

DOI: 10.18721/JHSS.11406  
УДК 372.8:811

## **ИГРА КАК ДИДАКТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ ПРИ РАБОТЕ С ВИДЕОМАТЕРИАЛАМИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

**А.В. Кузьмина**

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,  
Санкт-Петербург, Российская Федерация

Рассмотрены ролевые и лексические игры на занятиях по иностранному языку в контексте современных педагогических концепций эдьютейнмента и геймификации. Игровая методика внедрения содержательных и процессуальных развлекательных элементов в учебный процесс применяется в качестве дидактического средства освоения профессионально-ориентированных видеоматериалов при изучении английского языка в техническом вузе. Рекламное видео американской компьютерной компании CISCO актуализируется на первом курсе Санкт-Петербургского государственного университета телекоммуникаций имени проф. М.А. Бонч-Бруевича в составе авторской технологии работы с видеоматериалами с использованием электронных ресурсов VideoAnt и MindMeister. Разработанная игровая методика, включающая ролевые и лексические дидактические игры, применяется для закрепления технического и общего словарного состава видеоматериалов, которые студенты изучают в режиме самостоятельной работы. Дано краткое описание семи вариантов дидактических игр, которые могут проводиться в традиционном варианте или с использованием электронных ресурсов YouTube и Crosswordlabs.

**Ключевые слова:** эдьютейнмент, геймификация, ролевые и лексические игры, технический вуз, видеоматериалы, электронные ресурсы, иностранный язык.

**Ссылка при цитировании:** Кузьмина А.В. Игра как дидактический инструмент при работе с видеоматериалами на занятиях по иностранному языку // Общество. Коммуникация. Образование. 2020. Т. 11. № 4. С. 61–73. DOI: 10.18721/JHSS.11406

Статья открытого доступа, распространяемая по лицензии CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## **DIDACTIC GAMES AS A MEANS OF MASTERING VIDEO MATERIALS AT FOREIGN LANGUAGE CLASSES**

**A.V. Kuzmina**

Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University,  
St. Petersburg, Russian Federation

The article examines role-playing and lexical games in foreign language classes in the context of modern pedagogical concepts of edutainment and gamification. The game methodology of introducing meaningful and procedural entertainment elements of the educational process is used as a didactic means of mastering professionally-oriented video materials when studying English at a technical university. An advertising video of the American computer company CISCO is used for the first-year students of the Bonch-Bruevich Saint-Petersburg University of Telecommunications as part of the author's technology for working with video materials using the electronic resources VideoAnt and MindMeister. The developed edutainment methodology including role-playing and lexical didactic

games is used to consolidate the technical and general vocabulary of the video materials which students study unsupervised. A brief description of seven options of didactic games is given, which can be conducted in the traditional version or using the electronic resources of YouTube and Crosswordlabs.

**Keywords:** edutainment, gamification, role-playing and lexical games, technical university, video materials, electronic resources, foreign language.

**Citation:** A.V. Kuzmina, Didactic games as a means of mastering video materials at foreign language classes, Society. Communication. Education, 11 (4) (2020) 61–73. DOI: 10.18721/JHSS.11406

This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## Введение

В связи с развитием информационно-коммуникационных технологий применение видеоматериалов в преподавании иностранного языка в вузе стало настолько распространенным, что без этого ресурса не обходится практически ни один преподаватель. Отметим, что видеоматериалы сейчас широко используются не только в аудиторном режиме, но и в режиме внеаудиторной самостоятельной работы студентов, которые могут скачать видео по предоставленной преподавателем ссылке или получить видео по электронной почте. Общеизвестно, что самостоятельная работа с видеоматериалами повышает интерес обучающихся к иностранному языку, их мотивацию, но для более качественного освоения видеоконтента преподавателю необходимо продумать методику аудиторной работы с лексическим наполнением видео.

Нам представляется, что возможным вариантом аудиторной работы по освоению содержания видеоматериалов, является применение связанных с видео ролевых и лексических игр. Это органично присутствует в современной методике обучения иностранному языку в популярной технологии *эдьютейнмент* с использованием развлекательных элементов для повышения мотивации обучающихся. Этот термин объединяет, казалось бы, два противоположных понятия: развлечение и обучение. Концепции обучения через развлечения особенно актуальны при обучении учащихся в возрасте 18–22 года. Это связано с тем, что, в отличие от старшего поколения, современные студенты предпочитают альтернативные способы получения информации. Постоянное использование компьютерных технологий влияет на их когнитивные навыки.

Актуальность исследования технологии *эдьютейнмента* в обучении иностранным языкам обусловлена тем, что данное направление является новым, развивающимся, требующим разработки методик внедрения развлекательных элементов в учебный процесс. Термин *эдьютейнмент* является, на наш взгляд, более широким, чем не менее популярный термин *геймификация*, который предполагает широкое использование игр в учебном процессе, согласование между собой игровых целей и целей учебного процесса, разработки методик проверки эффективности внедрённой системы геймификации. Однако сама по себе такая система не приводит к формированию устойчивой мотивации и вовлеченности в учебный, рабочий или бизнес-процесс. Успешное внедрение системы геймификации часто носит случайный характер, когда разработчики интуитивно нашли подход к целевой аудитории и вызвали формирование нужного для них поведения.

Цель статьи – теоретическое обоснование и практика использования в преподавании иностранных языков игровых элементов для освоения видеоматериалов при изучении иностранного языка в вузе. Задачи исследования – краткое описание относительно новых дидактических понятий *эдьютейнмент* и *геймификация*, а также рассмотрение практических примеров ролевых и лексических игр в вузовском учебном процессе.

