

УДК 811.112.2+378

Андрей Викторович Гойнаш
Брест, Республика Беларусь

Игра «UNI-Alias» как способ развития базовых коммуникативных компетенций на иностранном языке

В статье описывается опыт создания учебных материалов нового поколения, где могут комбинироваться физическая и цифровая формы, задействоваться комплексные полиграфические услуги и осуществляется регистрация информационного ресурса на государственном уровне.

Игра содержит более чем 1500 слов, понятий и реалий, разбитых на условные уровни А, В и С, из которых в онлайн-версии случайным образом загружается только 10 и объяснить которые следует успеть за 5 минут. Новые 10 слов для следующего пользователя загружаются после обновления страницы.

Начиная с уровня А2, использовать игру в обучении немецкому языку могут учителя на уроках и факультативах в школе, преподаватели на парах в вузе, репетиторы на занятиях с детьми и взрослыми.

Ключевые слова: немецкий язык, уровни коммуникативной компетенции, игра, учебное пособие, QR-код, коронавирус.

Andrei Viktorovich Hoinash
Brest, Belarus

The game "UNI-Alias" as a way to develop basic communicative competencies in a foreign language

The article describes the experience of creating a new generation of educational materials, where physical and digital forms can be combined, integrated printing services can be used and the information resource is registered at the state level.

The game contains more than 1500 words, concepts and facts, divided into qualified levels A, B and C, of which only 10 are randomly downloaded in the online version and which should be explained in 5 minutes. New 10 words for the next user are loaded after page refresh.

Starting from level A2 teachers can use the game in teaching the German language in lessons and electives at school, teachers in double periods at the university, tutors in the classroom with children and adults.

Keywords: German language, language levels, game, training aid, QR code, COVID-19.

Даже выработав в ходе обширной педагогической деятельности свой собственный – становящийся привычным для учеников и студентов – стиль ведения занятий, преподавателю порой приходится сталкиваться с тем, что на этапах совершенствования навыков и развития умений говорения в речи обучающихся в определённый момент отмечается своеобразный скачок в появлении языковых ошибок фонетического, и особенно лексического и грамматического планов. Актуальным при этом становится внедрение в структуру занятия подэтапа, задача которого состоит в том, чтобы разрядить обстановку, снять усталость и, по возможности, решить дополнительные учебные задачи на иностранном языке с целью продолжения ведения занятия в прежнем темпе и с прежней эффективностью.

Как показывает опыт применения достижений традиционной методики преподавания иностранных языков [4, С. 191-269; 10, С. 114-115; 11; 9], позитивно при этом себя зарекомендовали игры и игровые элементы. Но сегодня перспективным в этом направлении следует также признать использование современных, хорошо знакомых обучающимся игр на родном языке в обучении иностранному языку. Примером такой игры может стать известная игра «Alias» («Алиас», «Элиэс» или «Скажи иначе»), разработанная в Финляндии в 90-х годах прошлого века [7].

Существует множество версий и правил этой игры: от настольной игры с множеством атрибутов

(поле, фишки, кубик, блокнот, карандаш и песочные часы) до приложений «Alias» из Play Маркета [8] с целым списком опций и словарей. При этом цель игры сводится к следующему: за определённое время следует объяснить максимальное количество слов для того, чтобы второй участник или команда игроков смогли отгадать их.

Вооружившись положениями коммуникативно-деятельностного подхода и опытом использования игры в разных форматах на родном языке, автором было сделано предположение о том, что данная игра может использоваться и при обучении иностранному (немецкому) языку.

