

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка  
и методики его преподавания

**МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ СТАРШЕКЛАССНИКОВ СТРАТЕГИЯМ  
ИНТЕРАКЦИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ  
ГЕЙМИФИКАЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ  
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

Студентки 4 курса 412 группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование  
профиль – «Иностранный язык»  
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Мамедовой Жалы Зульфугызы

Научный руководитель  
доцент кафедры английского языка и  
методики его преподавания  
канд. пед. наук

20.05.2025 \_\_\_\_\_ И.М. Хижняк

дата, подпись

Зав. кафедрой  
английского языка  
и методики его преподавания  
канд. пед. наук, доцент

20.05.2025 \_\_\_\_\_ Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2025 г

**Введение.** *Актуальность* данной темы связана с потребностью в создании действенных обучающих стратегий, направленных на активное участие учеников в процессе обучения. В последние годы наблюдается увеличение интереса к геймификации как подходу, который делает учебный процесс более интересным и стимулирующим. Геймификация, представляя собой применение игровых компонентов в контексте, не связанном с играми, может существенно увеличить заинтересованность учащихся в изучении английского языка и в развитии интерактивных стратегий. В условиях, когда старшеклассники часто испытывают недостаток мотивации и интереса к учебе, использование игровых элементов может стать эффективным инструментом для повышения их вовлеченности и активности на уроках.

*Объект* исследования – стратегии интеракции, используемые в процессе обучения с применением элементов геймификации.

*Предмет* исследования – способы обучения стратегиям интеракции с использованием элементов геймификации на уроках английского языка в старших классах.

*Цель* исследования – разработка методического материала для обучения стратегиям интеракции с использованием элементов геймификации на уроках английского языка в старших классах.

*Гипотеза исследования:* применение элементов геймификации в процессе обучения стратегиям интеракции на уроках английского языка способствует значительному улучшению коммуникативных навыков учащихся старшей школы и повышению их уверенности в использовании языка в реальных ситуациях.

Выдвинутая гипотеза предполагает решение следующих *задач*:

1. Рассмотреть сущность и специфику понятия «интеракции» в образовательном процессе.
2. Изучить геймификацию как фактор повышения мотивации учащихся старших классов.

3. Проанализировать развитие стратегий интеракции через игровые задания на занятиях по английскому языку в старших классах.

4. Разработать методические рекомендации по созданию системы упражнений по английскому языку для старшеклассников с использованием элементов геймификации.

5. Провести экспериментальную проверку методики использования элементов геймификации на уроках английского языка в старшей школе при обучении стратегиям интеракции.

В работе использовались такие *методы исследования*, как анализ и синтез научной литературы, наблюдение, анкетирование, эксперимент и статистическая обработка данных. Эти методы позволят получить как качественные, так и количественные данные, что обеспечит комплексный подход к исследованию.

*Методологической и теоретической базой* нашего исследования составили труды под редакцией следующих авторов: А.А. Вербицкий, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, С.С. Кашлев, М.В. Кларин, А.А. Леонтьев, Е.И. Пассов, В.А. Сластенин и многие другие, а также электронные интернет-ресурсы.

*Научная новизна* данного исследования заключается в разработке и обосновании методики обучения стратегиям интеракции с использованием элементов геймификации, что позволяет не только повысить мотивацию учащихся, но и улучшить качество их взаимодействия на уроках английского языка.

*Теоретическая значимость* исследования состоит в том, что оно расширяет представления о возможностях применения геймификации в образовательном процессе, а также вносит вклад в развитие методики преподавания иностранного языка. Результаты исследования могут быть полезны для педагогов, занимающихся преподаванием английского языка, а также для исследователей, изучающих вопросы мотивации и интерактивного обучения.

*Практическая значимость* работы заключается в создании методических рекомендаций и материалов, которые могут быть использованы учителями английского языка для повышения эффективности обучения старшеклассников.

*Структура* работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

В первой главе исследуются ключевые понятия, такие как интеракция и геймификация, а также их роль в образовательном процессе. Также в этой главе проводится анализ существующих подходов к обучению, что позволит выявить недостатки традиционных методов и обосновать необходимость внедрения новых подходов.

