

Данилова Виктория Анатольевна

канд. филол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Московский государственный

лингвистический университет»

г. Москва

ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ «MEMORY» НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

***Аннотация:** в статье рассматривается дидактический потенциал применения игр на занятиях по иностранному языку, в частности игровой механики «Memory» на занятиях по формированию слухопроизносительных навыков немецкого языка. Внедрение в образовательный процесс элементов геймификации оказывает положительное влияние на мотивацию учащихся, усиливает их эмоциональную вовлеченность в учебный процесс посредством создания ситуации успеха и атмосферы творческого сотрудничества.*

***Ключевые слова:** геймификация, игра, игровая механика, фонетика, немецкий язык, иностранный язык.*

Современная система высшего образования активно использует актуальные педагогические инструменты и методики, способствующие успешному целостному становлению молодых специалистов, приветствует сочетание традиционных и оригинальных вариантов проведения учебных занятий. Одним из ярких примеров подобного целесообразного сочетания традиционного и инновационного вариантов проведения аудиторного занятия со студентами является включение в образовательный процесс разнообразных игровых практик. Геймификация, то есть использование игровых методик в неигровых процессах, является с точки зрения образовательного процесса ценным ресурсом, заслуживающим всестороннего углубленного изучения [1; 2].

Внедрение элементов геймификации в практические занятия по иностранному языку в вузе – несомненно, эффективный педагогический инструмент, способствующий не только формированию речевых навыков, но и стимулирующий

познавательный интерес учащихся в условиях дружеской конкуренции, создающий важную ситуацию успеха в рамках оригинального образовательного контекста. Одной из игровых механик, успешно используемых в рамках аудиторного занятия по иностранному языку (далее рассматривается на примере немецкого языка), является механика «Memory».

Игра «Memory» построена на знакомой всем с детства механике «найди пару» и существует в огромном количестве версий, различающихся как по тематике, так и по уровню сложности. Впервые игра подобного рода была выпущена немецким издательством Ravensburger в 1959, при этом ее прототипы существовали гораздо раньше, но не были коммерчески успешными [4]. Классическая «Memory» представляет собой комплект парных карточек, которые раскладываются на стол лицом вниз. За один ход игрок открывает две случайные карты и оставляет их себе в том случае, если они одинаковые. В противном случае он возвращает обе карты на место и ход переходит к следующему игроку. При этом победа (максимальное число собранных пар карт) во многом зависит не от случайности, а от действий игрока, а именно от того, насколько успешно он запомнит расположение каждой из пары карт на столе.

Игровая механика «Memory» может успешно использоваться при работе над фонетикой иностранного языка, при этом стоит учитывать тот факт, что фонетические игры не предназначены для введения фонетического явления либо коррекции неправильного произношения. Цель игр на занятиях по фонетике иностранного языка – автоматизация произносительных навыков, репродуктивное усвоение фонетического строя изучаемого языка, вывод в речь изученных фонетических явлений. Одним из удачных вариантов применения именно механики «Memory» является вариант игры с условным названием «Tier-Memory», цель которого – тренировка произношения немецких гласных звуков переднего ряда группы E-Laute: долгого [e:], кратко [ɛ] и долгого [ɛ:]. Языковым материалом игры являются названия 18 животных, содержащие упомянутые звуки. Краткий гласный звук [ɛ] содержат лексемы Ente (утка), Schmetterling (бабочка), Känguru (кенгуру), Schnecke (улитка), Kätzchen (котенок), Ferkel (поросенок). Долгий

гласный звук [ɛ:] входит в состав зоонимов Schäfchen (овечка), Schäferhund (овчарка), Häschen (зайчик), Hähne (множ. число петухи), Bär (медведь), Käfer (жук). Долгий закрытый звук [e:] встречается в составе существительных Kamel (верблюды), Reh (косуля), Regenwurm (дождевой червь), Pferd (лошадь), Esel (осел), Seepferdchen (морской конек). Таким образом, каждый звук проиллюстрирован в ходе игры шестью существительными-зоонимами. Предполагается участие трех игроков, игра также может проводиться одновременно в нескольких мини-группах; примерное время проведения – 10–20 минут.

