

УДК 371.3:811.111

**КОМАНДНЫЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ  
АНГЛИЙСКОЙ ЛЕКСИКЕ В ЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ**

**Брагова А.М.**

В статье рассматривается вопрос о применении командных игр при обучении английской лексике в языковом вузе. Важным вопросом при обучении слов является процесс их заучивания: будет ли этот процесс скучным или занимательным, зависит от преподавателя. Делаются выводы о том, что при работе над лексикой необходимо чередовать традиционные упражнения с интерактивными, например, командными играми, целью которых может быть решение кроссвордов, работа с карточками, отгадывание слов во время игры в шарады / игры «Крокодил», применение «кьюбинг»-технологии, проведение квестов и др. Командные игры делают работу над лексикой увлекательной, а также способствуют повышению командного духа и улучшению атмосферы в студенческой группе.

**Ключевые слова:** английский язык, лексика, интерактивный, командная игра, языковой вуз.

**TEAM GAMES FOR TEACHING NEW ENGLISH VOCABULARY  
AT A LANGUAGE UNIVERSITY**

**Bragova A.M.**

The paper analyses the issue of application team games when teaching new English vocabulary in a language university. An important issue when teaching words is the process of learning them, whether this process will be boring or entertaining depends on the teacher. The author concludes that it is necessary to alternate traditional exercises with interactive ones when working on vocabulary. For example, it is possible to use team games, the purpose of which may be solving crossword puzzles, working with cards, guessing words while playing charades / the game “Crocodile”, using the cubing technique, conducting quests, etc. Team games

make working on vocabulary fun and also help increase team spirit and improve the ambience in a student group.

**Keywords:** English language, vocabulary, interactive, team game, language university.

При обучении иностранным языкам запоминание лексики так же важно, как понимание грамматики и знание фонетических правил. Способности к запоминанию у всех разные, поэтому автоматизация лексических навыков и умений играет наибольшую роль, особенно в языковом вузе для студентов лингвистических направлений подготовки: для них доскональное знание языка, в частности лексики, подразумевает успешную реализацию в будущей профессии. Подобно тому, как грамматику можно сравнить с фундаментом дома под названием «знание иностранного языка», так и лексику можно ассоциировать со стенами такого дома. Богатый словарный запас при изучении иностранного языка трудно переоценить. Важным вопросом при обучении лексике иностранных языков является процесс заучивания новых слов: будет ли этот процесс скучным или занимательным, зависит от преподавателя. В связи с этим необходимо очертить круг возможностей, как сделать процесс изучения лексики увлекательным.

Как известно, «в работе над лексикой можно выделить два этапа: 1-й этап – создание лексических основ разных видов речевой деятельности; 2-й этап – совершенствование лексических основ» [10, с. 105]. Лексические «упражнения можно разделить на две группы: а) подготовительные лексически направленные упражнения; б) речевые упражнения» [10, с. 105]. «Подготовительные упражнения могут включать 1. Упражнения в дифференциации и идентификации лексических единиц... 2. Упражнения в имитации... 3. Упражнения для развития словообразовательной и контекстуальной догадки... 4. Упражнения для обучения прогнозированию... 5. Упражнения в расширении и сокращении структур... 6. Упражнения в эквивалентных заменах» [10, с. 106]. Что касается речевых упражнений, то это

«упражнения в аудировании монологической и диалогической речи, чтении и письменной речи» [10, с. 106]. Несомненно, к речевым упражнениям также относится монологическая и диалогическая речь обучающихся с использованием изучаемых лексических единиц.

В связи с тем, что в настоящее время особую актуальность приобретают интерактивные формы обучения, хотелось бы расширить указанный выше список упражнений интерактивами. В отличие от традиционных подходов в обучении иностранным языкам, при которых основными источниками знаний являются преподаватель и учебник, «интерактив инициирует взаимодействие обучающихся как с педагогом, так и друг с другом» [6, с. 178]. К интерактивам, в частности, относятся командные игры, целью которых может быть решение кроссвордов [5, с. 145; 7, с. 169-170; 8, с. 69], работа с карточками [2, с. 42; 8, с. 70-71], отгадывание слов во время игры в шарады, иначе говоря, игры «Крокодил» [1, с. 143-144; 2, с. 42], применение «кьюбинг»-технологии [4, с. 137-141; 5, с. 145], проведение квестов [3, с. 44-49; 9, с. 311]. Несомненно, есть и другие игры, направленные на запоминание лексики («Back to the Board», «Word Seeds», «Erase a word», «Memory Challenge» [2, с. 41-42] и др.).

С помощью специальных сайтов (например, <https://crossmaker.ru>) нетрудно составить кроссворд для закрепления активной лексики. «Наиболее часто используются переводные кроссворды... Задача студента – перевести слово или словосочетание с русского на английский язык» [5, с. 145]. Работу по составлению кроссвордов можно поручить студентам в качестве домашнего задания. В таком случае «целесообразно разделить группу на две команды, которые получают одинаковое количество терминов. Группы студентов в процессе выполнения домашнего задания готовят друг для друга кроссворды [7, с. 169-170]. Если на начальном этапе изучения языка при составлении кроссворда лучше использовать перевод лексических единиц, то на среднем и продвинутом этапах эффективнее использовать определения слов (можно взять их из онлайн-словарей или составить самим), синонимы или антонимы из изучаемого иностранного языка.

