ПРИМЕНЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ КАРТОЧЕК КАК ЭЛЕМЕНТА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

Аннотация

В статье рассматривается вопрос применения дидактических карточек как элемента игровых технологий на занятиях по иностранному языку. Обосновывается продуктивность применения карточек на занятиях со студентами технических специальностей. Представлены описание конкретных приемов использования карточек и способы актуализации их игрового потенциала.

Abstract

THE USE OF DIDACTIC CARDS AS THE ELEMENT OF GAME TECHNOLOGIES AT FOREIGN LANGUAGE LESSONS AT NON-LANGUAGE UNIVERSITIES

The question of the use of didactic cards as the element of game technologies at foreign language lessons is considered. The efficiency of the use of cards at lessons with the students of engineering specialities is justified. The description of the particular ways of using cards and the methods of their game potential actualization are represented.

Ключевые слова

дидактические карточки, иностранный язык, студенты-инженеры, технический вуз, игровые технологии

Keywords

didactic cards, foreign language, students-engineers, engineering university, game technologies

На современном этапе развития образовательных технологий преподавателю иностранного языка (ИЯ) предоставлен широкий выбор методов, методик, техник обучения, эффективность которых проверена многолетним опытом их применения. Одной из таких методик является использование дидактических игр и игровых технологий. Изучением влияния игр на процессы обучения и воспитания занимались многие исследователи, в том числе Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинский, Д. Б. Эльконин и другие.

Привлекательность использования игровых технологий в образовательном процессе объясняется такими свойствами игр, как: свободная развивающая деятельность, творческий характер, эмоциональная приподнятость, наличие прямых или косвенных правил [9, с. 96]. «Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным, но одновременно увлекательным и интересным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь» [2, с. 65].

По мнению А. В. Конышевой, использование игровых технологий обучения способствует решению важных методических задач, таких как: создание психологической готовности учащихся к речевому общению; обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала; тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи [3, с. 27].

Понятие «игровые педагогические технологии» охватывает довольно широкий спектр методов и приемов организации учебного процесса в форме разнообразных педагогических игр. Отмечая зависимость роли игровых технологий в учебном процессе, а также зависимость сочетания элементов игры и учения от понимания преподавателем функций педагогических игр, Г. К. Селевко приводит их классификацию по разным основаниям: по области деятельности, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по предметной области, по игровой среде [5, с. 52–53].

Следует подчеркнуть необходимость разграничения понятий «игровые технологии» и «геймификация», учитывая широкое применение приемов и технологий геймификации в современном образовании. Согласно К. Каппу, геймификация — это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение, и решение различных задач, и для повышения их мотивации» [6, с. 136]. Использование же игровых технологий и дидактических игр предполагает применение в целях обучения абстрактных, отвлеченных ситуаций, регулируемых определенными правилами, в которых у участников есть определенные роли, руководствуясь которыми, они достигают определенного результата. «Геймификация также отличается от многих игровых практик тем, что реальность не превращается в игру, а остается реальностью, в то время как ученику даются игровые установки, которые соотносятся с реальностью» [6, с. 137].

Рассмотрим применение такого элемента игровых технологий, как дидактические карточки, на занятиях по ИЯ (английскому) в неязыковом вузе.

В настоящее время, вслед за требованиями общественного развития, большое внимание в образовательном процессе вообще и в обучении иностранным языкам в частности уделяется использованию информационных технологий. Так, использование флеш-карточек с применением цифровых платформ и мобильных приложений описывается в работах Е. А. Федуновой и Д. С. Кашулина, В. В. Девочко, М. Д. Харченко и других. Полагаем, при очном формате обучения использование именно материальных, офлайн-карточек (картонных или бумажных) является дополнительным инструментом необходимого на занятиях переключения внимания студентов и вносит элемент разнообразия в образовательный процесс. Также применение материальных карточек позволяет задействовать и кинестетический канал восприятия информации обучающихся (помимо визуального и аудиального) при обучении иностранному языку, что, безусловно, способствует повышению эффективности занятий.

Учитывая тот факт, что большинство студентов инженерных вузов объективно обладают ограниченными знаниями в области иностранных языков и вынуждены прикладывать значительные усилия для успешного освоения курса ИЯ, отметим необходимость реализации креативного подхода в современном языковом образовании, обеспечивающего эмоциональную вовлеченность обучающихся в образовательный процесс, что способствует повышению эффективности

обучения [4]. Особую актуальность в данных условиях приобретают мотивирующие характеристики игр и создание положительного эмоционального климата на занятиях по иностранному языку при использовании дидактических карточек.

