

**Е. В. Никольникова**

*Тверской государственной университет, 2 курс, магистратура*

*Научный руководитель: д.ф.н. Н. Ф. Крюкова*

## **НАСТОЛЬНАЯ ИГРА КАК ДИДАКТИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКИМ ИДИОМАМ**

В Федеральном государственном образовательном стандарте (ФГОС) по иностранным языкам в качестве ключевой цели обучения выделяется овладение иноязычным общением, а именно формирование коммуникативной компетенции в таких видах речевой деятельности, как говорение, аудирование, письмо и чтение. Уровень развития коммуникативных компетенций непосредственно связан с качеством усвоения лексического и грамматического аспектов речи. Освоение идиоматических выражений английского языка представляет собой одну из наиболее сложных задач в процессе обучения. Для многих учащихся запоминание идиом не вызывает серьёзных затруднений, однако проблемы возникают при оперировании ими в речи, что и становится главным препятствием на пути формирования языковой компетенции.

В эпоху современного образования новые методики, включая игровые, активно интегрируют на всех этапах обучения. С древних времён во всех культурах игра существовала как добровольная деятельность с определенными правилами и целью. Игра обладает значительным образовательным потенциалом: она пробуждает любопытство, активизирует эмоциональную сферу, улучшает концентрацию и способствует долговременному запоминанию. В данной связи особый интерес представляет понятие «геймификация» — использование игровой механики и игрового мышления для вовлечения обучающихся и решения образовательных задач. Важно различать игру и геймификацию: в последней применяются отдельные игровые элементы и стратегии, однако главной целью является не победа, а достижение конкретного педагогического результата. При грамотном внедрении геймификация создаёт осмысленный учебный опыт и провоцирует желаемое речевое поведение учащихся, в частности стимулирование спонтанной речи и употребление определённых грамматических и лексических конструкций.

Одним из эффективных способов применения игровых технологий являются настольные игры, которые делятся на два типа: адаптированные и неадаптированные. Адаптированные игры создаются под конкретную учебную цель. Обычно они имеют простые правила, слабое взаимодействие между учениками и используют самодельные материалы. Преимуществами адаптированных игр являются прогнозируемый результат, возможность разработать игру под любой уровень и тему. Недостатками адаптированных игр являются низкая привлекательность материалов, игра часто воспринимается как обычное задание, что снижает интерес и мотивацию. Неадаптированные игры чаще требуют более высокого уровня подготовки и редко подходят для начальных этапов. Для их использования преподавателю необходимо:

- а) выбрать игру, соответствующую целям и уровню;
- б) методически продумать её включение в занятие;
- в) заранее познакомить обучающихся с правилами.

При выборе готовых игр предпочтение стоит отдавать тем, где есть активное вербальное взаимодействие. Преподавателю следует заранее протестировать игру. Во время использования неадаптированных игр иноязычная речь становится средством, а не целью; допустимы ошибки (кроме перехода на родной язык); сложно предсказать ход игры — это поддерживает интерес. Однако сложные игры рекомендуется выносить на отдельные, факультативные занятия или кружки, чтобы снять временные ограничения.

В последнее время всё большее распространение в педагогической практике получает веб-инструмент Genially. Genially представляет собой веб-инструмент, который даёт преподавателям возможность создавать интерактивные презентации, инфографику, тестовые задания и игровые материалы. Ключевое отличие от традиционных презентационных решений заключается в наличии анимации, интерактивных компонентов и встроенных мультимедийных объектов, благодаря чему контент становится более вовлекающим и динамичным. Педагоги могут разрабатывать визуально привлекательные ресурсы, предполагающие активную работу обучающихся с ними.

Genially можно интегрировать в различные аспекты преподавания английского языка — от введения лексики до анализа литературных произведений. Один из эффективных способов его использования — создание интерактивных презентаций, в которых традиционные слайды превращаются в увлекательное исследование с помощью кликабельных кнопок и скрытых элементов, открывающих дополнительную информацию. При работе над лексикой и грамматикой платформа позволяет разрабатывать интерактивные карточки, игры на сопоставление и упражнения с перетаскиванием, что помогает учащимся практиковать новый материал. Для развития навыков чтения и анализа текста Genially даёт возможность создавать интерактивные занятия с текстами, содержащими нажимаемые аннотации или вопросы, на которые обучающиеся отвечают по мере чтения, что способствует более глубокому пониманию. В области творческого письма и сторителлинга учащиеся могут самостоятельно создавать интерактивные истории, используя шаблоны Genially и добавляя изображения, аудио и видео для обогащения повествования. Кроме того, платформа подходит для разработки интерактивных тестов и формирующего оценивания с разными типами вопросов — множественный выбор, верно/неверно, открытые вопросы, — что делает процесс проверки знаний более увлекательным и обеспечивает мгновенную обратную связь.

