

СТАТЬИ

УДК 372.881.1

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКОГО ВУЗА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОТКРЫТЫХ ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ

Буров В.А.

*ФГАОУ ВО «Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого»,
Санкт-Петербург, e-mail: wing17@mail.ru*

Рассматриваются современные игровые инструменты обучения иностранному языку с использованием открытых электронных ресурсов. Проведён обзор литературы, посвящённой использованию игровых методов при обучении иностранному языку. Выявлена важность использования игровых методик в обучении иностранному языку, значение юмора для обучения и важность создания непринуждённой атмосферы как ключевого элемента для усвоения иностранного языка студентами. Проведён анализ эффективности и возможности использования данных ресурсов в процессе геймификации обучения иностранному языку студентов технического вуза. Изучена возможность формирования системы геймификации на основе игровых элементов из игр, доступных на открытых электронных ресурсах. Описаны различия между концепциями эдьютейнмента и геймификации. Рассмотрены такие игры, как «Мафия», «Своя игра» и другие викторины. Выявлена эффективность использования смартфонов студентов в обучении иностранному языку при проведении викторин. Описаны три вида игр, которые можно проводить для закрепления пройденного учебного материала или выработки навыков, необходимых в дальнейшем обучении – разговорного навыка, навыков работы в команде, навыков работы в конкурентной среде. Описаны различные способы организации викторин в зависимости от уровня оборудования учебной аудитории.

Ключевые слова: геймификация, эдьютейнмент, викторины, «Своя игра», игровые элементы, игровые методики, иностранный язык

IMPLEMENTATION OF GAME METHODS OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO STUDENTS OF A TECHNICAL UNIVERSITY USING OPEN ELECTRONIC RESOURCES

Burov V.A.

Peter the Great Saint Petersburg Polytechnic University, Saint Petersburg, e-mail: wing17@mail.ru

The article deals with modern game tools for teaching a foreign language using open electronic resources. A review of the literature on the use of game methods in teaching a foreign language is carried out. The article reveals the importance of using game techniques in teaching a foreign language, the importance of humor for learning and the importance of creating a relaxed atmosphere as a key element for the assimilation of a foreign language by students. The analysis of the efficiency and possibility of using these resources in the process of gamification of teaching a foreign language to students of a technical university is carried out. The possibility of forming a gamification system based on game elements from games available on open electronic resources has been studied. The differences between the concepts of editing and gamification are described. Considered games such as “Mafia”, “Own game” and other quizzes. Revealed the effectiveness of using smartphones of students in teaching a foreign language during quizzes. Three types of games are described that can be carried out to consolidate the passed educational material or develop the skills necessary for further training - speaking skills, teamwork skills, skills of working in a competitive environment. Various ways of organizing quizzes are described, depending on the level of equipment of the classroom.

Keywords: edutainment, gamification, game, game elements, methodology, foreign language

Концепция игрового обучения иностранному языку достаточно популярна в настоящее время. Существуют различные виды игр, как с использованием компьютера, так и без него. Игровые методики с использованием открытых электронных ресурсов уже довольно давно используются в обучении иностранным языкам. Как правило, таким ресурсом является веб-сайт, предлагающий инструменты для создания собственного опроса, викторины или использования уже готового учебного материала, созданного другими пользователями. Часто такие сайты предлагают бесплатный аккаунт с ограниченным функционалом и платный с более широкими возможностя-

ми. Данные игровые инструменты чаще всего ассоциируются с проведением игрового урока для школьников или с дополнительными учебными курсами, однако их можно использовать и для обучения профессионально-ориентированному иностранному языку в техническом вузе. В частности, данные игровые инструменты могут быть использованы для формирования системы геймификации обучения иностранному языку в техническом вузе.

Цель статьи состоит в теоретическом обосновании и практическом использовании игровых инструментов в формировании системы геймификации обучения иностранному языку в техническом вузе. Цель

исследования – теоретическое описание термина *система геймификации* и описание практического использования игровых методик в обучении иностранному языку в техническом вузе.

В своей работе о важности использования игр в обучении английскому как иностранному языку Э. Гозку утверждает, что создание расслабленной, непринуждённой атмосферы является важнейшим фактором для вовлечения студентов в изучение иностранного языка, а игра стимулирует их соревноваться друг с другом. Игры позволяют избежать ненужной рутины и в то же время мотивируют студентов заниматься иностранным языком [1]. Немаловажным аргументом в пользу игр является то, что они позволяют студентам взаимодействовать друг с другом, помогают научиться работать в команде, помогают формированию навыка работы над совместными проектами.