Задания с карточками могут применяться при работе как с лексическим, так и с грамматическим материалом. Приведем примеры заданий:

1. Сопоставьте карточки, содержащие пять — семь чередующихся русских и английских лексических единиц по изучаемой теме (задача каждого студента — найти все пары карточек, являющихся ответными друг другу) (например, ***card 1*** — *microprocessor, сборка, circuit, слой, engineer*; ***card 3*** — *микропроцессор, assembly, схема, layer, инженер*). Затем составьте одно-два предложения со словами с карточек.
2. Подберите пары карточек, содержащие слово/термин и его значение, затем составьте предложения с этими словами.
3. Работая в небольших группах, по очереди вытягивайте карточки со словами/терминами и устно объясните их значения (слушающие должны догадаться, какое слово/термин объясняет говорящий, и если объяснение понято, объяснявший забирает карточку себе; побеждает студент, набравший наибольшее количество карточек).
4. Распределите все английские слова (каждое дано на отдельной карточке) на группы: существительные, глаголы, прилагательные, наречия, — обращая внимание на словообразовательные суффиксы (например: *prepara**tion***, *help**ful***, *especial**ly***, *applica**tion***, *use**ful***, *identi**fy***, *automatical**ly***, *communica**tion***, *clari**fy***, *manual**ly***, *doubt**ful***, *ampli**fy*** и др.).
5. Составьте как можно больше предложений из слов на карточках. Обращайте внимание на грамматическую форму слов (примеры слов на одной из карточек: *a computer, computers, millions of, different tasks, users, perform, performs, to perform, operations, high-speed, per second, help* и др.).
6. Распределите все предложения, приведенные на карточках, в соответствии с временной отнесенностью глагола-сказуемого (например, *Past Indefinite / Past Continuous / Past Perfect: «The factory **produced** thousands of computers last year. The factory **was producing** new computers at 5 o'clock yesterday. The factory **had produced** ten computers by 3 o'clock yesterday»* и др.).
7. Распределите все прилагательные, приведенные на карточках, по группам в зависимости от выражения ими той или иной степени сравнения (примеры слов на одной из карточек: *old, important, the best, tall, the oldest, the most important, good, better, taller, older, more important, the tallest* и т.д.) и др.

Работу с лексическим и грамматическим материалом можно организовать и в виде какой-либо известной карточной игры, например, по принципу игры «Мемори», где нужно подбирать пару: слово и его перевод; глагол и образованное от него существительное; две половины какого-либо термина или фразового глагола и др.

Использование заданий с карточками может стать эффективным инструментом совершенствования навыков и развития умений всех видов речевой деятельности. Так, *при обучении чтению* студентам можно предложить: выстроить абзацы текста по изучаемой теме, приведенные на карточках, в правильном порядке; сопоставить карточки, содержащие абзац и заголовок текста. *При обучении аудированию:* выстроить карточки с глаголами / изучаемой лексикой в соответствии с хронологией звучащего текста; выстроить изображения на карточках в соответствии со звучащим текстом (изображения необходимо пронумеровать для облегчения проверки выполненного задания). *При обучении говорению:*

придумать ответ на вопрос из карточки или наоборот — предложить вопрос, ответ на который представлен в карточке; описать историю, представленную серией карточек с изображениями, либо придумать историю к изображению на одной карточке. *При обучении письму:* составить аннотацию к тексту, расположив в правильном порядке неоконченные предложения на карточках, затем закончить эти предложения и др. Указанные задания и подобные им могут быть предложены обучающимся для индивидуального выполнения, для работы в парах или в небольших группах.

Дополнительную динамику и азарт при выполнении подобных заданий с карточками привнесет подключение соревновательного элемента и введение принципа поэтапности, когда студентам предлагается серия из двух — четырех подобных заданий. При успешном выполнении обучающиеся получают карточки со следующим заданием, неправильное же выполнение возвращает их на предыдущий этап, где они получают другой вариант невыполненного задания.

Приведенные варианты заданий можно оформить и в виде секторов знакомой всем настольной «игры-ходилки», когда каждый участник бросает кубик и, выполнив задание с карточками, перемещается по игровому полю. Такой вариант использования игровых технологий станет увлекательным аналогом традиционных приемов повторения рассмотренных тем и закрепления полученных знаний.

Использование заданий с карточками возможно на разных этапах работы с изучаемым материалом. На стадии введения нового материала задания могут быть такими:

1. Постарайтесь определить, какая тема объединяет все слова и выражения с карточек. Придумайте предложение с каждым словом/выражением (примерные варианты слов/выражений на карточках: *hardware, software, memory, storage, device, CPU, execute instructions, information, make calculations* и др.).
2. Распределите слова с карточек на три группы. Что объединяет все слова каждой группы? (Примерный ответ: *суффиксы –tion, –ly, –ate*).