С этой целью была разработана форма, занимающая промежуточное положение между настольной игрой и мобильным приложением, а сама игра получила название © «UNI-Alias» [1]. В ходе экспериментального использования электронного ресурса были выработаны следующие правила. При объяснении слов, понятий и реалий пользователям предлагалось использовать любые способы семантизации. При этом наиболее востребованными как среди учеников, так и среди студентов оказались:

– описание значения слов (подобно дефиниции в толковом словаре: Ein Haustier mit scharfen Zähnen, das Mäuse fängt, ist eine **Katze**);

– синонимы или антонимы (das Synonym für "Etage" ist **Stockwerk**; das Antonym zu/das Gegenteil von "Kälte" ist **Wärme**);

– перечисления (Lineal, Kugelschreiber, Radiergummi, Bleistift, Hefte, Bücher sind **Schulsachen**);

– установление значения на основе контекстуальной догадки (Columbus entdeckte es im Jahre 1492: **Amerika**);

– ассоциации (Sie sagte: "Wir schaffen das." (**Angela Merkel**));

– продолжение сложного слова или высказывания (Konserven... (...**dose**); Morgen, morgen, nur nicht heute sagen alle faulen **Leute**.) и т.д.

Как и в классическом варианте игры, здесь также запрещалось употреблять при объяснении однокоренные слова и переводы на другой язык, и только если исчерпаны все приведённые выше возможности, допускалась демонстрация жестов и мимики, а в крайнем случае могли называться слова, первые буквы которых образовывали искомое слово (**R**ose, **A**dler, **D**ach – **R**ad). Последний пункт оказался очень важным дополнением к правилам, поскольку позволил участникам при дефиците иных средств – хотя и, как правило, с большими временными затратами – всё же достигать цели игры: пусть и в нестандартной форме, но доносить информацию до собеседника на иностранном языке, тем самым развивая свои компенсаторные умения.

Поскольку в игре преимущественно велась работа с именами существительными, с определённого момента стало очевидным, что с её помощью можно решать ещё одну задачу – дополнительно систематизировать род (а затем и форму множественного числа) соответствующих существительных [2]. Данное правило для повышения сложности игры стало вносить существенную корректировку в её результативность, так как каждая неверная попытка уменьшала оставшееся отведённое для раунда время. Важно отметить, что зачастую преподавателю самому приходилось фиксировать правильные варианты (*в тетради, на доске, в чате Skype и т.д.*), поскольку сами участники, захваченные игрой, просто не обращали на это внимания.

Важным этапом в подготовке рабочей версии игры стал отбор лексических единиц, который производился по принципу частотности, прежде всего, на основе анализа глоссариев современных немецких учебных пособий («Schritte International» [6], «Aspekte» и др.) и постепенно расширялся на основе проработки актуальных новостей и материалов с различными целевыми группами пользователей:

– частными учениками автора (уровни A2, B1, B2, C1 [5]);

– студентами факультета иностранных языков «Брестского государственного университета имени А.С. Пушкина»;

– учениками-победителями на олимпиадах по немецкому языку в Бресте и Брестской области

(февраль-март 2020), готовящимися к соревнованиям республиканского уровня.

В результате в базовый словарь уровня А вошли такие группы слов, как названия:

– валют разных стран;

– видов спорта;

– животных;

– людей и ближайших родственников;

– марок автомобилей;

– одежды;

– праздников;

– предметов мебели, помещений, зданий;

– продуктов питания;

– профессий;

– столиц и крупных городов;

– сторон света;

– стран и континентов;

– транспортных средств;

– частей суток, дней недели, месяцев, пор года и т.д.;

– а также самые распространённые прилагательные и наречия.

На уровнях В и С словари расширялись путём включения в них актуальных, но менее употребительных лексических единиц и страноведческих реалий мирового масштаба и дополнялись абстрактными понятиями, сложными словами и аббревиатурами.

В результате общая база игры составила свыше 1500 слов, понятий и реалий, разбитых на условные уровни А, В и С:

1. UNI-Алиас: «Легко и просто!» – UNI-Алиас: "Babyleicht!".

2. UNI-Алиас: «В самый раз!» – UNI-Алиас: "Genau das Richtige!".

3. UNI-Алиас: «+ Сложные слова!» – UNI-Алиас: "Plus schwierige Wörter!".

В ходе экспериментального применения электронного ресурса было установлено, что в онлайн-версии оптимальными для загрузки случайным образом являются 10 слов, а отводимое время для их объяснения – 5 минут. После того как пользователи начинали без особых усилий справляться с поставленной задачей за отведённое время, им предлагалось переходить на следующий уровень. Как правило, к этому моменту они не только владели лексическими единицами соответствующего уровня, но и использовали при их объяснении разнообразные грамматические структуры.