## Обзор литературы

Эдьютейнмент – это специальная образовательная технология, основанная на концепции обучения через развлечения. Термин «эдьютейнмент» образован от двух английских слов «раз-

влечения» и «образование». Исследователи определяют эдьютейнмент как особый тип обучения, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и связанный с получением удовольствия от процесса обучения и стойким к нему интересом [1].

М.М. Зиновкина утверждает, что эдьютейнмент по своей сути является «креативным образованием», и определяет его как целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологий и опыта творческой деятельности и формирование на этой основе собственного творческого опыта: знаний, умений и навыков [2].

Автор книги [3] дает определение цифровому поколению молодежи, выделяя несколько основных характерных черт для этой категории людей, а также анализирует, как эти характеристики повлияли на образование. По мнению автора, цифровое поколение молодежи – это первое поколение, которое выросло в окружении гаджетов. Молодые люди начали пользоваться планшетами и смартфонами в самом раннем возрасте, ещё до того, как начали ходить. В результате этого сегодняшнее поколение молодежи настолько привыкло к новым технологиям, что для них наличие компьютера и возможности выхода в Интернет является важным, необходимым как воздух. Представители цифрового поколения рассматривают компьютер не просто как инструмент для написания курсовых работ, а как средство для общения с друзьями в социальных сетях. В целом автор выделяет совершенно новый набор социальных навыков, объединяющих молодых людей в одно поколение, и считает, что постоянное взаимодействие с компьютерными технологиями повлияло на поведение молодых людей и их отношение к окружающему миру, в том числе и к системе обучения.

Поколение сегодняшних студентов ожидает, что образование будет ориентировано на их потребности, и им будут читаться лекции, которые вызывают у них интерес. Традиционное образование, которое передает информацию студентам как пассивным участникам учебного процесса, больше не работает; традиционные методы обучения, в основе которых лежала авторитарная роль преподавателя, уже устарели.

Мы считаем, что образовательная технология эдьютейнмент соответствует всем потребностям студентов цифрового поколения. Исследователи обращают внимание на то, что эдьютейнмент, являясь новым инновационным методом обучения иностранным языкам, значительно отличается от традиционной системы обучения ИЯ (иностранного языка) [4].

По мнению Т.В. Сапукх, основное отличие состоит в том, что при использовании образовательной технологии *эдьютейнмент* учащиеся становятся активными участниками в обучении, поскольку основное внимание в этой технологии фокусируется на развитии творческих способностей и других качеств, необходимых для творческого саморазвития. Например, при выполнении творческих заданий учащимся нужно не только выразить свое мнение, но и доказать свою точку зрения другим участникам дискуссии [ibid.].

Кроме этого, автор подчеркивает, что основная задача обучения в университете заключается в том, чтобы мотивировать студентов усерднее учиться. Эта трудная задача может достигнута только за счет интересного содержания материала и активного участия обучающихся в творческих заданиях, где им требуется самостоятельно принимать решения. При этом, автор отмечает, важно представить информацию так, чтобы её можно было легко усвоить. В образовательной технологии *эдьютейнмент* игра становится не просто игрой, а эффективным инструментом для передачи знаний в ненавязчивой и интересной форме [4].

Таким образом, можно сделать вывод, что эдьютейнмент – это особая методика, основанная на обучении посредством игр. Эту инновационную методику можно также характеризовать более выраженной мотивацией к обучению, поскольку при таком виде обучения самым важным является заинтересованность учащегося в занятиях, которая приводит к получению им знаний и развитию умений и навыков по иностранному языку.

Термин «геймификация», который нам представляется дополняющим методику *эдьютейнмент*, означает использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте. Использование геймификации позволяет сделать рутинный, неинтересный процесс обучения увлекательным, похожим на игру. Геймификация широко применяется в различных областях человеческой деятельности: бизнесе, социальной сфере, образовании, спорте, охране окружающей среды и т. д. Данная концепция приобрела широкую известность благодаря онлайн курсу “Gamification” [5], разработанному в 2012 году Кевином Вербахом, профессором Уортонской школы бизнеса. Его курс одним из первых был представлен на новой платформе Coursera. Сейчас геймификация, так же как и эдьютейнмент, является предметом интенсивного исследования [6–9], причем исследователи связывают геймификацию, прежде всего, с цифровыми технологиями, в то время как традиционные игры, как правило, в этом термине не рассматриваются.

Словарь методических терминов, с другой стороны, дает определение понятия «игра» с точки зрения методики преподавания иностранных языков: «обучающая игра – это особым образом организованное на занятиях по языку ситуативное упражнение, при выполнении которого создаются возможности для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к условиям реального речевого общения» [10, с. 166]. М.Ф. Стронин считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание общественно-го опыта, в котором совершенствуется самоуправление поведением [11]. В своей работе автор разделяет обучающие игры на две большие группы: грамматические и лексические. По мнению исследователя, цель лингвистической игры заключается в том, что игры помогают сформировать и развить речевые навыки обучающихся.

Ф.Р. Адамбаева полагает, что обучающие игры положительно влияют на учебный процесс, потому что в игре объединяется творчество и учебная деятельность. Хотя игра не может полностью заменить традиционные методы обучения, при обучении грамматике и лексике применение игр позволяет достигнуть более высоких результатов [12]. Например, игры поощряют учащихся применять иностранный язык на практике. Многие учащиеся могут узнавать слово в письменном виде, но при этом они не могут правильно использовать это слово в разных контекстах и не знают, как правильно его произнести. Во время игры учащимся приходится использовать изученные слова для того, чтобы осуществить коммуникацию, таким образом, они переводят пассивный запас слов в активный.