Кроме навыков работы в команде студенту также необходимы навыки конкурентной борьбы, умение добиваться своих целей, продвигать свои идеи. Для таких целей подходят различные викторины. Использование викторины «Своя игра» («Jeopardy») в обучении, по словам А. Русдияны, позволяет повысить мотивацию студентов, сделать процесс более живым и динамичным, развить критическое мышление. В своей работе А. Русдияна исследует, как студенты относятся к использованию викторины в обучении. Результаты опроса показали, что все студенты из опрошенных восприняли использование викторины «Своя игра» положительно и более 90 % процентов отметили улучшение своих результатов в различных аспектах изучения иностранного языка – говорении, расширении словарного запаса и т.д. [2] Важность соревновательного аспекта викторины «Своя игра» подчёркивает Н. Фитравати, в своей работе автор исследует влияние игры на изучение новых слов и приходит к выводу, что викторина позволяет сделать это легко весело и эффективно [3].

Вопросы в викторине могут быть не только в виде текста – это могут быть аудиозаписи, изображения, видеофрагменты. Использование викторины в качестве инструмента формирования визуальной культуры как части лингвокультурной компетенции исследует в своей работе Л. Коняева [4]. Важность игр подчёркивает А. Шатилова, поскольку игры способствуют актуализации знаний, практике языка непосредственно на занятиях, не дожидаясь удобной ситуации, такой как поездка за границу или общение с носителем языка. Также можно выделить прин-

цип элективности в играх, то есть свободу выбора, когда студент сам решает, каким образом достигать целей игры [5].

Важный аспект использования игр, который отмечается практически всеми исследователями – это хорошее настроение у студентов. В своей работе И. Ломбарди утверждает, что важным моментом в игре является юмор. В своей статье он даже приводит утверждение, что «веселье – это ещё одно определение обучения» [6]. И. Ломбарди говорит о том, что юмор является хорошей мотивацией для обучения, и, действительно, смешные моменты лучше запоминаются. Одной из проблем при обучении иностранному языку является восприятие его студентами как сложной и скучной науки, которую даже начинать изучать нет никакого желания. Если изучение иностранного языка будет ассоциироваться у студентов с чем-то приятным и весёлым, то это уже будет огромным шагом в формировании устойчивой мотивации к обучению.

Современные концепции эдьютейнмента и геймификации используют возможности игр для формирования эффективной методики обучения иностранному языку. Отличие двух данных концепций заключается в том, что эдьютейнмент использует более широкий набор инструментов, чем геймификация, – это могут быть различные увлекательные видеоматериалы или проведение урока в виде экскурсии. Геймификация представляет собой использование игровых элементов в неигровом контексте. То есть геймификация работает с содержанием обучения таким образом, чтобы сделать его увлекательным для восприятия студентами, а эдьютейнмент подбирает содержание обучения таким образом, чтобы сам процесс обучения был увлекателен. То есть, если нам важно дать студентам конкретный учебный материал, например, про устройство компьютера на иностранном языке, то эдьютейнмент не подойдёт, необходимо выбрать геймификацию. Исследованиями в данном направлении занимаются такие учёные, как И. Бахметьева, Ю. Мишенева, Р. Ефимова [7–9]. Важнейшей задачей, которую решают игровые методы, описанные в работах данных учёных, является формирование непринуждённой среды обучения, эмоциональная вовлечённость студента в учебный процесс, удержание его внимания и мотивация к дальнейшему обучению. Как пишет в своей работе И. Бахметьева, способность игры удерживать внимание игрока на долгое время является «психологической базой» как для педагогических игр, так и для геймификации [7, с. 234].

Материалы и методы исследования

Во время подготовки данной работы были применены такие методы исследования, как анализ литературы по использованию геймификации в обучении, сравнительный анализ различных игровых ресурсов и методик, обобщение опыта применения игр в обучении иностранному языку.

Игры, применяемые в обучении

Основой для геймификации обучения являются игры и игровые элементы. Важным моментом является неигровой контекст. Несмотря на то, что развлечение и хорошее настроение являются отличительной особенностью большинства игр, и основной причиной, по которой люди любят в них играть, необходимо учитывать, что основной целью учебного процесса является освоение учебного материала.