Образовательная платформа Genially, завоевавшая широкую популярность, постоянно обновляет свою коллекцию шаблонов. Изменения касаются не только дизайна, но и уровня сложности, а также внедрения новых интерактивных инструментов. Недавно в свободный доступ были добавлены шаблоны для создания дидактических игр, ориентированных на изучение

языка. Использование шаблонов целесообразно в тех случаях, когда ставится задача не просто обеспечить языковое погружение, но и обогатить словарный запас обучающихся с помощью интерактивных заданий. Шаблоны позволяют разработать увлекательную и педагогически эффективную дидактическую игру.

Чтобы максимально эффективно использовать Genially при создании учебных материалов, стоит придерживаться нескольких рекомендаций. Прежде всего, важно сохранять баланс между простотой и интерактивностью: не следует перегружать учащихся избыточным количеством интерактивных элементов, лучше применять их стратегически, например, использовать всплывающие окна для определений или объяснений вместо заполнения слайда текстом. Не менее важно использовать высококачественные визуальные материалы: изображения, иконки и шаблоны должны поддерживать цели урока, а не отвлекать от содержания; при этом обширная библиотека Genially предлагает множество вариантов, но можно загружать и собственные визуальные элементы. Рекомендуется также включать мультимедиа — встроенные видео, аудиоклипы или интерактивные карты; для изучения языка это могут быть, например, аудиозаписи носителей языка или видеоподкасты для развития навыков аудирования. Кроме того, полезно встраивать внешние ресурсы, онлайн-статьи или образовательные веб-сайты, что позволяет учащимся глубже осваивать темы в своём индивидуальном темпе.

Genially позволяет быстро создать интерактивную настольную игру для изучения английских идиом без навыков программирования, используя готовые шаблоны. Одним из важнейших шагов является выбор концепции игры. Для изучения идиом подойдут следующие форматы:

- Викторина: игроки угадывают значение идиомы по контексту или картинке;
- Мемори-игра: нужно найти пары «идиома – значение» или «идиома – иллюстрация»;
- Путешествие по игровому полю: игроки бросают кубик, перемещаются по клеткам и выполняют задания с идиомами (объяснить, использовать в предложении, угадать по картинке);
- Сбор карточек: игроки вытягивают карточки с идиомами и выполняют задания для получения очков.

Следующим этапом работы с платформой является выбор шаблона в Genially. На платформе представлены разные типы шаблонов, которые можно легко найти по ключевым словам. В целях работы можно использовать такие шаблоны, как «Board Game» для путешествия по полю, «Memory Game» для парных карточек, «Quiz Game» для викторины. В рамках статьи был апробирован шаблон из категории «Games and challenges» – «Vibrant breakout».

Педагогу необходимо адаптировать шаблон под тему идиоматических выражений. После выбора шаблона открывается редактор, где можно заменить контент (подобрать список идиом, написать значения идиоматических выражений, добавить иллюстрации, которые визуальным образом обыгрывают значение идиомы и т.д.).

Важным этапом создания игры является настройка интерактивности. Инструментарий Genially позволяет реализовать различные игровые механики в зависимости от выбранного формата. Заключительным этапом работы по созданию игры является её проверка. В редакторе можно нажать «Preview» и пройти игру целиком. Важно убедиться, что все кнопки и переходы работают, очки корректно считаются, задания понятны, времени на выполнение задания достаточно.

Genially позволяет создать полноценную, визуально привлекательную и педагогически эффективную игру, в которой запоминание идиом происходит естественно – в процессе соревнования, взаимодействия и решения игровых задач. Платформа предлагает готовые интерактивные шаблоны популярных игр. Главное преимущество Genially в том, что оно позволяет превратить обычные задания в интерактивные и визуально привлекательные слайды. Таким образом, использование Genially в процессе обучения английским идиоматическим выражениям не только решает проблему разрыва между пассивным знанием и активным употреблением, но и соответствует современным требованиям ФГОС к формированию коммуникативной компетенции. Предложенная методика разработки интерактивных настольных игр доступна для реализации любым преподавателем, не обладающим навыками программирования, и может быть рекомендована для систематического применения на уроках иностранного языка, а также в рамках факультативных занятий и лингвистических кружков.

#### ЛИТЕРАТУРА

Зубова О.А. Как отличить геймификацию от обучающей игры // Евразийский научный журнал. 2022. № 3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kak-otlichit-geymifikatsiyu-ot-obuchayuschey-igry> (дата обращения: 18.04.2026).

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. М.: Просвещение, 2021. 126 с.

Cabrera-Solano P. Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction // International Journal of Educational Methodology. 2022. Т. 8, № 4. URL: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1368777> (дата обращения: 18.04.2026).

Castillo-Cuesta L. Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education // International Journal of Learning, Teaching and Educational Research. 2022. Т. 21, № 1. URL: <https://ijlter.net/index.php/ijlter/article/view/1244> (дата обращения: 18.04.2026).

Genially / [Электронный ресурс]. URL: <https://app.genially.com> (дата обращения: 18.04.2026).

Oxford Idioms Dictionary for Learners of English. Oxford University Press, 2003. 466 с.