

антонимии, часть-целое, причина, логическое следование, предметная область (домен).

Для оценки связи между параметром p_1 и классом учащегося, и параметром p_2 и годом обучения, был проведен корреляционный анализ с использованием коэффициента Спирмена. Результаты показали высокую положительную корреляцию в первом случае коэффициент корреляции Спирмена 0.8247, при этом p -value значительно меньше порогового значения ($3.7639500996876217e-08$). Эти результаты позволяют сделать вывод о том, что с увеличением класса увеличивается и сложность.

Таким образом, предложенная методика оценки сложности текста может быть использована в образовательных целях, а также в других областях, где требуется оценка сложности текста, таких как лингвистика, компьютерные науки и многие другие. В будущем мы планируем расширить эту методику для включения других языков и других типов текстов, таких как научные статьи, художественная литература и техническая документация. Кроме того, мы также планируем сравнить нашу методику с методами, использующим информационную энтропию для оценки сложности текста, автореферирование текста.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кутузов, А. Б. (2009). Методики определения сложности текста в рамках переводческого анализа. Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова, (4), 109-116.

2. Лапошина А.Н. Анализ релевантных признаков для автоматического определения сложности русского текста как иностранного // Аналитика и управление данными в образовании и науке. - 2016. – Т. 1. - №. 3. – С. 81-87.

3. Рудницкая, Е., Пиларская, А. (2018). Автоматическая оценка удобочитаемости текста: обзор. Обзор компьютерных наук, 27, 119-129.

УДК 371.3

Студ. Д.А. Уткульбаева

Науч. рук. доц., канд. филол. наук Е.А. Тулусина
(Казанский (Приволжский) Федеральный Университет», г. Казань)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ НА УРОКАХ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА

Овладение навыком коммуникации является целью изучения любого иностранного языка. Кроме того, в современном мире под влияни-

ем глобализации и различных трансформационных процессов особое значение приобретает умение выполнять не только такие простые коммуникативные задачи как диалоги на бытовые темы, используемые в повседневной жизни, но и участие в более сложных коммуникативных ситуациях – поиск и обработка источников информации, участие в дискуссии или дебатах, выражение собственного мнения, потребление и обсуждение аутентичного контента, представление себя. Таким образом, перед современными учителями встает задача находить методы, подходящие для подготовки школьников к выполнению сложных коммуникативных задач. Одним из возможных путей решения данных проблем является применение на уроке иностранного языка настольных игр.

Цель нашей работы: изучить метод настольных игр на уроках немецкого языка и выяснить, возможно ли применение аутентичных настольных игр для развития коммуникативной компетенции. По мнению И.Л. Бим уровень владения иностранным языком зависит от уровня развития коммуникативной компетенции [1]. М. З. Биболетова выделяет несколько компонентов коммуникативной компетенции: речевая компетенция, языковая компетенция, социокультурная / межкультурная компетенция, компенсаторная компетенция [2]. Таким образом, мы понимаем, что методы развития коммуникативной компетенции могут охватывать и влиять сразу на несколько ее компонентов. Д.Б. Эльконин называет игрой деятельность, которая позволяет симулировать взаимоотношения между людьми в той или иной социальной роли [4].

Для развития коммуникативной компетенции учащихся старшей школы на уроках немецкого языка мы использовали комплекс аутентичных настольных игр: «Tabu», «Erzählt euch mehr», «Rorys Story Cubes», «Planet A».

Игра «Tabu» – карточная игра, рекомендованная для возраста 13+. По правилам игры участники должны объяснить своей команде слово, написанное на карточке, но не использовать при этом ряд слов, который также указан. Например, объясняемое слово – «Flughafen» (аэропорт). Слова, которые нельзя произносить: «Reise» (путешествие), «Urlaub» (отпуск), «Rollfeld» (взлетно-посадочная полоса), «Start» (взлет), «Landung» (приземление).

Преимуществом данной игры являются эмоциональный и соревновательный факторы. Они положительно сказываются на привлечении внимания старшеклассников. Кроме того, структура игры позволяет задействовать любое количество участников, что помогает избежать проблемной ситуации, когда в классе разговаривают одни и

те же ученики. С помощью карточки из примера, приведенного выше, можно вспомнить лексику по теме путешествия, полеты на самолете, однако, игра задействует лексические единицы из различных тем, что позволяет аккумулировать словарный запас.