По мнению А. Талак-Кирьк [13], игры на занятиях по иностранному языку способствуют созданию благоприятной обстановки для обучения. Автор считает, что процесс обучения должен быть интересным, легким, и сами учащиеся должны учиться с удовольствием. Это условие, отмечает автор, способствует достижению оптимального результата, поскольку, обучаясь при помощи игр, учащиеся активно вовлекаются в процесс обучения, где им нужно обсуждать на иностранном языке условия игры и находить способы решения проблемы. Автор считает, что на занятиях по иностранному языку применение игр обязательно по следующим причинам:

- Применение игр на занятиях по иностранному языку помогает развивать разговорные навыки, поскольку учащиеся должны активно работать над заданиями, для того чтобы выиграть, а также им нужно активно общаться со всеми другими участниками в команде. Таким образом, при такой методике обучения активизируется словарный запас слов в отличие от грамматико-переводного метода обучения, при котором учащиеся в основном работают с текстами и мало разговаривают на иностранном языке на занятии.

- Играя в образовательные игры на занятии, учащиеся учатся такому важному жизненному навыку, как командная работа. Применяя навыки сотрудничества для достижения общей цели, сами учащиеся могут и не понимать, что в процессе игры они учатся. Они учатся отстаивать свою точку зрения в дискуссиях, выслушивать обоснование решения данной проблемы своих сокурсников и находить компромиссы.

Кроме того, исследователь считает [Ibid.], что эффективность игрового метода заключается в том, что игры помогают создать благоприятную и дружелюбную учебную атмосферу для изучения иностранного языка. Как правило, большинству обучающихся нравится принимать участие в играх из-за дружеского соревнования между командами. Важно отметить, что этот факт способствует повышению мотивации обучающихся. Мы также считаем, что игровая методика в обучении иностранному языку, особенно лексике, является эффективной вне зависимости от возраста.

**Методы исследования:** анализ литературы по эдьютейнменту и геймификации, сравнение контента традиционных и цифровых игровых элементов для освоения профессионально-ориентированного видеокурса, обобщение опыта применения геймификации в процессе обучения иностранным языкам.

Проведение ролевых и лексических игр целесообразно на аудиторном этапе обучения иностранному языку. Чтобы проиллюстрировать, как работать с игровой методикой, мы выбрали рекламный видеокурс “CISCO Human Resources” из курса «Иностранный язык в сервисном обслуживании» для студентов СПбГУТ. Этот учебный курс ориентирован на студентов, обучающихся по направлению подготовки бакалавров 43.03.01 «Сервис» первого курса.

Задания для просмотра видеокурса в режиме самостоятельной работы входят в авторское пособие по английскому языку «Сервис» [14]. Первая часть пособия состоит из 7 уроков, в которые включены специально подобранные аутентичные или частично адаптированные тексты с разработанными лексическими и лексико-грамматическими упражнениями. Вторая часть пособия состоит из 7 уроков по просмотру и обсуждению видеофрагментов с хостинга YouTube, которые примерно соответствуют тематике первой части пособия. Для работы со второй частью пособия, а именно, с видео, рекламирующем американскую компьютерную фирму CISCO, считаем целесообразным применение игровых элементов в освоении терминологической и общей лексики.

Технология применения видеоресурсов в режиме самостоятельной работы студентов [15], особенно хорошо зарекомендовавшая себя в период дистанционного обучения в 2020 году, предполагает использование профессионально-ориентированных электронных ресурсов с сервиса YouTube и состоит из трёх основных этапов:

Первый этап включает двухразовое аудирование рекламного видеоматериала об американской компьютерной фирме CISCO в системе VideoAnt, когда студенты смотрят видео и одновременно выполняют задания преподавателя, представленные на экране компьютера. Это вопросы о содержании видео, упражнения по сопоставлению или заполнению пробелов, которые загружаются преподавателю для мониторинга и проверки студентов на виртуальной платформе MOODLE. Задания в системе VideoAnt нацелены на формирование умений слушать, обращая внимание на детали [16]; кроме того, отметим, что задания в этой системе обеспечивают первичную семантизацию терминологической и общей лексики через перевод и контекстуальную догадку обучающихся.

Второй этап включает в себя составление ментальной карты в системе MindMeister, чтобы подвести итоги по освоению профессионально-ориентированного содержания и подготовиться к воспроизведению (пересказу) видео на английском языке. В ментальной карте [17, 18] указываются не только важные для пересказа видео элементы его содержания, но и ключевые слова на иностранном языке. Таким образом, в этом задании частично практикуется письмо как вид речевой деятельности.

Третий этап нацелен на пересказ содержания профессионально-ориентированного видеоклипа по ментальной карте на английском языке и запись собственного видео для контроля преподавателем. Видеоотчет необходим, чтобы убедиться, что учащиеся не читают весь видеосценарий, а кратко его отражают, используя созданную ими ментальную карту, что подготавливает студентов к игровой коммуникации во время аудиторного занятия.

Игровую методику и соответствующие игровые механики (карточки, жетоны, награды и пр.) нам представляется целесообразным применять на постдемонстрационном этапе, т. е. когда все новые слова уже рассмотрены и проработаны во время опережающей самостоятельной работы. Поскольку серия видеофрагментов по компании CISCO включает семь видео, мы разработали лексические игры для каждого видеосюжета. Ролевая игра и все лексические игры проводятся в устноречевом варианте во время аудиторного занятия после просмотра видео. Особенностью разработанной нами игровой методики является её вариативность, поскольку мы стремились использовать игровые элементы как традиционные, так и цифровые на каждом из этапов просмотра видеоматериалов. Вариативность вносит в обучение элемент новизны, что повышает мотивацию обучающихся [19].