Нужно также признать, что попытки создать карточную версию игры с применением комплексных полиграфических услуг, хоть и предпринимались, но не увенчались успехом из-за ограниченности и статичности состава карт, а в условиях распространения коронавируса COVID-19 и повсеместного перевода занятий в режим онлайн стали ещё и совершенно нерентабельными, полностью уступив место онлайн-версии игры.

Итак, несмотря на то что поиск новых форм представления материала (*в частности, для*

создания дополнительных опор в усвоении рода имён существительных; привязки правил игры к другим авторским разработкам [3]) и наполнение словарной базы игры продолжается и по сей день (для включения в последующую версию отобрано ещё около 1000 единиц), уже сегодня можно сделать вывод о том, что существующая версия игры «UNI-Alias» применима и имеет положительный эффект в обучении иностранному (немецкому) языку. Начиная с уровня А2, использовать электронный ресурс (в том числе по QR-коду) могут:

– и учителя на уроках и факультативах в школе,
– и преподаватели на парах в вузе,
– и репетиторы на занятиях с детьми и взрослыми,

тем самым активизируя мыслительные процессы обучающихся, расширяя их словарный запас, кругозор и способы выражения мыслей на иностранном языке, позволяя преодолевать страх перед ошибкой, а также в рамках командной работы сплотить их коллектив.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Игра «UNI-Alias» [Электронный ресурс] // Гойнаш, А.В. Немецкий язык: от А до Я / А.В. Гойнаш. – Режим доступа: https://www.all-de.com/service/de_spiele/1228-igra-uni-alias.html. – 23.05.2020.
2. К вопросу об усвоении рода имён существительных в немецком языке [Электронный ресурс] // Гойнаш, А.В. Немецкий язык: от А до Я / А.В. Гойнаш. – Режим доступа: https://www.all-de.com/w_artikel/1315-k-voprosu-ob-usvoenii-roda-imen-suschestvitelnyh-v-nemeckom-jazyke.html. – 23.05.2020.
3. Наглядное пособие «Основные типы предложений в немецком языке» [Электронный ресурс] // Гойнаш, А.В. Немецкий язык: от А до Я / А.В. Гойнаш. – Режим доступа: <https://www.all-de.com/print-shop/1182-naglyadnoe-posobie-osnovnye-tipy-predlozhenii-v-nem-yazyke.html>. – 23.05.2020.
4. Настольная книга преподавателя иностранного языка [Текст] : справ. пособие / Е.А. Маслыко, П.К. Бабинская, А.Ф. Будько, С.И. Петрова. – 7-е изд., стер. – Мн. : Выш. шк., 2004. – 522 с.
5. Пороговые уровни владения языком [Электронный ресурс] // Гойнаш, А.В. Немецкий язык: от А до Я / А.В. Гойнаш. – Режим доступа: https://www.all-de.com/sprach_niveau/43-porogovye-urovni-vladieniya-yazykom.html. – 23.05.2020.
6. Серия учебных словарей к курсу «Schritte international» (уровень А 1 / 1) [Электронный ресурс] // Гойнаш, А.В. Немецкий язык: от А до Я / А.В. Гойнаш. – Режим доступа: https://www.all-de.com/w_artikel/lern_wb/195-7-slovaey-k-kursu-schritte-international-a-1-1.html. – 23.05.2020.
7. Alias (Brettspiel) [Elektronische Ressource] // Wikipedia. – Zugriffsmodus: [https://de.wikipedia.org/wiki/Alias_\(Brettspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Alias_(Brettspiel)). – 23.05.2020.
8. Alias (Приложения) [Электронный ресурс] // Google Play Маркет. – Режим доступа: <https://play.google.com/store/search?q=Alias&c=apps&hl=ru>. – 23.05.2020.
9. Deutschlandposter [Elektronische Ressource] // Goethe-Institut. – Zugriffsmodus: <https://www.goethe.de/ins/dk/de/spr/unt/kum/dfj/deu.html>. – 23.05.2020.
10. Rösler, D. Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung [Text] / Dietmar Rösler. – Stuttgart Weimar : Verlag J.B. Metzler, 2012. – 301 p.
11. Sprachlernspiele. Deutsch für den Anfang [Elektronische Ressource] // Goethe-Institut. – Zugriffsmodus: <https://www.goethe.de/de/spr/flu/sls.html>. – 23.05.2020.