Однако, поскольку эта игра аутентична и не привязана к конкретной теме, используемая лексика иногда может быть недоступна школьникам. Данную проблему можно решить, предложив ведущему выбрать слово, которое как он считает, знают другие участники игры, и он сам. Кроме того, учитель может заранее адаптировать игру под тот или иной класс, отобрав нужные карточки.

Игра «Planet A» предназначена для возраста 10+ и направлена на развитие экологического сознания и внедрения принципов заботы об окружающей среде в жизнь школьников. Рекомендовано для двух и более участников. В игру входят карточки с предметами, встречающимися на пути экологичного образа жизни, они разделены на следующий категории: ванная (14 карт), офис (7 карт), дорога (10 карт), покупки (8 карт), кухня (9 карт), DIY (6 карт), дом (6 карт), сад/балкон (7 карт).

Пример карт с предметами: Категория Wohnen: „Nachhaltig einrichten“, „Erneubare Energien“, „Reinigungskonzentrat“, „Bitte keine Werbung am Briefkasten“, „Energieeffiziente Haushaltsgeräte“, „Dinge von den Nachbar*innen leihen“.

Выигрывает в игре тот, кто первым выполнит задание с карточки. На пути к выполнению могут случиться экологические катастрофы, которые можно победить, используя карты эоактивистов и эогероев.

Пример заданий:

1. «Samme 7 Gegenstände, mit denen sich Plastik einsparen lässt. Begründe deine Wahl, falls es von Mitspielenden Einwände geben sollte.»

2. «Dir wurde gekündigt und du musst eine Wohnung ohne Garten oder Balkon ziehen. Samme mindestens 10 Karten, aber nicht aus den Kategorien Büro und Garten.»

Поскольку «Planet A» посвящена конкретной теме, можно отметить такое преимущество данной игры, как введение и семантизация лексики по теме «Nachhaltigkeit» и «Umweltschutz». Работа в команде усиливает эмоциональную привязку к теме, положительно влияет на запоминание и выстраивает приятную атмосферу на уроке.

Из негативных сторон этой игры можно выделить сложные правила: на их объяснение понадобится много времени, а также несколько пробных раундов, что сложно включить в урок, учитывая его ограниченную длительность. Помимо этого, игра не рассчитана на большое количество человек, поэтому нужно разделять участников на небольшие группы или пары.

Таким образом, можно сделать выводы о том, что игры «Tabu» и «Planet A» применимы в обучении немецкому языку на старшем этапе средней общеобразовательной школы. Для применения игр нужно учитывать их особенности, а также придерживаться правил структурированности: не стоит, например, упускать этапы подготовки и контроля, поскольку именно они влияют на эффективность проведения.

Кроме того, учителю необходимо адаптировать игровой материал таким образом, чтобы он был интегрирован в урок с учетом уровня языка и осведомленности о жизни в немецкоговорящих странах. Одним из важнейших аспектов мы также считаем создание комфортной психологической обстановки во время проведения игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бим И.Л. Личностно-ориентированный подход – основная стратегия обновления школы/ И.Л// Иностр. языки в школе.-2002.-№2
2. Биболетова М.З., Грачева Н.П., Соколова Е.Н., Трубанева Н.Н. Примерные программы среднего общего образования. Иностранные языки. – М.: Просвещение, 2005
3. Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьника. – М., 1974.
4. Planet A – URL: <https://myplaneta.de/produkt/kartenspiel/>
5. Tabu (Spiel) Wikipedia – URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Tabu_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Tabu_(Spiel)).

УДК 004.921

Студ. Е.А. Кривоногова
Науч. рук. ст. преп. Н. Б. Каледина
(кафедра полиграфических производств, БГТУ)

ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ЛОГОТИПОВ НА ОСНОВЕ МОДУЛЬНОЙ СЕТКИ

Модульная сетка – это набор направляющих, которые образуют «каркас» будущего логотипа или страницы. Модуль – минимальная единица сетки, может быть совершенно разной формы и размера.

Все модульные сетки можно разделить на несколько групп:

- 1) квадратные или прямоугольные;
- 2) на основе окружностей и золотого сечения;
- 3) комбинированные (воздушные).

Для построения модульной сетки на основе окружностей в программе векторной графики в Corel Draw используется вкладка ПОВЕРНУТЬ окна настройки ПРЕОБРАЗОВАТЬ, на которой задаётся