### Дискуссия

После того, как студенты посмотрели первое видео, представляющее вводную информацию об американской компании CISCO, которая занимается разработкой и продажей сетевого оборудования, предназначенного, в основном, для крупных организаций и телекоммуникационных предприятий, учащиеся просят принять участие в ролевой игре *Получение работы в компании CISCO*.

**Ролевая игра.** Сначала для проведения игры выбирается директор фирмы и четыре кандидата на имеющуюся вакансию торгового представителя фирмы. На эту должность претендуют четыре кандидата, у каждого из которых есть свои отрицательные и положительные качества. В свою очередь у каждого кандидата есть два или три представителя для поддержки из группы студентов. Задача представителя кандидата на должность в фирме CISCO убедить остальных участников дискуссии и директора фирмы, что именно его кандидат обладает всеми необходимыми навыками и личными качествами на данную должность.

В то же время остальные участники игры должны найти как можно больше недостатков у этого кандидата и убедить директора фирмы, что данный кандидат не будет способствовать развитию и процветанию фирмы, а их кандидаты на эту же должность смогут внести большой вклад. После окончания дебатов директор принимает решение, стоит ли нанимать данного кандидата в фирму. Директор фирмы должен дать своё логически обоснованное решение. При этом, следует отметить, что все студенты из каждой группы поддержки получают дополнительный балл, если им удалось убедить в своей правоте своих оппонентов.

Ниже представлена табл. 1, в которой указаны основные характеристики и навыки, которыми должны обладать кандидаты на должность торгового представителя в компании CISCO, и привлекательные условия работы в фирме. Характерные особенности четырех кандидатов, претендующих на эту должность, представлены в табл. 2.

Выбор студентов на роли указанных в таблице кандидатов, которые должны были, при представлении себя на должность, акцентировать только свои положительные качества, оказался весьма удачным, и трое из четырех кандидатов бойко себя рекламировали, в то время как четвертый кандидат, в силу своей недостаточной языковой компетенции, держался очень скромно. Назначенные преподавателем члены условной «кадровой комиссии» потренировались в задавании «каверзных» вопросов, которые акцентировали отрицательные качества кандидатов. Студенты настолько увлеклись игрой, что иногда даже перебивали друг друга, стремясь задать нужный вопрос. Выбор достойного кандидата был решен общим тайным голосованием, и им, по иронии игры, оказался в итоге тот самый скромный кандидат, получивший наградной жетон.

Данная ролевая игра выполняет выраженную коммуникативную функцию, студенты взаимодействуют между собой, обсуждая личностные качества кандидатов на замещение имеющейся вакансии. Ролевая игра имеет фронтально-групповой характер, в ней в большей степени, чем в последующих лексических играх, развиваются устноречевые навыки обучающихся. Ролевая игра

является отличным способом заставить студентов практиковаться в использовании иностранного языка. Игры «имитируют реальные жизненные ситуации и предоставляют студентам возможность действовать так, как они действовали бы в реальной ситуации» [20, с. 87].

**Таблица 1. Требуемые характеристики кандидатов на должность и гарантии фирмы по условиям работы**  
**Table 1. Required characteristics of candidates for the position and company guarantees on working conditions**

Должность	Торговый представитель CISCO для работы в регионах России
Необходимые навыки и опыт	Энтузиазм, наличие социальной компетенции, свободное владение английским языком, высшее образование, опыт работы в CISCO более трёх лет, необходимые компьютерные навыки, водительские права
Заработная плата и льготы	Достойная зарплата, оплачиваемый отпуск четыре недели, бесплатное питание, потенциал роста в престижной компании

**Таблица 2. Личностные особенности четырёх кандидатов**  
**Table 2. Personal characteristics of four candidates**

<b>Mark</b> Возраст 56	<b>Kate</b> Возраст 30	<b>Jerry</b> Возраст 20	<b>Susan</b> Возраст 45. Имеет двоих детей
На этой должности работает 15 лет	В сфере связей с общественностью работает 8 лет	Никогда не слышал об этой компании	Техническое образование
Два года назад у него случился нервный срыв	Вспыльчива	Способен работать в напряженном режиме	Ей нужен удобный график работы
У него есть склонность спорить с авторитетными людьми. Амбициозен, креативен, решителен. Откладывает дела до последней минуты	Чрезмерно амбициозна, добросовестна, упряма, энергична, вежлива	Инициативен, уверен в себе, общителен, надежен, высокомерен	Перфекционистка, которая старается не оставлять дела незавершенными. Замкнутая, властная, ответственная, решительная
Навыки работы с компьютером. Водительские права	Навыки работы с компьютером. Водительские права	Компьютерные навыки. Нет водительских прав	Навыки работы с компьютером. Водительские права

*Лексические игры.* Для создания ситуаций с целью освоения новой лексики широко используются рисунки, описание ситуаций, инструкции, технические средства, тексты художественных произведений. Но существует и большое количество игр, применение которых на занятии делает процесс усвоения новой лексики увлекательным занятием. Большинство исследователей [21–23] считают целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы с лексикой по теме, поскольку игра дает возможность использовать новый материал в ситуации общения. Хотя игры можно использовать на любом из этапов работы над иноязычной лексикой, для нашей методики мы сочли заключительный этап освоения видеоконтента наиболее подходящим.