Игра «Мафия»

Самый простой вариант использования игры на занятиях по иностранному языку – это взять обычную популярную настольную игру и попробовать сыграть её на английском языке. Один из вариантов – игра «Мафия», в которой группа играющих делится на мирных жителей и мафию. «Днём» мирные жители пытаются путём голосования и обсуждения вычислить и устранить мафию, а «ночью», когда город спит, мафия одного за другим устраняет мирных жителей. В начале игры жителям раздаются специальные карточки с ролями, которые им необходимо играть (мафия, мирный житель и дополнительные

роли вроде доктора или детектива) (рис. 1). Эта игра достаточно широко известна и является традиционной студенческой игрой. Большинство студентов знают правила и, возможно, сами в неё играют. Карточки для игры можно купить или вырезать из бумаги самостоятельно, а необходимый для перехода на английский язык глоссарий можно найти в интернете [10].

К достоинствам игры относится возможность играть всем классом, отработка коммуникативных навыков, способности отстаивать свою точку зрения, освоение словарного запаса. К недостаткам можно отнести ограниченный словарный запас – для изучения специальной терминологии игра не подходит, поскольку в ней используются слова и фразы, связанные напрямую с самой игрой. Однако для тренировки коммуникативных навыков и психологической разгрузки после освоения сложного материала игра может подойти и для урока профессионального английского языка. Преподаватель может быть ведущим в игре, но целесообразней назначить на эту роль студента, поскольку у ведущего больше возможностей попрактиковать язык. Практика показывает, что студенты, у которых есть проблемы с дисциплиной, которые много разговаривают во время урока, могут быть очень хорошими ведущими, охотно берут на себя эту роль. Возможно, роль ведущего позволяет им удовлетворить потребность находиться в центре внимания. Игра начинается со слов ведущего: «Наступает ночь. Город засыпает. Просыпается мафия. Мафия выбирает свою жертву».



Рис. 1. Карты для игры в «Мафию» [11]

Во время игры студенты общаются между собой, дискутируя на тему, кто является мафией и почему выбран конкретный подозреваемый. Подозреваемые оправдываются. Типичные фразы ведущего: «The night is coming», «Everyone is sleeping» («Наступает ночь», «Все спят»). Фразы жителей: «I suspect player 1», «Player 1 is suspicious to me» («Я подозреваю игрока 1», «Мне кажется, игрок 1 выглядит подозрительным»). Подозреваемый игрок пытается оправдаться: «I am one of the townspeople» («Я один из мирных жителей») [10].

Кроме изучения иностранного языка, игра в «Мафию» позволяет студентам познакомиться поближе, научиться работать совместно, что может быть полезно при реализации будущих учебных проектов.

Организация викторин при помощи ресурса «Quizizz»

Наличие смартфонов у современных студентов большинством преподавателей воспринимается негативно, поскольку студенты отвлекаются, играют в компьютерные игры на уроках, общаются в социальных сетях и списывают правильные ответы на экзаменах. Единственным решением в такой ситуации кажется изъятие смартфонов на уроке. Однако есть и другой, более эффективный вариант. Современный смартфон сам по себе является довольно мощным компьютером, позволяющим решать широкий спектр задач, и было бы непродуктивно не использовать его возможности в учебных целях. Далеко не всегда учебный класс оборудован компьютерами так, чтобы

студент мог выйти в интернет с индивидуального устройства. Однако наличие у студентов смартфонов решает эту проблему. Интернет-сайт «Quizizz» и другие аналогичные сайты позволяют организовать викторину в онлайн-режиме [12].

При регистрации на сайте в качестве преподавателя пользователю предоставляется возможность запустить викторину и пригласить своих студентов поучаствовать в ней (рис. 2). Для этого студенты должны ввести в командной строке браузера смартфона «join my quiz.com». После этого они будут направлены на сайт «Quizizz». Здесь необходимо будет ввести код викторины и придумать никнейм. Во время проведения игры желательно следить, чтобы никнеймы были похожи на реальные имена студентов, чтобы можно было легче отслеживать результаты.

На сайте «Quizizz» размещено множество готовых викторин по разным темам и учебным дисциплинам, в том числе и по иностранным языкам. Однако важнейшим достоинством сайта является возможность самостоятельно создавать викторины, что очень полезно в случае преподавания профессионально ориентированного иностранного языка. Процесс создания викторины является максимально простым и интуитивно понятным, при этом достаточно гибким, позволяющим использовать картинки и видео. Простота создания теста или урока позволяет быстро подготовить интерактивный учебный материал, который может быть использован как при обычном, так и при дистанционном обучении.