Командная работа с карточками также вызывает интерес у студентов, особенно на начальном этапе. Это могут быть карточки со словами и их переводом или определением слов на иностранном языке, карточки для составления предложений (в таком случае задание можно охарактеризовать как лексико-грамматическое). Одна из таких игр называется «Concentration». В процессе игры мини-группы подбирают пары карточек с лексическими единицами и их определениями, синонимами или антонимами. Побеждает та мини-группа, которая составит пары карточек правильно или быстрее других команд [2, с. 42]. Также есть игра «Объясни слово». «Игра похожа на отгадывание кроссворда, но проходит в устной форме. Один из обучающихся вытягивает карточку, на которой написано слово, и пытается объяснить его остальным, используя различные варианты определений, либо ситуации определения данного слова. Остальные пытаются их угадать. Угадавший выходит и вытягивает следующую карточку» [8, с. 70-71]. Мы также применяем такую игру на занятиях, однако для большего интереса студентов делим группу на команды, и тут мы уже можем говорить о другой игре – игре в шарады, или в «Крокодила».

Смысл игры «Крокодил» состоит в том, чтобы отгадать слово с помощью мимики, жестов и движений [1, с. 143]. Другой вариант игры предполагает наводящие вопросы студенту, загадавшему слово, на которые он может ответить только «Да» или «Нет» [1, с. 143]. Такая игра напоминает игру «20 вопросов». В своей практике мы используем игру «Крокодил», но с более сложными правилами. Преподаватель или студенты готовят количество слов по количеству человек в группе, помноженное на 3 раунда (или в трех раундах используются те же самые слова, тогда слов в три раза меньше). Студенты сами пишут на листках слова по определенной теме (например, глаголы, кухонная утварь или названия блюд, если это лексика по теме «Еда») и передают преподавателю, который следит за тем, чтобы слова не повторялись. Студенты делятся на две команды.

В первом раунде члены первой команды по очереди дают определения словам (по одному слову для каждого студента). Если за минуту слово не отгадано, его может отгадать вторая команда (им тоже дается 1 минута) и получить за это балл. Затем следующее слово отгадывает вторая команда, и затем команды по очереди отгадывают оставшиеся слова. Вторым раунд предполагает замену слова синонимом или более обобщенным термином (ключевым словом). Во время третьего раунда студенты передают смысл искомого слова уже с помощью жестов, мимики и движений. Если слова для игры выбирают сами студенты, то тот студент, который написал слово, не может его отгадывать, в какой бы группе он ни находился. Если слова подбирает сам преподаватель, такая проблема отпадает сама собой.

Конечно, в процессе игры правила можно менять или дополнять. Например, во втором раунде можно разрешить студентам уточнить, будет ли ключевое слово относиться к той же части речи, что и искомая лексическая единица, или к другой. Также можно увеличить или уменьшить время, затраченное на отгадывание слов в зависимости от временных возможностей. Использование только мимики и жестов недостаточно для проведения игры, ведь в таком случае будет сведена к минимуму коммуникативная составляющая данного интерактива. В целом «Крокодил» нравится как студентам, так и преподавателям, поскольку в процессе игры «студенты развивают качества и умения, которые пригодятся им в будущей профессиональной деятельности: ассоциативное мышление, умение держаться на публике, актерские способности и т. д.» [1, с. 143].

Также интересна игра под названием «кьюбинг»-технология (Cubing-technique). «Название этой технологии объясняется тем, что для того, чтобы описать куб, нужно посмотреть на каждую его сторону, то есть шесть раз сменить точку зрения. Кьюбинг ставит перед вами задачу исследовать минимум шесть разных точек зрения на предмет или идею» [4, с. 137]. На шести сторонах куба указаны следующие виды деятельности: описание, сравнение, ассоциации, анализ, использование, оценка. Например, с помощью такой технологии можно

обсудить тему «Chocolate» в рамках более глобальной темы «Еда». В таком случае две команды готовят презентацию на основе ответов на вопросы, связанных с описанием свойств шоколада, сравнением его с другими продуктами, с обсуждением ассоциаций, которые вызывает у студентов слово «шоколад», с анализом ингредиентов, входящих в состав шоколада, с областями применения шоколада, а также с его оценкой (доводами за и против его употребления в пищу) [4, с. 137-141].

