

# ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИТАЛЬЯНСКОМУ ЯЗЫКУ

**А. В. Тупик**

*Белорусский государственный университет,  
ул. К. Маркса, 31, 220030, г. Минск, Беларусь, toupikania@gmail.com*

В статье поднимается вопрос применения игровых технологий в обучении иностранным языкам, в частности итальянскому. С этой целью подробно рассматривается игра «Рассказы об Италии» и целесообразность ее применения на занятиях итальянского языка. Резюмируются положительные аспекты использования данной игры на занятиях и ее функции. Статья имеет практико-ориентированный характер. Автор подробно описывает игру, которая позволит преподавателю сделать свое занятие современным, динамичным и максимально продуктивным, а студентам повысить мотивацию к учебе, раскрыть свой креативный и познавательный потенциал.

**Ключевые слова:** игровые технологии; игра; игровой аспект; языковая и культурная компетенции; коммуникативная ситуация.

## EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING ITALIAN

**A. V. Toupik**

*Belarusian State University,  
K. Marx, 31, 220030, Minsk, Belarus, toupikania@gmail.com*

The article raises the issue of the use of gaming technologies in teaching foreign languages, particularly Italian. To this end, the game «Stories about Italy» is discussed in detail and the feasibility of its application in Italian language classes. The positive aspects of using this game in classes and its functions are summarized. The article has a practice-oriented character. The author describes in detail a game that will allow the teacher to make his lesson modern, dynamic and maximally productive, and the students will increase their motivation to study, to reveal their creative and cognitive potential.

**Key words:** game technology; game; game aspect; language and cultural competence; communication situation.

Игровая деятельность в обучении иностранным языкам выполняет когнитивную, социальную и творческую функции и является важным инструментом, способствующим повышению мотивации обучающихся [1, с. 13].

Научные исследования и конкретный опыт показывают, что игра является не только действенным инструментом изучения языка, поскольку она экономит время и усилия как преподавателя, так и студента, но и, прежде всего, имеет развлекательный характер, позволяя получать удо-

вольствие от обучения. При этом, основополагающее значение имеют эмпирический и эмоциональный аспекты обучения. В частности, эмоциональная готовность к восприятию информации способствует развитию творческого мышления.

Игра, посредством которой языковой опыт связывается с приятным опытом и развивает любознательность студента, имеет ряд положительных аспектов для обучения иностранным языкам. Она выступает как инструмент для выполнения устных или письменных заданий и снижает первоначальное напряжение, повышая ценность того, что обучающийся уже знает, поощряет групповую работу, стимулирует творческие способности студентов и создает контекст, способствующий нормальному общению.

Непринужденная атмосфера на занятии, которая создается в группе во время игры в значительной степени способствует запоминанию используемых языковых структур и полученной информации (морфологической, лексической, культурной) [2].

Для обучения итальянскому языку и культуре можно использовать такую настольную игру как «Рассказы об Италии». В этой игре студенты выполняют роль путешественников, открывающих для себя новую страну и новую культуру.

С дидактической точки зрения эта игра направлена на совершенствование речевых навыков и развитие речевых умений.

Язык, помимо того, что является средством общения, также отражает культуру страны изучаемого языка. Целью этого развлекательного мероприятия является конкретизация подхода студента к итальянской культуре посредством языка, а также укрепление и углубление уже имеющейся языковой и культурной компетенций. Игра рассчитана на обучающихся со средним и продвинутым уровнем владения языком [3].

Игра основана на языковых и культурных знаниях, которыми обучающийся уже владеет. Это можно рассматривать как своего рода языковой и культурный обзор, оставляющий при этом место для изучения новых структур и новой информации. В целом впечатление от игры положительное. Географическая карта Италии пробуждает любопытство студента, который начинает исследовать то, что ему известно.

Студенты должны разделиться на две команды, в каждой из которых не более 5-6 человек. Действие игры происходит на карте Италии, на которой изображены числа от 1 до 63, распределенные по различным регионам полуострова, которые соответствуют шестидесяти трем карточкам с вопросами, на которые студенты должны ответить по очереди, чтобы продвинуться со своей фишкой и тем самым завершить свое путешествие. Для продвижения по карте игроки используют кубик. Естественно, побеждает тот игрок, который первым достигнет пункт номер 63.

Вопросы, содержащиеся в карточках, относятся к двум категориям: язык и культура. На карточках также описаны ситуации, с помощью ко-

торых обучающиеся должны построить собственное сообщение по заданному вопросу.

Каждому региону Италии, в котором остановился игрок, соответствует определенная карточка с вопросами о культуре. Большинство карточек также содержат изображения, которые могут либо подсказать ответы, либо помочь учащимся создать историю. Изображения полезны для обучающихся, особенно слабых, поскольку ограничивают лексическое поле, которое они могут использовать в своем рассказе. Студент может начать с описания того, что он видит [4].