Во второй главе приводятся результаты экспериментальной проверки разработанных методических материалов. В ней представлены методические рекомендации по созданию системы упражнений с использованием элементов геймификации, а также описание организации эксперимента и диагностики на констатирующем этапе. Важным аспектом этой главы станет анализ результатов формирующего этапа эксперимента, который позволит оценить эффективность предложенной методики и выявить ее влияние на развитие стратегий интеракции у старшеклассников.

В заключении подводятся итоги проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

**Основное содержание.** В первой главе «Теоретические основы обучения старшеклассников стратегиям интеракции с использованием элементов геймификации на уроках английского языка» раскрываются такие понятия, как «интерактивное обучение» и «геймификация». Это те инструменты, которые оказываются особенно эффективными в процессе

изучения иностранных языков, поскольку они позволяют не только активизировать внимание и вовлеченность обучающихся, но также сформировать дополнительные навыки, которые оказываются особенно релевантными не только в процессе обучения, но и в целом в современном мире.

Интерактивное обучение основывается и строится на совместной деятельности. Такой подход к обучению позволяет формировать такие важные качества как критическое мышление. Кроме того, в процессе интеракции создается поддерживающая образовательная среда, где каждый учащийся может свободно выразить свои идеи и мысли, что крайне важно для учащихся старших классов, для подростков, которые находятся в состоянии возрастного кризиса и стремятся понять и сформировать свою собственную идентичность.

Геймификация используется для того, чтобы разнообразить учебный процесс, добавить в него элементы увлекательности. Использование игровых методик позволяет снизить стресс, который занятия могут вызывать у некоторых школьников, тем самым, для них процесс обучения становится более приятным. Также важно отметить, что использование таких технологий позволяет учащимся развивать коммуникативные навыки и практиковать язык в ситуациях, которые приближены к реальной коммуникации.

В современном образовательном процессе важным аспектом является развитие коммуникативных навыков учащихся, особенно в контексте изучения иностранного языка. В старших классах, когда учащиеся уже обладают определенными знаниями и навыками, акцент на интерактивные методы обучения становится особенно актуальным. Интерактивные методы обучения, такие как дискуссии, ролевые игры и групповые проекты, способствуют активному участию старшеклассников и помогают им развивать критическое мышление, социальные навыки и самостоятельность.

Геймификация, внедряя игровые элементы в учебный процесс, не только повышает мотивацию и вовлеченность учащихся, но и создает динамичную и поддерживающую атмосферу для практики языка. Она позволяет

адаптировать обучение под индивидуальные потребности и интересы студентов, что делает его более персонализированным и значимым.

Однако для успешной реализации геймификации необходимо учитывать ключевые принципы, такие как доступность, интерактивность и обратная связь. При правильной организации интерактивных форм работы можно достичь поставленных целей в обучении, повысить познавательную активность учащихся и улучшить их коммуникативные навыки. Таким образом, геймификация становится важным инструментом в современном образовании, способствуя более глубокому и эффективному усвоению иностранного языка.

Методические рекомендации по созданию системы упражнений, основанных на геймификации, продемонстрировали свою эффективность в повышении мотивации учащихся и вовлеченности в учебный процесс. Элементы игры, такие как конкурсы, квесты и ролевые игры, способствовали созданию более динамичной и интерактивной образовательной среды, что, в свою очередь, положительно сказалось на усвоении языкового материала.

Экспериментальная проверка методики использования элементов геймификации на уроках английского языка в старшей школе при обучении стратегиям интеракции проводилась на базе школы № 67 имени О.И. Янковского города Саратова в 10 классе.

Для подтверждения выдвинутой гипотезы необходимо решить следующие задачи:

- разработать систему упражнений с элементами геймификации, направленных на развитие коммуникативных навыков, включая ролевые игры, викторины и проектные задания;

- провести констатирующий этап эксперимента, чтобы определить исходный уровень коммуникативных навыков учащихся, используя различные методы диагностики;

– реализовать формирующий этап эксперимента, в ходе которого будет применяться разработанная методика, и наблюдать за изменениями в уровне навыков;

– провести контрольный этап эксперимента для оценки изменений в уровне коммуникативных навыков учащихся после внедрения геймификации;

– сравнить результаты до и после эксперимента, чтобы оценить эффективность предложенной методики и выявить ее сильные и слабые стороны.

