

речевые функции партнеров размещены в неправильном порядке. Их задача состоит в том, чтобы собрать комикс, соблюдая логику развития ситуации общения, и разыграть диалог в парах.

#### 4. *Овладение умением вести развернутый диалог.*

Во время четвертого подэтапа ученикам даются дополнительные условия, предложенные нейросетью “DeepSeek”, которые им необходимо выполнить при разыгрывании развернутого варианта диалога.

#### 5. *Самостоятельное составление диалогов по ситуации.*

На последнем подэтапе ученикам предлагается несколько постеров, созданных при помощи онлайн-платформы “Edit”, информацию из которых им необходимо задействовать во время построения и презентации самостоятельно составленных итоговых диалогов.

**Заключение.** Итак, разработанный комплекс упражнений для обучения учащихся ДР на ИЯ предполагает поэтапное формирование и совершенствование навыков ДР посредством овладения отдельными репликами и ДЕ на основе ИМП “PlayPhrase.me”, “LearningApps” и “WordWall”, а также развитие умений ДР в процессе создания различных видов микродиалогов и развернутого диалога с использованием ИМП “MakeBeliefsComix”, “DeepSeek” и “Edit”. Результаты проведенного пробного обучения будут представлены в одной из последующих публикаций.

#### Список цитируемых источников

1. Проблема навыков и умений в обучении иностранному языку : учеб. пособие // Серия пособий «Методика обучения иностранным языкам»: в 22 т. / под ред. Е. И. Пассова, Е. С. Кузнецовой. — URL: <https://www.libex.ru/detail/book166282.html> (дата обращения: 12.03.2025).

УДК 372.8

**Ю. Ю. Васильчук**

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет»,  
Минск, Республика Беларусь*

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ОНОМАСТИЧЕСКОЙ ЛЕКСИКЕ (НА ПРИМЕРЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)

**Введение.** Стратегическая цель изучения иностранного языка — осуществление коммуникации на основе использования разнообразных лексических единиц. При этом одной из главных задач преподавания английского языка является обогащение лексического запаса учащихся и формирование речевых лексических навыков, которые рассматриваются Э. Г. Азимовым и А. Н. Щукиным как «автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи» [1, с. 121].

В нашем исследовании мы хотим обратить особое внимание на усвоение учащимися ономастической лексики, т. е. названия людей, животных, мифических существ, племен и народов, стран, рек, гор, людских поселений [2] через использование онлайн-игр. Изучение этого пласта лексики способствует формированию у учащихся лингвострановедческой компетенции, что необходимо при освоении иностранного языка и понимании специфики национальной и иноязычной культур.

Актуальность исследования обусловлена широким интересом использования информационных технологий, в частности, онлайн-игр, на уроках английского языка на этапе обучения ономастической лексике. Цель исследования заключается в разработке системы онлайн-игр с помощью цифровых платформ для усвоения ономастической лексики на уроках английского языка.

**Основная часть.** Информационные технологии позволяют преобразовать классическое понимание игры в более привычное для современных учащихся, вследствие чего появляется еще один вид лексических игр — онлайн-игры, которые представляют собой ещё один вид действий в контексте урока, а, следовательно, разнообразят его наполнение. Существуют онлайн-игры как для ознакомления, так и для закрепления учебного материала, и, как и обычные игры, бывают индивидуальными и групповыми. Ключевой особенностью такого вида игр является то, что они могут использоваться на уроках иностранного языка как с целью контроля уровня усвоения лексических единиц, так и в качестве домашнего задания, и для осуществления самоконтроля.

В настоящее время существуют разнообразные платформы, которые можно использовать для создания онлайн-игр. В рамках данного исследования нами разработаны онлайн-игры для изучения ономастической лексики учащимися 8 класса.

Приведем пример созданной онлайн-игры “Memory” на платформе “Educaplay” ([https://www.educaplay.com/learning-resources/22048195-the\\_custom\\_of\\_travelling\\_around\\_the\\_country.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/22048195-the_custom_of_travelling_around_the_country.html)). Игра направлена на активизацию лексических единиц по теме «The custom of travelling around the country» в индивидуальном режиме. Учащимся необходимо, используя метод проб и ошибок, соотнести картинки с названиями

определенных мест Великобритании. Упражнение может проводиться на текстовом этапе либо в качестве речевой разминки на последующем уроке после прочтения и изучения текста о наиболее живописных местах Великобритании. Данная игра включает также названия и картинки самых красивых природных мест Беларуси.