С помощью этой игры можно передать живой язык и общую культуру, которая показывает студентам Италию такой, какой она была вчера и какой она является сегодня (например, традиции, которые передавались из века в век и которые все еще живы сегодня в итальянской культуре). Лингвистические вопросы в основном касаются пословиц и поговорок, которые широко используются на полуострове. Например, ассоциирование животных и качеств («быть немым как рыба»), цветов и предметов («черный как уголь»), объяснение идиом («что значит быть похожим на петрушку?»). Вопросы о культуре относятся к разным областям: географии, обычаям, кино, истории, литературе и фольклору. Каждый культурный вопрос строго привязан к региону Италии, в котором игроки размещают свою фишку.

Истории, которые нужно рассказать, представляют собой короткие поучительные ситуации. Обучающийся получает карточку с описанием ситуации и словами (не более трех-четырех), которые необходимо включить в свою речь. Выбранные ситуации имеют более или менее очевидные связи с регионом Италии, в котором в данный момент находятся участники игры. Если значение некоторых слов непонятно, члены группы или преподаватель могут вмешаться.

Чтобы естественным образом вставить заданные слова в рассказ, студенту придется разрабатывать новые семантические стратегии, создавать ассоциации и метафоры, тем самым обогащая свои языковые навыки.

Обучающиеся являются главными действующими лицами игры и в целом автономны по отношению к преподавателю, который во время игры должен вести себя как наблюдатель или, в крайнем случае, вмешиваться, если необходимо, чтобы объяснить непонятные термины или ситуации. Во время игры все обучающиеся должны по очереди рассказать свою историю. Это поддерживает внимание, поскольку каждый студент рассказывает разные истории, даже если отправная точка одна и та же. Кроме того, время выступления, измеряемое песочными часами, ограничено. Это избавит обучающихся от пустых разговоров и заставит их сосредоточиться на формальной правильности своего рассказа. Кроме того, имея в запасе только время песочных часов, обучающимся придется немало поторопиться, и поэтому их темп, в зависимости от потребностей

конкретной коммуникативной ситуации, будет увеличиваться и, следовательно, немного приближаться к более быстрому темпу итальянцев.

Чтобы подготовить обучающихся к этой части игры, преподаватель должен провести специальную работу по различным способам повествования истории (структура, использование союзов, временных наречий, соотношение времен и т. д.).

Применение игрового аспекта на занятии развивает самостоятельность студентов и повышает сотрудничество среди обучающихся. Желание победить и командный дух, развиваемый в игре, будет стимулировать активность обучающихся, их последующую совместную деятельность и сотрудничество друг с другом [5].

Таким образом, игра «Рассказы об Италии» кардинально меняет роль преподавателя, который становится посредником в процессе обучения, заставляя студентов забыть об оценках, чувствовать себя непринужденно, иметь возможность свободно выражать свои мысли, не подвергаясь осуждению.

Игровой аспект также оказывает положительное влияние на ситуацию общения. По сути, студенты оказываются в реальной ситуации. Они беседуют друг с другом, чтобы найти ответ на вопрос на карточке или рассказать историю, для которой у них есть начало, контекст и несколько слов, которые нужно использовать. При этом, при построении собственного высказывания от студента требуется соблюдение правил повествовательного дискурса, использование повествовательных времен глаголов (особенно прошедшего простого и несовершенного), наличия контекстуализации во времени и пространстве, введения персонажей и действий [6].

### Библиографические ссылки

1. *Celentin P.* La lingua in gioco // in In. IT, Quadrimestrale di servizio per gli insegnanti di italiano come lingua straniera. Perugia, Guerra Edizioni. 2023. n. 2. P. 12–16.
2. *Cardona M.* Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue straniere, una prospettiva glottodidattica // Torino UTET Libreria. 2001.
3. *Balboni P.* Solo lingua? // in In. IT, Quadrimestrale di servizio per gli insegnanti di italiano come lingua straniera. Perugia, Guerra Edizioni. 2023. n. 3. P. 2–4.
4. *Prange L., Da Forno I., De Manzini C.* Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano // Roma, Bonacci Editore. 2015.
5. *Naddeo C. M., Trama G.* Canta che ti passa. Imparare l'italiano con le canzoni // Firenze, Alma Edizioni. 2010.
6. *Balò R.* Google Lens nella didattica dell'italiano L2/LS // in *Lingua in Azione*. 2023 n. 1. URL: <https://www.ornimieditions.com/images/pdf/google%20lens.pdf?t=1700119669> (data di accesso: 12.09.2025).