Ожидается, что внедрение элементов геймификации в обучение английскому языку приведет к:

– увеличению мотивации студентов к изучению языка, что отразится в их активности на занятиях;

– улучшению навыков общения, включая говорение, восприятие на слух и групповое взаимодействие, что будет оцениваться через тестирование и наблюдения;

– развитию командных навыков и критического мышления, что скажется на успешности выполнения групповых заданий;

– росту уверенности студентов в применении английского языка в реальных ситуациях, что будет оцениваться через самооценку и отзывы.

Организация и методы исследования включают три этапа, каждый из которых имеет свои собственные цели и задачи. На первом этапе был определён начальный уровень коммуникативных навыков студентов, на втором этапе была разработана и внедрена система упражнений, направленных на активное использование языка, а на третьем этапе была проведена оценка результатов и изменения в динамике. Эта структура исследования обеспечила целостный подход к изучению и развитию коммуникативных навыков учащихся с элементами геймификации при обучении стратегиям взаимодействия, что является ключевым аспектом успешного освоения иностранного языка.

Этап диагностики является важным элементом в организации эксперимента, так как он предоставляет возможность определить первоначальный уровень знаний и навыков студентов перед введением новой методики.

В данном эксперименте были применены несколько методик для диагностики исходного уровня коммуникативных навыков учащихся: это - проведение тестов на определение уровня владения английским языком, включая задания на аудирование, говорение и чтение. Тесты были разработаны с учетом возрастных и образовательных особенностей учащихся и включали:

- аудирование (учащиеся прослушали диалоги и ответили на вопросы по содержанию, что позволило оценить их навыки восприятия речи на слух);

- говорение (учащиеся подготовили короткие монологи на заданные темы, что дало возможность оценить их способность к спонтанной речи и использованию лексики);

- чтение (учащиеся прочитали текст и ответили на вопросы, что помогло оценить их навыки понимания прочитанного).

Кроме того, важным этапом диагностики является наблюдение за взаимодействием учащихся в классе, фиксируя их активность и уровень вовлеченности в учебный процесс, что включало оценку участия в обсуждениях, работу в группах и использование английского языка в общении. Наблюдение дало возможность получить данные о реальном уровне коммуникативных навыков учащихся в естественной обстановке.

В ходе констатирующего этапа эксперимента нами была проведена диагностика начального уровня сформированности коммуникативных умений с помощью тестирования, направленного на выявление сформированности навыков говорения, чтения и аудирования. Для этого учащиеся были разделены на 2 группы: контрольную (КГ) и экспериментальную (ЭГ). В контрольную группу вошло 11 учащихся, в экспериментальную – 12.



Диагностические задания, предназначенные для анализа уровня коммуникативных навыков учащихся, состоят из трех частей. Первая часть включает устное тестирование, состоящее из двух заданий: ролевой диалог и описание ситуации на основе картинки. Вторая часть представляет собой письменное тестирование, где нужно написать небольшой текст. Третья часть включает групповую работу, а именно, обсуждение в команде. Для каждого задания предусмотрены опорные вопросы и фразы, к которым следует обращаться. Каждое задание оценивается максимум в 10 баллов, и также определены критерии для оценки. Таким образом, общее количество баллов за тестирование может составлять 40.

По результатам тестирования на констатирующем этапе мы можем прийти к выводу о том, что в целом средний балл учащихся контрольной и экспериментальной группах не значительно отличается друг от друга: 29,1 – в контрольной и 28,8 – в экспериментальной. Однако необходимо обратить особое внимание на соотношение результатов. Если в контрольной группе большая часть, а именно 50% учащихся получили оценку «удовлетворительно», то в экспериментальной группе 50% учащихся получили оценку «хорошо», а «удовлетворительно» получили только 34% учащихся. Количество учащихся, получивших «отлично» и «неудовлетворительно», в целом совпадает в обеих группах: 9% в контрольной и 8% в экспериментальной

В ходе наблюдения за взаимодействием учащихся 10 класса на уроках иностранного языка были выявлены несколько ключевых моментов, касающихся их коммуникативных навыков и уровня вовлеченности в учебный процесс. Исследование показало, что ученики мало общались друг с другом, а использование игр в учебном процессе почти не наблюдалось.