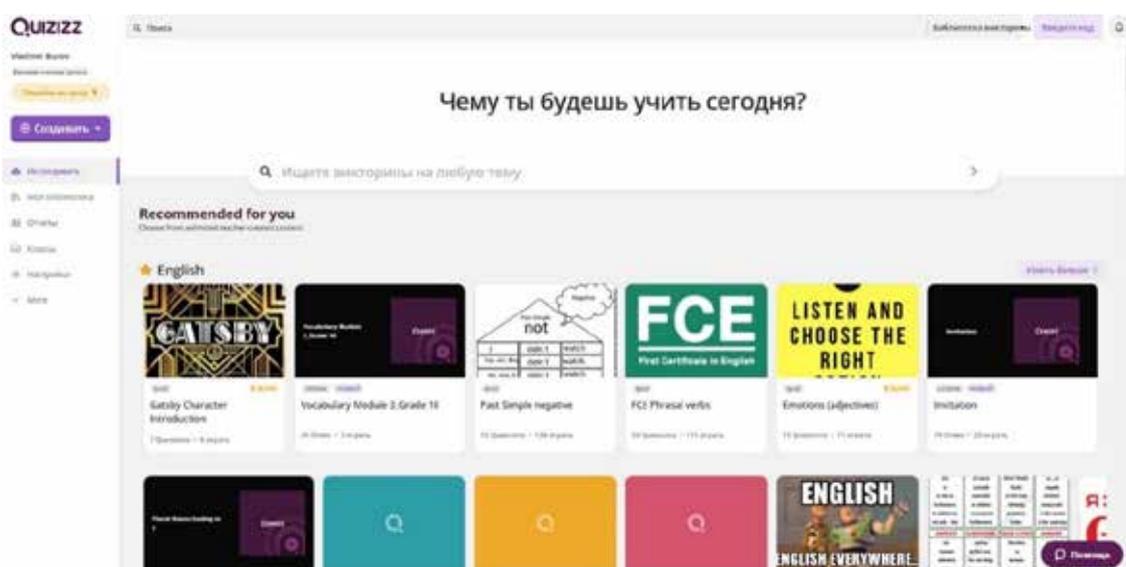


Рис. 2. Сайт «Quizizz»



Рис. 3. Создание вопроса в редакторе «Quizizz»

При создании викторины по профессионально-ориентированному иностранному языку необходимо войти в свой профиль на сайте и нажать кнопку «Создать тест».

Далее вводится вопрос, добавляется картинка и варианты ответов, среди которых отмечается правильный. Создание теста в 10–15 вопросов занимает минимальное количество времени. После чего готовая викторина сохраняется и добавляется в библиотеку викторин пользователя (рис. 3).

При запуске игры студенты заходят в браузеры своих смартфонов и присоединяются к викторине. Оценивается не только правильность ответа, но и скорость, поэтому, даже если все студенты ответили правильно, у них всех будут разные места в рейтинге. После окончания ответа на вопрос на экране появляется лидерборд с результатами. Лидерборд – термин из геймификации, обозначающий доску с рейтингом участников игры или соревнования, на которой указаны победители и их результаты. Очень важно, чтобы компьютер преподавателя имел выход на проектор. Тогда лидерборд будет виден на большом экране, и это придаст игре атмосферу телешоу.

«Своя игра»

Игра «Jeopardy», известная в нашей стране под названием «Своя игра», – это популярная викторина, где участники могут выбирать тему и сложность вопроса. Исторически эта игра стала популярной в США и с 1974 г. транслируется по телевидению во всей стране. Игра состоит из ведущего и нескольких участников. Игроки должны отвечать на вопросы по пяти различным темам. Вопросы разделены на пять категорий. Каждая категория имеет пять значений.

Значения варьируются от 100 до 500 баллов. В начале игры ведущий даёт подсказку после того, как игрок выберет вопрос. Как только ведущий показывает подсказку, игрок должен нажать кнопку сигнального устройства. Тому, кто первый нажмёт кнопку, предоставляется право отвечать на вопрос. Если игрок ответил правильно, то ему даётся право выбирать любой вопрос в течение пяти секунд [2]. Эту викторину уже давно используют в учебных целях во всём мире.