Например, лексическая игра с карточками ко второму видеосюжету была посвящена освоению трёх ключевых слов по теме видео: hub (хаб, концентратор), switch (переключатель) и router (роутер). Студентам, разделившись на три группы, было предложено три набора карточек с

переводом, первый из которых содержал все функции указанных компонентов, во втором были представлены все преимущества этих компонентов, а в третьем наборе были только их недостатки. Первая группа студентов представляла *интересы* Хаба и должна была как можно быстрее выбрать относящиеся к Хабу карточки из трёх наборов. Вторая группа отвечала за описание переключателя, а третья группа – за описание роутера, и они также должны были как можно скорее выбрать соответствующие карточки из трёх наборов. В итоге победила команда Хаба, хотя им было сделано замечание за излишнюю активность и *присвоение* чужих преимуществ.

Лексическая игра по третьему видеосюжету представляет собой творческое задание по созданию рекламы для распределенной корпоративной сети компании CISCO. Для стимулирования воображения студентов преподаватель проводит мозговой штурм на основе заготовленных заранее карточек, иллюстрирующих различные виды телевизионной рекламы. Выявляются предпочтения студентов, которые говорят о своих приоритетах и отрицательных впечатлениях от рекламы. Когда преподаватель предлагает студентам создать рекламу для фирмы CISCO в режиме парной работы, студенты успешно справляются с этим заданием с использованием домашних заготовок. Победитель определялся путем «тайного голосования».

Лексическая игра по четвёртому видеосюжету состоит из двух этапов. На первом, подготовительном этапе преподаватель просит учащихся выполнить упражнение, которое заключается в том, чтобы соединить термины с их определениями, что студенты делают письменно в тетрадах. Затем, чтобы закрепить пройденный материал, преподаватель пишет на доске речевую модель «Этот термин используется, чтобы описать ...» и просит каждого учащегося вытянуть карточку с термином. Учащийся должен, используя речевую модель, дать определение этому термину, не называя его, а его сосед должен угадать слово, написанное на карточке. Если сосед не справляется с заданием, то все остальные участники игры высказывают свои предположения до тех пор, пока правильный ответ не будет назван.

Известно, что многократное повторение является важнейшим условием для закрепления речевого материала и его прочного сохранения в памяти, а повторение лексических единиц в игровой форме вдвойне усиливает эффект запоминания. Эффективным способом освоения и запоминания профессиональной и общей терминологии является, на наш взгляд, активное использование кроссвордов [24, 25], в которых студентам необходимо понять определение лексической единицы и вспомнить написание искомого термина. Учащимся нравится заполнять кроссворды, и они не «чувствуют» затраченное время на выполнение заданий. При заполнении кроссвордов используются дефиниции нужных терминов, которые не представляются студентам излишне сложными, поскольку они уже прошли этап первичной семантизации терминов при просмотре видеокурса в режиме самостоятельной работы с использованием электронного ресурса VideoAnt.

Для составления кроссворда по пятому видеофрагменту “Getting started with CISCO Spark” можно воспользоваться бесплатным электронным ресурсом [www.crosswordlabs.com](http://www.crosswordlabs.com). Эта программа [26] позволяет не только быстро составить кроссворд на заданную тему, но и при необходимости внести в него изменения. Пример кроссворда представлен на рис. 1.

Работать с кроссвордами можно в дифференцированном режиме. Преподаватель составляет два кроссворда, при этом каждый из них не превышает десяти слов, на те термины, которые он хочет потренировать с учащимися. Потом преподаватель просит учащихся, работая в парах, по очереди, отгадать его. Сначала один учащийся читает определение к слову, которое нужно отгадать другому студенту. После того, как первый учащийся отгадал зашифрованное слово, второй учащийся вписывает правильный ответ в кроссворд. Затем они меняются ролями. Для слабых студентов, у которых могут возникать трудности с запоминанием лексических единиц, можно написать под кроссвордом слова, которые им нужно отгадать, но расположить их в случайном порядке.

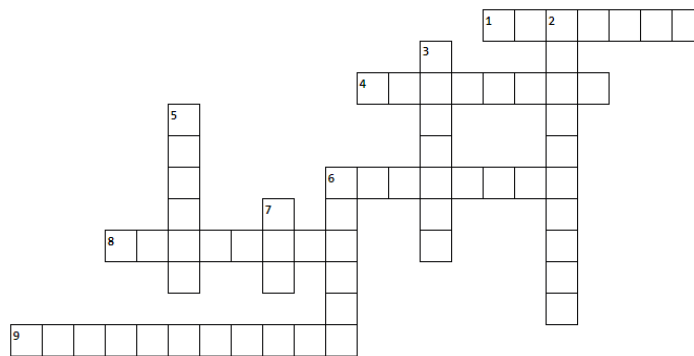


CISCO SPARK

≡ Edit Share Focus Mode Print

[Instructions](#) | [Embed](#)

**All Done!** Make sure you bookmark this page, email it to yourself, or share it on Facebook or Twitter (use the Share button over to the right). If you don't, you may have a hard time getting back to this page!  
Click a cell to start solving your puzzle, or select a print option. You can also [embed your puzzle](#) on your own website.