На стадии закрепления знаний можно предложить обучающимся любые задания, приведенные выше.

Если говорить об этапах отдельного занятия, задания с карточками могут применяться во вводной части урока для повторения изучаемой лексики и грамматики, для ознакомления обучающихся с новым лексическим и грамматическим материалом. В основной части занятия задания с карточками послужат эффективным средством формирования устойчивых языковых и речевых навыков, развития умений, совершенствования коммуникативной компетенции. На завершающем этапе урока игровые приемы работы с карточками станут увлекательным средством подведения итогов занятия и получения обратной связи от студентов, пробуждая у них интерес к дальнейшей работе по изучаемой теме.

Большинство описанных выше вариантов заданий с дидактическими карточками применялись автором на занятиях по дисциплине «Иностранный язык» в период с января 2024 г. по декабрь 2025 г. со студентами технических специальностей четырех разных групп (количество студентов в каждой группе не превышало пятнадцати человек). Отмечается стопроцентная заинтересованность обучающихся при предъявлении задания с материальными карточками; также отмечается стопроцентная вовлеченность в работу при выполнении заданий с материальными карточками. Степень эффективности использования заданий с дидактическими карточками требует дальнейших — расширенных — исследований. Однако тот

факт, что все студенты с интересом принимают задания с карточками на занятиях по иностранному языку, позволяет говорить о повышении мотивации к изучаемой дисциплине, а следовательно — о повышении эффективности занятий.

В заключение следует подчеркнуть, что обучение будущих специалистов в высших учебных заведениях технической направленности изначально не предполагает высокого уровня подготовки абитуриентов инженерных направлений по гуманитарным дисциплинам. Таким образом, студенты технических специальностей нуждаются в дополнительной мотивационной поддержке со стороны преподавателя ИЯ. Полагаем, в качестве такой мотивационной поддержки может выступать применение игр и игровых технологий с использованием дидактических карточек на занятиях по дисциплине «Иностранный язык». Задания с карточками могут быть использованы на любой стадии работы с языковым материалом, на всех этапах конкретного занятия, для развития любого вида речевой деятельности. Использование дидактических карточек позволяет расширить возможности игровых технологий, внести разнообразие и трансформировать уже существующие игры и игровые приемы, придавая процессу обучения дополнительную динамику и увлекательность.

Литература

1. **Девочко В. В.** Учиться легко и увлекательно: использование флеш-карточек в сервисе «Барабук» // Цифровая среда студента. Пространство возможностей: материалы Всероссийского научно-практического форума. — Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2024. — С. 7–12. — URL: http://elar.urfu.ru/handle/10995/138903 (дата обращения 04.02.2026).
2. **Лобузова Е. А., Афанасьева О. В.** Игра как способ обучения иностранному языку // Вестник Московского информационно-технологического университета — Московского архитектурно-строительного института. — 2020. — № 4. — С. 64–70. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sposob-obucheniya-inostrannomu-yazyku (дата обращения: 02.02.2026).
3. **Конышева А. В.** Современные методы обучения английскому языку. — Минск: ТетраСистемс, 2005. — 176 с.
4. **Павлова Е. А.** Развитие творческих способностей обучающихся на уроках английского языка // Иностр. языки в школе. — 2014. — № 8. — С. 19–25.
5. **Селевко Г. К.** Современные образовательные технологии: учебное пособие. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.
6. **Титова С. В., Чикризова К. В.** Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. — 2019. — № 1. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial (дата обращения: 16.01.2026).
7. **Федунова Е. А., Кашулин Д. С.** Применение онлайн-флеш-карт при работе со специальной лексикой на начальном этапе обучения морскому английскому языку // Научные проблемы транспорта Сибири и Дальнего Востока. — 2023. — № 4. — С. 189–193.
8. **Харченко М. Д.** Флеш-карточки как метод эффективного запоминания слов: пилотный эксперимент // Евразийский гуманитарный журнал. — 2025. — № 2. — С. 98–106.
9. **Шмаков С. А.** Игры учащихся — феномен культуры. — М.: Новая школа, 1994. — 240 с.
10. **Эльконин Д. Б.** Психология игры. — М.: Педагогика, 1978. — 394 с.

Сведения об авторе

Балонкина Ольга Викторовна, канд. филол. наук, доцент кафедры иностранных языков Томского государственного университета систем управления и радиоэлектроники.
olga.v.balonkina@tusur.ru