Наиболее трудоемким для преподавателя интерактивом является, по нашему мнению, образовательный квест, «один из видов дидактической игры, имеющий сложную организацию» [9, с. 311]. Причем есть два подхода: либо «ход, сюжет игры и задания-загадки составляются студентами» [9, с. 311], то есть студенты старших курсов выступают в роли организаторов при проведении квеста для студентов-участников, обучающихся на младших курсах, либо сам преподаватель готовит квест. Сложность состоит в том, что для проведения квеста не подойдет любая локация. Желательно иметь «профессионально оборудованную квестовую комнату» [3, с. 45]. «На подготовку такого мероприятия может потребоваться от нескольких дней до нескольких недель» [3, с. 46]. Например, в статье О.А. Куцепаловой представлен готовый сценарий квеста для детей, знающих английский язык на уровне elementary. В ходе такого квеста отрабатываются названия цветов и животных, счет до двенадцати, глагол can и прилагательные big – small [3, с. 46-49]. Несомненно, по аналогии с представленным квестом можно организовать подобные интерактивы и для студентов-филологов.

Таким образом, в условиях обучения английской лексике в языковом вузе целесообразно разделить учебную группу на две команды, которые соревнуются между собой в правильности определения лексических единиц, а в некоторых случаях – и скорости выполнения заданий (при решении кроссвордов, например). Командная игра не только способствует выполнению учебных задач, но также поднимает командный дух и улучшает атмосферу в студенческой группе. Если в группе нечетное количество человек, то вопрос

деления студентов на команды можно решить путем назначения одного студента экспертом, иначе говоря, проверяющим правильность выполнения заданий (преподаватель при этом боится на случай, если эксперт не заметил ошибку и присудил победу не той команде). В таком случае студент, назначенный на роль эксперта, не только работает над лексикой, но и развивает свои лидерские качества. Наконец, студентов победившей команды и эксперта можно поощрить сладкими призами, отличными оценками или баллами (если при их обучении реализуется балльно-рейтинговая система оценивания знаний).

Подводя итоги, следует отметить следующее. Чтобы работа над лексикой не превращалась в рутинное занятие, необходимо чередовать традиционные упражнения с интерактивными, в частности, с командными играми. Интерактивный подход подразумевает взаимодействие обучающихся как с преподавателем, так и друг с другом, делая занятия более интересными. Кроме того, командные игры как разновидность интерактивов способствуют повышению командного духа и улучшению атмосферы в студенческой группе.

### **Список литературы:**

1. Гринвальд О.Н. Игра как средство формирования англоязычной терминологической компетенции будущих юристов // Обучение иностранному языку в вузе: лингвистика и методика: Коллективная монография. М.: Спутник+, 2015. С. 134-151.
2. Клепацкая А.М. Игра как средство формирования иноязычной лексической компетенции // Вестник Гродненского государственного университета имени Янки Купалы. Серия 3. Филология. Педагогика. Психология. 2022. Т. 12. № 1. С. 39-44.
3. Куцепалова О.А. Квест как средство обучения студентов английскому языку // Проблемы современной лингводидактики. 2018. № 4. С. 44-49.
4. Макаровских А.В., Остроумова А.Ю. «Кьюбинг» как технология активного обучения иностранному языку студентов технического вуза //

Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 3 (33). Ч. II. С. 137-141.

5. Овчинникова Е.С. Игра как средство совершенствования лексических навыков у студентов неязыковых специальностей (на примере Института природных ресурсов Томского политехнического университета) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 7 (37). Ч. I. С. 144-146.

6. Орехова Ю.М. Актуальность использования интерактивных форм обучения на занятиях иностранному языку // Современные проблемы филологии и методики преподавания языков: вопросы теории и практики. IV Международная научно-практическая конференция, посвященная 55-летию факультета иностранных языков ЕИ КФУ. Елабуга: Елабужский институт КФУ, 2020. С. 177-179.

7. Попова Н.В., Дашкина А.И. Коммуникативно-когнитивные аспекты освоения научно-технической терминологии студентами-переводчиками лингвистического профиля // Перевод. Язык. Культура. Материалы IX Международной научно-практической конференции. СПб.: Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина, 2018. С. 168-173.

8. Толмачева Н.С. Практика применения игровых технологий на занятиях иностранного языка // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2023. Т. 15. № 2. С. 66-73.

9. Триус Л.И. Игры в обучении профессиональной иноязычной коммуникативной компетенции у студентов в лингвистическом вузе на примере английского языка // Профессиональная коммуникация: актуальные вопросы лингвистики и методики. 2020. № 13. С. 307-313.

10. Шапов А.К. Обучение лексическим навыкам // Методика преподавания иностранных языков: общий курс / Отв. ред. А.Н. Шапов. М.: АСТ, Восток-Запад, 2008. С. 98-107.



**Сведения об авторе:**

Брагова Арина Михайловна – кандидат исторических наук, доцент кафедры романо-германской филологии Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н.А. Добролюбова (Нижний Новгород, Россия).

**Data about the author:**

Bragova Arina Mikhailovna – Candidate of Historical Sciences, Associate Professor of Roman-German Philology Department, Nizhny Novgorod State Linguistic University named after N.A. Dobrolyubov (Nizhny Novgorod, Russia).

**E-mail:** [bragova@lunn.ru](mailto:bragova@lunn.ru).