**Across**

- 1. using something together
- 4. transfer of information
- 6. going before
- 8. numerous
- 9. cooperate

**Down**

- 2. capable of being reached
- 3. hand over
- 5. move text
- 6. see beforehand
- 7. make a choice

Рис. 1. Пример кроссворда из 10 слов видеофрагмента 5 CISCO SPARK

(1 sharing, 2 accessible, 3 deliver, 4 feedback, 5 scroll, 6 previous, 7 opt, 8 multiple, 9 collaborate, 10 preview)

Fig. 1. An example of a 10-word crossword puzzle from video clip 5 CISCO SPARK

(1 sharing, 2 accessible, 3 deliver, 4 feedback, 5 scroll, 6 previous, 7 opt, 8 multiple, 9 collaborate, 10 preview)

Для лексической игры по шестому видео «Интернет вещей» можно использовать иллюстративный материал из самого видео, которое выполнено в формате ориентированной на детское восприятие мультипликации (рис. 2).

Для проведения этой игры преподаватель дает студентам домашнее задание: законспектировать по видео пояснения диктора к 10–15 изображениям и подготовиться к их устному воспроизведению на аудиторном занятии. Игра проводится как соревнование в режиме парной работы. Каждая пара получает по 5 иллюстраций и через 10 минут студенты должны быть готовы как можно точнее воспроизвести комментарий из видеосюжета. Студенты описывают картинки по очереди, а преподаватель отслеживает точность описания по скрипту видео и количество сказанных предложений. При ответах студенты стремятся опередить соперников, торопятся и делают ошибки, что часто забавляет остальных студентов и способствует созданию благоприятной дружеской атмосферы на занятии.

После просмотра заключительного 7 рекламного видеосюжета *CISCO remote management services* по продвижению фирмы CISCO студентам предлагается выполнить творческое задание: подготовить свою собственную игру для сокурсников. Большинство участников подготовили кроссворды, которые решались на скорость в режиме парной работы. Однако наиболее интересной и полезной была единогласно признана игра с использованием слайдов видео в качестве иллюстраций различных ситуаций, связанных, по сюжету видео, с контролем температуры в здании посредством компьютерной системы слежения. Студентам были предложены иллюстрации слайдов по содержанию видео, которые им нужно было описать на английском языке с использованием нужной лексики. Выигрывал тот, кто более точно описывал ситуацию, и получал соответствующий жетон. Потом все жетоны с указанными на них баллами суммировались, и был выявлен победитель.



Рис. 2. Примеры слайдов из видео «Интернет вещей» фирмы CISCO

Fig. 2. Examples of slides from the video “Internet of Things” by CISCO

Разработанная нами игровая методика по освоению лексического контента рекламного видеокурса компьютерной фирмы CISCO представлена в табл. 3.

**Таблица 3. Игровая методика по освоению терминологической лексики**  
**Table 3. Game technique for mastering terminological vocabulary**

Сущность игры и игровые средства	Цель игры
1. Ролевая игра «Поступление на работу» с описанием качеств кандидатов на вакансию в фирме CISCO	Коммуникация во фронтально-групповом режиме по обсуждению кандидатов
2. Освоение ключевых терминов сервиса с использованием карточек с переводом терминов и указанием их функций	Коммуникация в групповом режиме по обсуждению функций ключевых компонентов
3. Творческое задание по созданию рекламы для компании CISCO с использованием карточек	Коммуникация в парном режиме по обсуждению вариантов рекламы
4. Освоение ключевых терминов сервиса с использованием карточек с дефинициями	Коммуникация в парном режиме по обсуждению определений ключевых компонентов
5. Заполнение кроссворда с техническими терминами и общей лексикой	Коммуникация в парном режиме по обсуждению определений лексических единиц
6. Освоение содержания видеоматериала посредством иллюстративного материала видео	Коммуникация в парном режиме по обсуждению содержания видео
7. Творческое задание по продвижению компании CISCO с использованием иллюстраций слайдов и наградных жетонов	Индивидуальные выступления по проведению игры

Реализация предлагаемой нами соревновательной игровой методики для освоения содержания рекламного видеоматериала компьютерной фирмы CISCO выявила повышение общего интереса студентов к изучению иностранного языка, рост мотивации, который особенно проявился в ролевой игре и в выполнении творческого задания по презентации своей собственной игры в студенческой группе. Считаем, что данная игровая методика, нацеленная на развитие профессионально-ориентированной коммуникативной компетенции обучающихся, требует дальнейшего совершенствования, изучения мнений участников и их оценки процессуальных и содержательных игровых аспектов.

### Выводы

При изучении иностранного языка словарный запас играет важную роль, поскольку для того, чтобы бегло общаться на иностранном языке, студенты должны знать достаточно большое количество слов и, кроме того, в каком контексте использовать эти слова. Проводя ролевые и

лексические игры на занятии по иностранному языку, преподаватель имеет возможность создать различные гипотетические профессионально-ориентированные ситуации, в которых обучающиеся должны использовать язык для общения, обмена информацией и выражения собственного мнения.