Организовать игру в классе можно несколькими способами. Самый современный похож на использование сайта «Quizizz» – студенты отвечают при помощи смартфонов, а преподаватель выступает в качестве ведущего и следит за ходом игры. Для игры необходимо зайти на сайт «SI Game», автором которого является математик и программист В. Хилль [13]. На сайте есть возможность запустить игру онлайн, а также разработать свой шаблон игры. (рис. 4).

Отличие от викторины «Quizizz» заключается в том, что студент, знающий правильный ответ, должен первым нажать на кнопку, после чего ему даётся возможность ответить на вопрос. Отвечать студент может как письменно, вводя ответ на смартфоне, так и устно, так чтобы весь класс слышал ответ. В случае устного ответа преподаватель сам должен отметить, правильный был ответ или нет, нажав соответствующую кнопку на своём экране. В остальной игре происходит в автоматическом режиме, очки подсчитываются компьютером, после чего задаются следующие вопросы. К сожалению, сайт не всегда работает корректно – часто игра не запускается, и возникают проблемы с использованием своих пакетов для викторины.

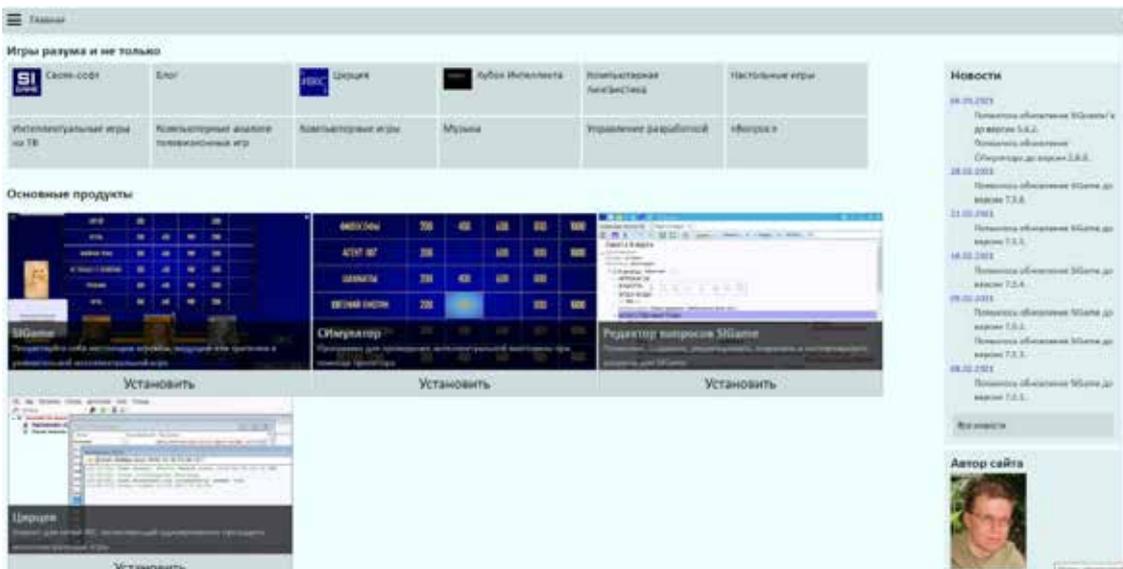


Рис. 4. Сайт «SI Game»

| The Keyboard | MicroSoft Word | Owl Purdue | Computer Vocabulary Words | True/False |
|--------------|----------------|------------|---------------------------|------------|
| 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 200 | 200 | 200 | 200 | 200 |
| 300 | 300 | 300 | 300 | 300 |
| 400 | 400 | 400 | 400 | 400 |
| 500 | 500 | 500 | 500 | 500 |
| | | Team 1 | Team 2 | Team 3 |
| | | 0 | 0 | 0 |

Рис. 5. Создание викторины «Своя игра» в Jeopardy Labs

Второй способ – викторина без использования смартфонов, только с компьютера преподавателя. Такой вариант менее динамичный и интересный, но более надёжный. При помощи сайта «Jeopardy Labs» [14] можно создать или использовать готовую игру по нужной теме. Понадобится компьютер преподавателя, интернет и экран с проектором для создания атмосферы телевизионной игры (рис. 5).

Выбирать отвечающего и принимать ответ будет сам преподаватель, но внизу для удобства расположены счётчики очков для команд, так что такой вариант игры можно считать наполовину автоматиче-

ским. Поскольку в данном случае игра проводится в устной форме, можно дополнительно усложнить её, используя только иностранный язык.