Для проведения экспериментальной проверки методики использования элементов геймификации на уроках английского языка в старшей школе при обучении стратегиям интеракции была выбрана технология квеста. Данный выбор основан на различных факторах, касающихся специфики квестов, их

интерактивного характера и потенциала для активного вовлечения студентов в учебный процесс. В эксперименте участвовали 12 учащихся из экспериментальной группы. Контрольная группа, состоящая из 11 человек, продолжала обучение по традиционной программе.

Мы пришли к заключению, что использование технологии квеста для экспериментального изучения методов применения элементов геймификации на уроках английского языка в старших классах является наиболее оправданным и целесообразным решением. Квесты не только вовлекают школьников в учебный процесс, но и способствуют развитию их коммуникативных навыков, критического мышления и возможностей для сотрудничества. Мы предположили, что интеграция данной технологии в учебный процесс создаст более динамичную и интерактивную образовательную атмосферу, что в свою очередь будет способствовать более эффективному изучению иностранного языка.

В процессе разработки квеста мы следовали определенному алгоритму. Мы определили:

- цели и задачи урока,
- выбрали целевую аудиторию,
- количество участников,
- определили сюжет и форму квеста,
- написали сценарий,
- определили необходимое пространство, реквизит, ресурсы, систему оценивания;
- назначили организаторов и помощников,
- на заключительном этапе предполагалось подведение итогов.

В качестве примера использования элементов геймификации в рамках данной работы нами будет использован квест «And the Oscar goes to...». Данный квест можно использовать в качестве внеурочной деятельности или на уроке иностранного языка во время прохождения темы «Фильмы», «Литература» или «Искусство». Данный квест легко адаптировать к

использованию при изучении других тем при замене лексического материала, используемого в рамках данного квеста. Приведённая нами разработка основана на церемонии вручения кинопремии Оскар, и учащимся предлагается поставить себя на место знаменитых актёров. Данный квест состоит из трёх этапов в виде выполнения заданий и подведения итогов.

На этапе введения мы сформулировали цели и задачи конкретного урока и предложили всем учащимся поразмышлять о том, какие кинопремии они знают, а также о том, насколько данные кинопремии являются популярными и необходимыми. Учитель задал наводящие вопросы, спросил у учащихся о том, как, по их мнению, себя чувствуют актёры, номинированные на премию Оскар, насколько они волнуются перед тем, как услышать свое имя. Далее учитель объявил, что для прохождения квеста ученикам необходимо разбиться на три команды, и в каждой команде выбрать капитана, лидера, который и будет являться актёром, который в итоге получит или не получит Оскар. Таким образом, в классе становится три номинанта на получение премии.

После проведения уроков на базе разработанной нами системы упражнений для формирования коммуникативных умений, нами также было проведено повторное исследование с использованием подобных контрольным заданиям. В процессе проверки формирования коммуникативных умений используются три вида упражнений: ролевой диалог и описание картинки, направленные на проверку формирования навыков говорения; письменное тестирование, направленное на формирование навыков письма, и групповая дискуссия.

Мы можем сделать вывод о том, что предложенная нами система упражнений является эффективной и может быть применена в 10 классе, поскольку средний балл экспериментальной группы повысился с 28,8 баллов до 33,3 баллов.

В процессе наблюдения и устного опроса учащихся и учителей было отмечено, что использование квестов в образовательном процессе оказало

значительное положительное влияние на формирование коммуникативных навыков у десятиклассников.

Во время квестов учащиеся работают в командах, что помогает им учиться сотрудничать и находить общий язык. Выполняя задания, они обсуждают разные способы решения задач, обмениваются мнениями и принимают во внимание взгляды других. Это взаимодействие развивает их навыки общения и учит уважать мнение других, что важно для эффективного общения.

Элементы игры, такие как конкурсы, квесты и ролевые игры, способствовали созданию более динамичной и интерактивной образовательной среды, что, в свою очередь, положительно сказалось на усвоении языкового материала.

Организация эксперимента и диагностика на констатирующем этапе позволили выявить исходный уровень коммуникативных навыков учащихся, а также их отношение к изучению английского языка. Полученные данные стали основой для дальнейшего анализа и оценки эффективности внедрения геймификационных элементов в учебный процесс.