Проведение игр способствует не только увеличению лексического запаса студентов, но и развитию их творческих способностей. Дидактические игры являются эффективным инструментом для обучения иностранному языку: они помогают создать благоприятную и дружескую атмосферу на занятиях, где в процессе игры учащиеся активно используют словарный запас и развивают свои речевые навыки. Использование игры на занятии по иностранному языку способствует также созданию психологической готовности учащихся к речевому общению.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Гуремина Н.В., Путинцева Л.В.** Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе // *Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал)*. 2016. № 3–2 (59). С. 88–94.
2. **Зиновкина М.М.** Педагогическое творчество: модульно-кодированное учебное пособие. М.: МГИУ, 2007. 257 с.
3. **Tapscott D.** *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. McGraw Hill Professional, 2008. 288 p.
4. **Sapukh T.V.** Didactic features of educational technology "Edutainment" in English language classroom at the university // *Internat. Scientific Electronic Journal*. 1 January 2019. No. 6 (36). Pp. 182–186.
5. **Mchucha I.R., Zamhar I. Ismail, Rose P.** Tibok developing a gamification-based interactive thesaurus application to improve English language vocabulary: A Case study of undergraduate students in Malaysia // *Proc. of 64<sup>th</sup> ISERD Internat. Conf., Seoul, South Korea*. 2017. 18–19 (1). Pp. 17–24.
6. **Figuerola F.J.F.** Using gamification to enhance second language learning // *Digital Education Review*. 2015. Vol. 27 (1). Pp. 32–54.
7. **Буров В.А., Попова Н.В.** Использование геймификации в обучении иностранному языку в вузе // *Неделя науки СПбПУ: матер. науч. конф. с междунар. участием*. Гуманитарный институт. Ч. 1. СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2019. С. 110–113.
8. **Ахраменко Е.В.** Использование игр при обучении иностранному языку // *Молодой ученый*. 2018. № 45 (231). С. 225–228 // URL: <https://moluch.ru/archive/231/53727/> (Дата обращения: 23.11.2020).
9. Открытое образование. Игропрактика в образовании // URL: <https://openedu.ru/course/misis/IGRO/> (Дата обращения: 05.10.2019).
10. **Азимов Э.Г., Шукин А.Н.** Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
11. **Стронин М.Ф.** Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 2001. 370 с.
12. **Адамбаева Ф.Р.** Vocabulary games in foreign language teaching // *Молодой ученый*. 2017. № 16.2. С. 46–49 // URL: <https://moluch.ru/archive/150/42580/> (Дата обращения: 23.07.2020).
13. **Talak-Kiryk A.** Using games in a foreign language classroom. 2010 // URL: [https://digitalcollections.sit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1488&context=ipp\\_collection](https://digitalcollections.sit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1488&context=ipp_collection) (Дата обращения: 30.08.2020).
14. **Кузьмина А.В.** Иностраный язык в сервисном обслуживании. СПб.: Изд.-во Политехн. ун-та, 2017. 125 с.
15. **Popova N., Vdovina E., Gavrilova A., Kuzmina A.** Video technology for teaching foreign language speaking skills in a technical university // *Proc. 12<sup>th</sup> Internat. Conf. of Education, Research and Innovation*. Seville, Spain, IATED Academy, Nov. 11<sup>th</sup>–13<sup>th</sup>, 2019. Pp. 9747–9757.
16. VideoAnt service // URL <https://ant.umn.edu/>, 2019.
17. Official site Mindmeister // URL: <https://www.mindmeister.com/ru/>
18. **Kuzmina A.V.** Mindmeister mind map as a visualization tool for rendering text in English // VI All-Russian Scientific and Practical Internet Conf. (with internat. part.) Foreign Languages and Globalization of Education: The Potential of Intersubject Connections // URL: [http://rgf.tversu.ru/websites/29/ckeditor\\_assets/attachments/7692/Kuzmina-2019.pdf](http://rgf.tversu.ru/websites/29/ckeditor_assets/attachments/7692/Kuzmina-2019.pdf).

19. **Попова Н.В., Вдовина Е.К., Курпешко Н.Н.** Электронные ресурсы как мотивационный фактор обучения иностранному языку в техническом вузе // *Инновации в образовании*. 2017. № 6. С. 102–115.
20. **Чудайкина Г.М., Логинова Н.Ю., Костоварова В.В.** Ролевые игры в обучении иностранным языкам: теория и практика // *Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса*. 2017. Т. 11. № 4. С. 82–92. DOI: 10.22412/1999-5644-11-4-11.RSCI
21. **Куимова М.В.** Игровая деятельность как средство развития умений устной иноязычной речи в техническом вузе // *В мире научных открытий*. 2012. № 2.1 (26). С. 96–104.
22. **Ashraf H., Motlagh F.G., Salami M.** The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners // *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 2014. No. 98. Pp. 286–291 // URL: [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)
23. **Гутарева Н.Ю.** Использование лексических игр для обучения устному общению на иностранном языке // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2013. № 3 (21). Ч. II. С. 64–67 // URL: [www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/15.html](http://www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/15.html).
24. **Puspita N., Sabiqoh N.** Teaching vocabulary by using crossword puzzle // *English Education: Journal Tadris Bahasa Inggris*. 2017. Vol. 10 (2). Pp. 308–325.
25. **Anwar Y.T., Efransyah.** Teaching English vocabulary using crossword puzzle game at the seventh-grade students // *Project. Professional Journal of English Education*. 2018. Vol. 01. No. 03. Pp. 235–240.

