

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР НА ОСНОВЕ МЕМОВ ДЛЯ КОНТРОЛЯ СФОРМИРОВАННОСТИ РЕЧЕВЫХ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ

*Е.В. Филипович (Барановичи, БарГУ)*

Данная работа исследует использование игр на основе аутентичных мемов как инструмента контроля формирования речевых лексических навыков у обучающихся. В условиях современного обучения, мемы представляют собой эффективный контент, способствующий активизации интереса учащихся и улучшению их языковой компетенции. Исследование включает анализ существующих методик, оценку результатов применения игровых форматов в образовательном процессе. Результаты показывают, что использование мемов в играх способствует не только повышению мотивации учащихся, но и улучшению усвоения лексических единиц, однако требует внимательного подхода к культурным и контекстуальным аспектам. Работа подчеркивает необходимость дальнейших исследований и разработки методических рекомендаций для оптимизации процесса обучения с использованием мемов.

**Ключевые слова:** мемы; обучение; лексический навык; игры.

## USING MEME-BASED GAMES TO CONTROL THE FORMATION OF SPEECH AND LEXICAL SKILLS

*E.V. Filipovich (Baranovich, BarSU)*

This work explores the use of games based on authentic memes as a tool for controlling the formation of speech and lexical skills in students. In the context of modern learning, memes are effective content that helps to activate students' interest and improve their language competence. The research includes an analysis of existing methods, evaluation of the results of the use of game formats in the educational process. The results show that the use of memes in games contributes not only to increasing students' motivation, but also to improving the assimilation of lexical units, but requires a careful approach to cultural and contextual aspects. The work highlights the need for further research and the development of methodological recommendations to optimize the learning process using memes.

**Key words:** memes; learning; lexical skill; games.

Игровые методики на современном этапе активно используются в образовательной среде как эффективные инструменты обучения. Игры как средство изучения английского языка применимы как в начальной школе, так и в университетах [2]. Они способствуют улучшению языковой компетенции, появлению мотивации и удовольствия от учения. Особенно актуально использование игры для работы с речевыми лексическими навыками, положительно влияя на скорость запоминания и усвоения благодаря позитивным ассоциациям [1].

Речевой лексический навык — это способность интуитивно правильно использовать и образовывать слова в устной речи, учитывая контекст общения и коммуникативные цели. Навык состоит из двух элементов: умения употреблять слова и способности к словообразованию [3].

Для определения уровня сформированности речевых лексических навыков нами были разработаны онлайн игра “The meme gallery” и настольная игра “Meme Quest”.

“The meme gallery” функционирует на базе платформы Educaplay, предназначенной для создания интерактивных заданий, сохранения и редактирования, распространения на других площадках и в печатной форме. Организатор может использовать игровой пин-код, чтобы поделиться заданием с участниками и начать игру в режиме реального времени. Сама платформа имеет яркий и красочный интерфейс и помогает отслеживать результативность после выполнения упражнений.

Для “The meme gallery” использована форма задания на совмещение. Игрокам предлагаются мемы на тему “Art”, и их задача — сопоставить мемы с предложенными заданиями, которые необходимо выполнить. Задание представлено двумя колонками. В левой колонке размещены мемы на известные объекты искусства, рассмотрены в рамках темы. В правой — задания, созданные отдельно для каждого мема в левой колонке. Задача игрока состоит в том, чтобы понять, какое задание отражает тот или иной мем. После того, как игрок правильно соединит мем с заданием, необходимо выполнить задание, используя мем как подсказку. Фрагмент игры представлен на рисунке 1.

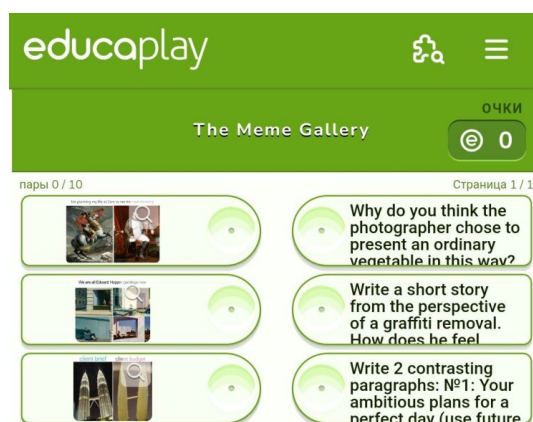


Рисунок 1 — Фрагмент онлайн игры Educaplay

Настольная игра “Meme Quest” по темам «Science» и «Outstanding people» разработана для учащихся 3 ступени общего среднего образования. Игра включает игровое поле на 42 клеточки, две из которых «START» и «FINISH».

Прилагаются 50 карточек с заданиями на темы «Science» и «Outstanding people», например: *Write about expectations vs reality using “whereas”, “while”, “however”. Describe your pet as if it were a science fiction creature; Create past tenses for modern names* (рисунок 2).



Рисунок 2 — Пример карточек “Meme Quest”

В процессе игры участники бросают кубик, «ходят» по клеточкам и на каждой клеточке вытаскивают карточку с заданиями. При выполнении задания игрок получает балл, при невыполнении — балл сгорает, и игрок переходит на клетку назад или выходит из игры.

Данные игры предлагают современный подход к развитию и совершенствованию лексических навыков. За счет сочетания юмора и учебной составляющей, мемы в играх делают учебный процесс динамичным, актуальным современным тенденциям и положительно влияющим на стремление к учению у учащихся любых возрастных групп.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Эведон, Э. М. Игра, игры и технический прогресс / Э. М. Эведон // Импакт. – 1984. – № 2. – С. 19.
2. Герасимов, Б. Н. Игровые технологии: состав, содержание, структура / Б. Н. Герасимов // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2018. – №6-1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-sostav-soderzhanie-struktura> (дата обращения: 21.07.2024).
3. Баринава, Е. А. Методика русского языка : учебное пособие для студентов факультетов русского языка и литературы педагогических институтов / Е. А. Баринава, Л. Ф. Боженкова, В. И. Лебедев ; под общ. ред. Е. А. Баринава. – Москва : Просвещение, 1974. – 368 с.