Преподавателю необходимо заранее приготовить один либо несколько комплектов карточек, каждая из которых изображает животное, содержит обозначающее его слово и соответствующий транскрипционный значок [e:], [ɛ] либо [ɛ:]. Карточки выкладываются рубашкой кверху, например, в три ряда по горизонтали и шесть рядов по вертикали. Первый игрок переворачивает две любых карточки и комментирует свое действие вслух, например, «[e:] wie bei Esel und [e:] wie bei Pferd». Так как он перевернул карточки, иллюстрирующие один и тот же звук, то может сохранить их и имеет право на еще один ход. Если на карточках изображены разные звуки («[e:] wie bei Esel und [ɛ] wie bei Ente»), то игрок возвращает карточки на место после того, как громко прочитает оба слова, и передает ход другому учащемуся. Победителем становится участник игры, собравший максимальное количество пар карточек.

Можно подготовить игру с опорой на ту же механику, но в другой тематической области, например, на базе лексического материала «Покупки» или «Мебель». Также можно создавать игры, иллюстрирующие иные проблемные фонетические явления, например, постановку ударения, противопоставление сильных (Fortis) и слабых (Lenis) согласных (данное явление характерно для немецкого и английского языков), долготу и краткость гласных и т. д. Можно менять визуальную сторону игры, изображая на карточках только лишь изображения, изображения и надписи, только надписи, только затранскрибированные слова. Можно поручить учащимся самостоятельно подготовить игру для товарищей [3, с. 27–28].

Еще одним вариантом продуктивного использования игровой механики «Memory» в работе над фонетическим аспектом языка является игра «Ang-Memory», направленная на тренировку назального согласного [ŋ] – звука, не имеющего соответствия в русском языке и на письме выраженного буквосочетанием -ng (иногда -nk) в корне либо суффиксе. Данная игра рассчитана на 3–5 участников и может быть одновременно проведена в нескольких минигруппах [3, с. 65]. В игре используются 60 карточек, каждая из которых содержит одно слово – существительное, прилагательное, глагол – содержащее звук [ŋ]. Слова образуют 30 пар и подбираются, например, по принципу одного корня, например, *hängen – Vorhang*, *bringen – verbringen*, *ängstlich – Angst*, *eng – Enge*, *langweilig – Langeweile*, *singen – Gesang*, *hungrig – Hunger*. Пары образуют также степени сравнения одного и того же прилагательного (*jung – jünger*, *gering – geringer*) и формы единственного и множественного числа существительного (*Ring – Ringe*, *Ding – Dinge*, *Zeitung – Zeitungen*, *Zeichnung – Zeichnungen*, *Prüfung – Prüfungen*, *Wohnung – Wohnungen*, *Eingang – Eingänge*, *Kreuzung – Kreuzungen*).

Список используемых в игре слов может быть адаптирован к уровню владения языком учащимися, включать уже известные им лексические единицы; образование пар может строиться не на трех, а на одном принципе, по выбору преподавателя. Можно попросить учащегося составить предложения со словами составленной пары, например, «*Ich habe zwei Ringe. Ich schenke dir einen Ring*».

Таким образом, игровая механика «Memory» имеет значительный дидактический потенциал на занятиях по иностранному языку и может быть использована при работе с учащимися различного возраста и с различным уровнем владения языком. Приведенные нами примеры игры иллюстрируют применение данной игровой механики при автоматизации слухопроизносительных навыков иностранного языка, однако диапазон ее применения исключительно широк. Так, например, заслуживают внимания готовые игровые наборы, направленные на тренировку лексических единицы той или иной тематической области. В качестве примера можно привести игру «*Das Spiel der Berufe*», созданную итальянским издательством ELI s.r.l. в 1996 году и иллюстрирующую 40 основных

профессий. Помимо классической игры «Memory» создатели игры предлагают 11 других игровых механик, возможных с данным набором карточек.

Применение игр на занятиях по иностранному языку в случае их тщательной подготовки и выбора оптимального времени применения оказывают исключительно положительное воздействие на мотивацию учащихся, снимают напряжение в образовательном процессе и способствуют гармоничному формированию коммуникативной компетенции в рамках личного-ориентированного и деятельностного подходов.

Список литературы

1. Асташова Н.А. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход / Н.А. Асташова, С.К. Бондырева, О.С. Попова // Образование и наука. – 2023. – Т. 25. №1. – С. 11–45. DOI 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49. EDN RAQLLM

2. Богданова Е.В. Исследование практики применения инструментов геймификации в современном педагогическом образовании // Вестник педагогических инноваций. – 2022. – №4 (68). – С. 95–105. DOI 10.15293/1812-9463.2204.09. EDN NSMCUDU

3. Reinke Kerstin, Hirschfeld Ursula. 44 Aussprachespiele. Stuttgart, Ernst Klett Sprachen GmbH, 2014. 168 S.

4. Игра «Память» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.50plus.de/spiele/gehirnjogging/memory.html