Остановимся на очень популярной игре — **“Froggy Jumps”** ([https://www.educaplay.com/learning-resources/22049008-when\\_lessons\\_are\\_over.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/22049008-when_lessons_are_over.html)). Цель игры — активизация ономастической лексики по теме **“When lessons are over”**. Здесь учащимся следует, опираясь на контекстуальную догадку, выбрать, кому принадлежат цитаты.

Еще одним примером является игра **“Matching”** ([https://www.educaplay.com/learningresources/22062010/what\\_do\\_you\\_remember\\_about\\_the\\_uk.html](https://www.educaplay.com/learningresources/22062010/what_do_you_remember_about_the_uk.html)). Учащимся предлагается соединить страны и соответствующие им символы.

Далее рассмотрим лингвометодический потенциал онлайн-платформы **“LearningApps”**, где преподаватели могут выбрать уже готовые упражнения для занятий либо, используя шаблоны, создать собственные. Отличительной особенностью данной платформы является то, что здесь предусмотрены задания для выполнения на основе использования различных социальных форм работы: индивидуальная, парная и групповая.

Используя шаблон **«Скачки»**, мы подготовили игру по теме **“What do you remember about the UK and the Republic of Belarus?”** (<https://learningapps.org/display?v=pfochvccc25>), представленную в виде теста множественного выбора. В игровой форме можно проверить у учащихся знание столиц, городов и областей Беларуси и Великобритании. С нашей точки зрения, в данной игре желательнее использовать парную форму работы, так как при правильном ответе учащиеся продвигаются ближе к финишу, т. е. присутствует соревновательный элемент.

С помощью данной платформы мы создали игру для работы с картами Великобритании и Беларуси. Учащимся следует правильно указать столицы в Англии, Уэльсе, Шотландии и Северной Ирландии. На другой карте учащиеся указывают наименования рек Беларуси (<https://learningapps.org/display?v=p9ntx02za25>).

Далее рассмотрим игру **«Угадывание слов»**. Учащиеся переводят названия стран и городов с русского языка на английский, пользуясь подсказками (<https://learningapps.org/display?v=ptock3ym525>).

Следующее онлайн-приложение **“Genially”** предлагает разнообразные готовые шаблоны, предназначенные для создания интерактивных настольных игр, что и послужило основой для разработки настольной игры для заключительного урока по теме **“The beginning of UK’s traditions”** (<https://app.genially.com/editor/678c0c3adb223bed637ce100>). Данная игра позволяет не только вспомнить усвоенные ономастические единицы, но и активизировать их в ходе выполнения речевых упражнений. Также настольная игра выступает как скрытое средство контроля, позволяющее выявить степень сформированности речевых лексических навыков перед выполнением контрольного теста по всему разделу.

**Заключение.** Таким образом, применение информационно-коммуникационных технологий на уроках иностранного языка позволяет открыть новые возможности как для преподавателей, так и для учащихся. Онлайн-игры выступают здесь не как самоцель, а как средство активизации лексических единиц (в частности, ономастической лексики).

#### Список цитируемых источников

1. Азимов, Э. Г. Словарь методических терминов (теория и практика преподавания языков) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — СПб. : Златоуст, 1999. — 472 с.
2. Ономастика. — URL: [https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc\\_literature/3486/%D0%9E%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0](https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_literature/3486/%D0%9E%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) (дата обращения: 18.01.2025).

УДК 372.881.111.1

А. П. Зновец, И. В. Пинюта

Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,  
Барановичи, Республика Беларусь

## РЕФЛЕКСИВНЫЙ ПОДХОД КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВЫХ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У УЧАЩИХСЯ II СТУПЕНИ ОБУЧЕНИЯ

**Введение.** В условиях глобализации и расширения межкультурных контактов владение иностранным языком становится важнейшим фактором успешной социализации личности. Особое значение при этом приобретают речевые лексические навыки, обеспечивающие не только понимание, но и эффективную реализацию различных речевых актов. Одной из актуальных задач современной методики преподавания иностранных языков является поиск эффективных путей формирования этих навыков. В данной статье рассматривается рефлексивный подход как средство повышения эффективности формирования речевых лексических навыков учащихся II ступени общего среднего образования.