*Статья поступила в редакцию 07.09.2020.*

## REFERENCES

- [1] **N.V. Guremina, L.V. Putintseva,** Edutainment as an effective technology of creative potential development in the learning process, *Russian Journal of Education and Psychology*. 3-2 (59) (2016) 88–94. (rus)
- [2] **M.M. Zinovkina,** *Pedagogicheskoye tvorchestvo: modulno-kodovoye uchebnoye posobiye [Pedagogical Creativity: Modular Code Study Guide]*. Moscow: MGIU, 2007. 257 p. (rus)
- [3] **D. Tapscott,** *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. McGraw Hill Professional, 2008. 288 p.
- [4] **T.V. Sapukh,** Didactic features of educational technology “Edutainment” in English language classroom at the university, *International Scientific Electronic Journal*. 6 (36) (2019) 182–186.
- [5] **I.R. Mchucha, Ismail I. Zamhar, Tibok P. Rose,** Developing a gamification-based interactive thesaurus application to improve English language vocabulary: A case study of undergraduate students in Malaysia. *Proceedings of 64<sup>th</sup> ISERD International Conference*, Seoul, South Korea. 18–19 (1) (2017) 17–24.
- [6] **F.J.F. Figueroa,** Using gamification to enhance second language learning, *Digital Education Review*. 27 (1) (2015) 32–54.
- [7] **V.A. Burov, N.V. Popova,** *Ispolzovaniye geymifikatsii v obuchenii inostrannomu yazyku v vuze [Using gamification in teaching a foreign language at a university]*. *Nedelya nauki SPbPU: materialy nauchnoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiyem. Gumanitarnyy institut. Chast 1 [SPbPU Science Week: proceedings. scientific. conf. with int. participation. Humanitarian Institute. Part 1]*. St. Petersburg: POLITEKh-PRESS. 2019, pp. 110–113. (rus)
- [8] **Ye.V. Akhramenko,** *Ispolzovaniye igr pri obuchenii inostrannomu yazyku [Using games when teaching a foreign language]*, *Young Scientis*. 45 (231) (2018) 225–228. Available at: <https://moluch.ru/archive/231/53727/> (accessed: 23.11.2020). (rus)
- [9] *Otkrytoye obrazovaniye. Igropraktika v obrazovanii [Open education. Game practice in education]*. Available at: <https://openedu.ru/course/misis/IGRO/> (accessed: 05.10.2019).
- [10] **E.G. Azimov, A.N. Shchukin,** *Novyy slovar metodicheskikh terminov i ponyatiy (teoriya i praktika obucheniya yazykam) [New dictionary of methodological terms and concepts (theory and practice of teaching languages)]*. Moscow: IKAR Publ., 2009. 448 p. (rus)
- [11] **M.F. Stronin,** *Obuchayushchiye igry na uroke angliyskogo yazyka [Educational games in the English lesson]*. Moscow: Prosveshcheniye Publ., 2001. 370 p. (rus)

- [12] **F.R. Adambayeva**, Vocabulary games in foreign language teaching. *Young Scientis*. 16.2 (2017) 46–49. Available at: <https://moluch.ru/archive/150/42580/> (accessed: 23.07.2020).
- [13] **A. Talak-Kiryk**, Using games in a foreign language classroom. 2010. Available at: [https://digital-collections.sit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1488&context=ipp\\_collection](https://digital-collections.sit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1488&context=ipp_collection). (accessed: 30.08.2020).
- [14] **A.V. Kuzmina**, *Inostranny yazyk v servisnom obsluzhivanii* [Foreign language in service]. St. Petersburg: Politekhn. un-ty Publ., 2017. 125 p. (rus)
- [15] **N. Popova, E. Vdovina, A. Gavrilova, A. Kuzmina**, Video technology for teaching foreign language speaking skills in a technical university. *Proceedings 12<sup>th</sup> International Conference of Education, Research and Innovation, IATED Academy, November 11<sup>th</sup>–13<sup>th</sup>, 2019, Seville, Spain*. Pp. 9747–9757.
- [16] VideoAnt service. Available at: <https://ant.umn.edu/>, 2019.
- [17] Official site Mindmeister. Available at: <https://www.mindmeister.com/ru/>
- [18] **A.V. Kuzmina**, Mindmeister mind map as a visualization tool for rendering text in English. VI All-Russian Scientific and Practical Internet Conf. (with international participation) *Foreign Languages and Globalization of Education: The Potential of Intersubject Connections*. Available at: [http://rgf.tversu.ru/websites/29/ckeditor\\_assets/attachments/7692/Kuzmina-2019.pdf](http://rgf.tversu.ru/websites/29/ckeditor_assets/attachments/7692/Kuzmina-2019.pdf).
- [19] **N.V. Popova, Ye.K. Vdovina, N.N. Kurpeshko**, Electronic resources as motivating factor in teaching foreign languages at Technical University, *Innovation in education*. 6 (2017) 102–115. (rus)
- [20] **G.M. Chudaykina, N.Yu. Loginova, V.V. Kostovarova**, Role-playing games in teaching foreign languages: theory and practice, *Vestnik Assotsiatsii vuzov turizma i servisa*. 11 (4) (2017) 82–92. (rus). DOI: 10.22412/1999-5644-11-4-11
- [21] **M.V. Kuimova**, Game activities as a means of oral foreign language abilities development in a Technical University. *Siberian Journal of Life Sciences and Agriculture*. 2-1 (26) (2012) 96–104. (rus)
- [22] **H. Ashraf, F.G. Motlagh, M. Salami**, The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 98 (2014) 286–291. Available at: [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)
- [23] **N.Yu. Gutareva**, Use of lexical games for teaching oral communication in foreign language. *Filologicheskiye nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Questions of theory and practice]. Tambov: Gramota. 3 (21) II (2013) 64–67. Available at: [www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/15.html](http://www.gramota.net/materials/2/2013/3-2/15.html). (rus)
- [24] **N. Puspita, N. Sabiqoh**, Teaching Vocabulary by Using Crossword Puzzle. *English Education: Journal Tadris Bahasa Inggris*. 10 (2) (2017) 308–325.
- [25] **Y.T. Anwar, Efransyah**, Teaching English vocabulary using crossword puzzle game at the seventh grade students. *Project. Professional Journal of English Education*. 1 (3) (2018) 235–240.

*Received 07.09.2020.*

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ / THE AUTHOR

**Кузьмина Анна Владиславовна**

**Kuzmina Anna V.**

E-mail: [kuzminaania201@yandex.ru](mailto:kuzminaania201@yandex.ru)

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2020