Самый простой вариант – использование шаблона «Своя игра», сделанного в программе «Power Point». Этот способ довольно давно используется преподавателями различных дисциплин, в том числе и английского языка. В данном случае не требуется наличие интернета, но игра становится менее динамичной и требует много усилий от преподавателя. Возможно, потребуется ассистент для подсчёта очков. Шаблон «Power Point» для игры в «Свою

игру» можно скачать на различных сайтах, например на сайте «I Spring», где есть также подробные рекомендации по созданию такого шаблона с нуля [15].

Рассмотренные выше игры могут использоваться в учебном процессе как самостоятельный учебный элемент для разрядки обстановки, повышения внимания учеников, так и в качестве основы геймификации процесса. Если вести учёт очков в течение семестра, создав лидерборд группы, то такое использование игр можно считать системой геймификации. Возможно также привлечь часть студентов к созданию игр, позволив им реализовать ролевые модели игроков и организаторов игры. И те, и другие студенты будут иметь дело с учебным материалом в процессе как организации, так и проведения игры. Постоянное повторение терминов и вопросов приведёт к незаметному закреплению материала.

Заключение

В современной реальности смартфоны и другие гаджеты становятся предметом повседневного пользования человека. Вместо того чтобы бороться с их использованием в классе, на наш взгляд целесообразно реализовать их образовательный потенциал, что эффективно скажется на учебном процессе.

Игры и игровые методы находят отклик у большинства студентов и позволяют вовлечь в учебный процесс даже самых проблемных студентов.

Использование игровых методов в обучении иностранному языку студентов технического вуза позволяет лучше освоить не только общий лексический и грамматический материал, но и эффективно овладеть специальной терминологией.

Открытые электронные образовательные ресурсы («Big Wig» [10], «Hobbe Games» [11], «Quizizz» [12], «SI Game» [13], «Jeopardy Labs» [14], «I Spring» [15]) позволяют широко использовать игровые

методы обучения и могут послужить основой для формирования системы геймификации обучения.

Список литературы

1. Gozcu E., Caganaga C.K. The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Science*. 2016. № 11 (3). P. 126–135.
2. Rusdiyana A., Setiawan S., Munir A. Student's Perception Towards the Use of Jeopardy Game in English Learning. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*. 2021. № 4 (2). P. 257–269.
3. Fitrawati N.M.P. The Use of Jeopardy Game to Teach Vocabulary to Young Learner. *Journal of English Language Teaching*. 2019. № 7 (2). P. 249–258
4. Коняева Л.А. Инновационная интерактивная викторина как приём формирования визуальной культуры студентов при обучении иностранным языкам // *Многоязычие в образовательном пространстве*. 2010. №9. С. 100–107.
5. Шатилова А.А. Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения // *Гаудеамус*. 2020. Т. 19. № 2 (44). С. 59–68.
6. Lombardi I. Not-so-serious games for language learning. Now with 99,9% more humour on top Ivan Lombardi. *Procedia Computer Science*. 2012. № 15. P. 148–158.
7. Бахметьева И.А., Ветлугина М.А. Понятие «Gamification»/«Игрофикация» в современном научно-педагогическом дискурсе // *Образование и педагогические науки в XXI веке: актуальные вопросы, достижения и инновации*. Пенза: Наука и просвещение, 2017. С. 233–236.
8. Мишенева Ю.И. Игровые технологии как средства обучения профессиональному иноязычному общению студентов неязыковых вузов // *Концепт*. 2014. № 21. С. 41–45.
9. Ефимова Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // *Инновационные проекты и программы в образовании*. 2011. № 6. С. 58–64.
10. BigWig. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://bigwig-moscow.ru/mafija/frazy-dlya-igry-v-mafiju/> (дата обращения 25.12.2021).
11. HobbyGames. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://hobbygames.ru/mafija-vsja-semja-v-sbore-kompaktnaja-versija> (дата обращения 25.12.2021).
12. Quizizz. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://quizizz.com/admin> (дата обращения 25.12.2021).
13. SI Game. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://vladimirkhil.com/si/game> (дата обращения 25.12.2021).
14. JeopardyLabs. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://jeopardylabs.com/> (дата обращения 25.12.2021)
15. ISpring. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/kak-sozdat-viktorinu-v-powerpoint> (дата обращения 25.12.2021).