**Заключение.** Цель исследования заключалась в разработке методического материала для обучения стратегиям интеракции с использованием элементов геймификации на уроках английского языка в старших классах. В процессе исследования были сделаны следующие выводы.

Взаимодействие в учебном процессе – это важный элемент, который помогает учащимся лучше учиться и развивать свои коммуникативные навыки. Исследования показали, что интерактивные методы, где ученики общаются и работают вместе с учителем, делают старшеклассников более вовлеченными и заинтересованными. Когда ученики активно участвуют в таких занятиях, они лучше усваивают материал, потому что общение помогает им лучше понять и запомнить информацию. Использование интерактивных подходов в обучении – важный шаг к тому, чтобы ученики научились эффективно общаться и работать в команде.

Геймификация – это способ сделать обучение более интересным, добавляя игровые элементы. Эксперимент показал, что такие задания и соревнования помогли старшеклассникам лучше вовлекаться в учебный процесс. Благодаря этому подходу, изучение языков стало менее напряженным, что помогло учащимся учить сложные правила и взаимодействовать друг с другом. В общем, использование игр в обучении действительно может помочь ученикам добиться лучших результатов и сделать изучение иностранного языка более привлекательным.

Игровые задания, интегрированные в образовательный процесс, способствовали формированию интерактивных стратегий у старшеклассников. Учащиеся стали более умело общаться, аргументировать свои точки зрения и работать в команде. В ходе эксперимента было установлено, что участники игровых заданий проявляли большой уровень инициативы и уверенности в своих языковых умениях. Это также способствовало улучшению их критического мышления и навыков решения проблем, что является ключевым аспектом успешного общения. Игровые задания предоставили учащимся возможность не только практиковать язык, но и развивать социальные навыки, необходимые для взаимодействия в различных ситуациях.

Созданные методические рекомендации служат практическим пособием для педагогов, стремящихся внедрить элементы игровой механики в свои занятия. Они содержат множество игровых форматов, таких как квесты, ролевые игры и соревнования, которые можно адаптировать под разные уровни подготовки студентов. Важно отметить, что рекомендации подчеркивают необходимость учитывать интересы и предпочтения учащихся, что делает процесс обучения более индивидуальным и эффективным. Внедрение этих рекомендаций в преподавание может существенно улучшить качество обучения и сделать его более увлекательным для старшеклассников.

Проведение эксперимента и диагностика на начальном этапе дало возможность получить достоверную информацию о первоначальном уровне

коммуникационных умений студентов. Это послужило основой для последующего анализа и оценки результативности внедрения элементов геймификации в процесс обучения. Диагностические результаты продемонстрировали, что многим учащимся сложно взаимодействовать в интерактивном формате, что делает актуальным использование новых подходов, таких как геймификация, для повышения их навыков.

Экспериментальное исследование методики показало, что применение элементов геймификации существенно повышает уровень стратегий взаимодействия среди старшеклассников. Учащиеся, задействованные в эксперименте, показали прогресс как в коммуникативных способностях, так и в навыках взаимодействия. Это подтверждает предположение о том, что геймификация является действенным инструментом для улучшения коммуникативных навыков и повышения мотивации у студентов. Результаты формирующего этапа эксперимента продемонстрировали, что ученики стали более уверенными в своих возможностях, что благоприятно сказалось на их участии в обучении и взаимодействии с ровесниками. Они стали более готовы к обсуждениям, активно делясь своими мыслями и идеями, что способствовало формированию атмосферы сотрудничества и доверия в классе.

Таким образом, данные экспериментального исследования показали, что использование элементов геймификации не только делает процесс обучения более интересным, но и существенно улучшает коммуникативные навыки студентов. Это вновь подчеркивает необходимость внедрения современных методов в образовательный процесс, особенно в области преподавания иностранных языков.

Проведенное исследование показывает, что обучение старшеклассников стратегиям взаимодействия с применением элементов геймификации является эффективным методом, который способствует развитию как языковых, так и социальных умений. Рекомендуется продолжить исследования в этой сфере, расширяя методические подходы и адаптируя их под разные контексты и

потребности обучающихся. Это поможет не только повысить качество образования, но и подготовить учащихся к успешному общению в современном обществе, где навыки взаимодействия и совместной работы становятся все более актуальными.