» вопроса от 100 до 500. Вопросы отображаются на экране учителя. У участников есть возможность следить за набранным количеством очков. Игра также позволяет проверять правильность ответов. Команды по очереди выбирают категорию и «стоимость» вопроса. Ведущий открывает его на экране. Команда совещается и дает ответ. Чтобы проверить правильность ответа, ведущий нажимает на кнопку *Reveal Correct Response*. На экране появляется правильный ответ, который для наглядности можно проиллюстрировать картинкой или GIF-анимацией. Если команда ответила правильно, ведущий нажимает на «+», а в случае неправильного ответа на «-», начисляются штрафные очки и ход переходит к другой команде. Игра продолжается до тех пор, пока не будут открыты все клеточки с вопросами.

Как уже говорилось, при создании викторины использовались материалы лингвострановедческого характера из учебного пособия, предлагались вопросы не только о традициях Великобритании и англоговорящих стран, но и развивались умения учащихся представлять свою страну в сравнении с другими странами. Так, при изучении грамматической конструкции *Future-in-the Past* учащимся предлагался текст о верованиях белорусов в старину – *Hramnitsy thunder and lightning*, в котором активно использовалась данная

грамматическая конструкция (*A lot of stars in the sky on 1 February, Makar's Day, meant that the winter would not end soon. The weather on that day helped people to say what the weather would be like in February.*). Будущее время в прошедшем помогло учащимся не только рассказать на английском языке о событиях и действиях, которые были запланированы или прогнозировались на момент прошлого, но и познакомило их с белорусским фольклором. А онлайн-викторина «The Traditionals» явилась универсальным средством проверки не только лингвострановедческого, но и языкового материала.

Использование игровых платформ способствует повышению мотивации и интереса учащихся к изучению английского языка, наполняет занятие качественно новым содержанием, создает благоприятную, творческую атмосферу, обеспечивает усвоение языка в тесной связи с культурой родной страны и стран изучаемого языка, включая сведения по истории, литературе, географии, а также традициях, обычаях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Методика преподавания иностранного языка: учеб. пособие / Т. П. Леонтьева, А. Ф. Будько, А. П. Пониматко, И. В.Чепик, О. А. Соловьева, И. А. Горская. Минск : Выш. шк., 2016.