REFERENCES

1. Igra «UNI-Alias» [The game "UNI-Alias"] // Gojnash A.V. *Nemeckij jazyk: ot A do Ja* [German: A to Z]. URL: https://www.all-de.com/service/de_spiele/1228-igra-uni-alias.html (Accessed 23.05.2020).
2. K voprosu ob usvoenii roda imjon sushhestvitel'nyh v nemeckom jazyke [To the question of assimilation of the gender of nouns in German] // Gojnash A.V. *Nemeckij jazyk: ot A do Ja* [German: A to Z]. URL: https://www.all-de.com/w_artikel/1315-k-voprosu-ob-usvoenii-roda-imen-suschestvitelnyh-v-nemeckom-jazyke.html (Accessed 23.05.2020).
3. Nagljadnoe posobie «Osnovnye tipy predlozhenij v nemeckom jazyke» [Visual aid “Basic types of sentences in German”] // Gojnash A.V. *Nemeckij jazyk: ot A do Ja* [German: A to Z]. URL: <https://www.all-de.com/print-shop/1182-naglyadnoe-posobie-osnovnye-tipy-predlozhenii-v-nem-yazyke.html> (Accessed 23.05.2020).
4. Maslyko E.A., Babinskaja P.K., Bud'ko A.F., Petrova S.I. *Nastol'naja kniga prepodavatelja inostrannogo jazyka: sprav. posobie* [Handbook of a foreign language teacher]. Mn.: Vysh. shk., 2004. 522 p.
5. Porogovye urovni vladieniya jazykom [Threshold levels of language proficiency] // Gojnash A.V. *Nemeckij jazyk: ot A do Ja* [German: A to Z]. URL: https://www.all-de.com/sprach_niveau/43-porogovye-urovni-vladieniya-yazykom.html (Accessed 23.05.2020).
6. Serija uchebnyh slovaey k kursu «Schritte international» (uroven' A 1 / 1) [A series of training dictionaries for the course "Schritte international" (level A 1/1)] // Gojnash A.V. *Nemeckij jazyk: ot A do Ja* [German: A to Z]. URL: https://www.all-de.com/w_artikel/lern_wb/195-7-slovaey-k-kursu-schritte-international-a-1-1.html (Accessed 23.05.2020).
7. Alias (Brettspiel). *Wikipedia*. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Alias_\(Brettspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Alias_(Brettspiel)) (Accessed 23.05.2020).
8. Alias (Brettspiel). *Google Play Market*. URL: <https://play.google.com/store/search?q=Alias&c=apps&hl=ru> (Accessed 23.05.2020).

9. Deutschlandposter. *Goethe-Institut*. URL: <https://www.goethe.de/ins/dk/de/spr/unt/kum/dfj/deu.html> (Accessed 23.05.2020).
10. Rösler D. *Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung*. – Stuttgart Weimar : Verlag J.B. Metzler, 2012. – 301 p.
11. Sprachlernspiele. *Deutsch für den Anfang*. Goethe-Institut. URL: <https://www.goethe.de/de/spr/flu/sls.html> (Accessed 23.05.2020).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

А.В. Гойнаш, старший преподаватель кафедры немецкой филологии и лингводидактики факультета иностранных языков, УО «Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина», Брест, Беларусь, e-mail: brest.de@tut.by, ORCID: 0000-0001-6572-5836.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR:

A.V. Hoinash, Senior Lecturer, Department of German Philology and Language Education, Faculty of Foreign Languages, Brest State University named after A.S. Pushkin, Brest, Belarus, e-mail: brest.de@tut.by, ORCID: 0000-0001-6572-5836.