

ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВИКТОРИН С ЦЕЛЬЮ ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

Елена Сергеевна Дубровская

Сибирский государственный университет геосистем и технологий, 630108, Россия, г. Новосибирск, ул. Плахотного, 10, ассистент кафедры языковой подготовки и межкультурных коммуникаций, тел. (383)343-29-33, e-mail: kaf.inyaz@ssga.ru

В статье рассмотрен феномен геймификации в образовании, исследованы различные электронные ресурсы для создания образовательных викторин, представлен сравнительный анализ их преимуществ и недостатков в целях обучения студентов вузов иностранным языкам. Для доказательства эффективности приведены результаты сравнительного эксперимента по применению электронных ресурсов для создания викторин

Ключевые слова: интерактивное обучение, образовательные викторины, игровой метод обучения, мотивация, педагогика, формирование иноязычной компетенции, геймификация.

USE OF ELECTRONIC RESOURCES TO CREATE EDUCATIONAL QUIZZES FORMING FOREIGN LANGUAGE COMPETENCE

Elena S. Dubrovskaya

Siberian State University of Geosystems and Technologies, 10, Plakhotnogo St., Novosibirsk, 630108, Russia, Assistant, Department of Language Training and Intercultural Communications, phone: (383)343-29-33, e-mail: kaf.inyaz@ssga.ru

The article considers the phenomenon of gamification in education, studies various electronic resources creating educational quizzes, presents a comparative analysis of their advantages and disadvantages in order to teach foreign languages to University students. To prove the efficiency, the results of a comparative experiment of the use of electronic resources for creating quizzes are given.

Key words: interactive learning, educational quizzes, game teaching method, motivation, pedagogy, formation of foreign language competence, gamification.

Сегодня образование как институт и одна из важнейших сфер функционирования общества активно развивается и трансформируется. Особенно заметны эти изменения в методах, способах и применяемых технологиях, многие процессы находятся в стадии цифровизации: в систему образования активно внедряются e-learning, life-long-learning, дистанционное образование и т.д. Заметно трансформировались игровые образовательные технологии – сейчас они стали неотъемлемой частью образовательного пространства. Но, несмотря на подтвержденные факты положительного влияния геймификации и огромное количество работ российских и зарубежных авторов [1–6], посвященных перспективности и результативности применения игр в образовании, в российской практике средней и высшей школы данный процесс находится на низком

уровне, поскольку образование достаточно консервативная система и «практика игрового обучения опередила понимание исследователями ее механизмов и методов» [7, с. 43].

По-прежнему важным элементом геймификации остается учет индивидуальных особенностей обучающихся [8, с. 60]. Некоторые российские ученые считают, что «геймификация, или использование приемов и элементов игры с целью повышения мотивации и активного включения в процесс учебы, имеет мало шансов в высшем профессиональном образовании» [1]. Тем не менее, уже сейчас использование игр в образовании реализовано в различных форматах: аудиторный, онлайн, оффлайн, электронный и дистанционный. Актуальность данной работы определяется поиском оптимальных электронных ресурсов для сопровождения образовательной деятельности на занятиях по иностранным языкам, а именно викторин, для повышения мотивации и формирования иноязычной компетенции студентов вузов, а также практическая проверка результатов применения указанных электронных викторин путем сравнительного эксперимента.

Сегодня существует огромное разнообразие электронных платформ для создания тематических викторин и опросов. Для получения релевантных результатов были проанализированы порядка 40 сервисов и, с точки зрения автора, наиболее интересными для применения с целью формирования иноязычной компетенции показали себя такие ресурсы как приложение Google «Form», Webanketa, LearningApps, FlipQuiz, mQlicker, Learnis. Рассмотрим подробно преимущества и недостатки каждого из указанных выше сервисов.

1. Приложение Google – Google Drive (Гугл Диск) – <https://drive.google.com/> [9]. Сервис «форма» позволяет использовать вопросы открытого и закрытого типа, добавлять пояснения, выбирать «один» вопрос или «несколько из списка», представлять вопрос в виде изображения, шкалы, сетки, даты, а также добавлять видео. В случае, если форма объемная, ее следует разделять на несколько составляющих при помощи функции «Вставка/Разрыв страницы». Данный функционал позволяет пользователям переходить на разные страницы с вопросами в зависимости от выбранного ответа. Например, если ответить «Да», то переходим к вопросу № 6, если ваш ответ «Нет», вы приступаете к вопросу № 7 и т.д. Кроме того, форму можно размещать на сайте или блоге с помощью html-кода, для этого нужно нажать кнопку «Отправить», а затем «Встроить» на нужную страницу блога или сайта. Ответы участников викторины можно автоматически сохранять в виде таблицы или диаграммы при необходимости.

2. Webanketa – <https://webanketa.com/ru/> [10]. Этот сервис является альтернативой Google-формам и предназначен для создания обычных анкет и анкет-тестов. Заранее подготовленные вопросы викторины в форме анкет можно размещать на различных сайтах, блогах, соц.сетях. Главной особенностью является возможность анализа статистики при использовании тест-анкет преподавателями, т.к. ответы не выводятся сразу респондентам, а видны только проверяющему с возможностью электронной проверки и дополнительно – распе-

чатки в бумажном виде. Как и в Google-формах можно выбирать один или несколько правильных ответов, а также представлять ответ в виде списка, числа, даты, времени, таблицы, электронного адреса и добавлять изображение или видео, используя ссылки.

3. LearningApps – <https://learningapps.org/> [11]. Сервис LearningApps – многофункциональный ресурс, позволяющий создавать учебные игры, различные тренажеры и симуляторы на основе шаблонов. В функционале предусмотрена возможность создания текстовой викторины или викторины с выбором правильного ответа. Существуют версии на разных языках, в том числе на английском и русском. Преподаватель может выбрать наиболее подходящий язык и в разделе викторины заполнить вопросы текстовой информацией, изображениями, а также аудио и видео файлами по ссылке из YouTube. Созданным шаблоном можно поделиться по электронной почте или получить ссылку для размещения в блоге или на сайте.

4. FlipQuiz – <https://flipquiz.me/> [12]. FlipQuiz – инструмент для создания викторины на основе телевизионной викторины «Своя игра». Преподаватель должен наполнить блок, состоящий из шести разделов, в каждом по пять вопросов. Студентам необходимо выбрать категорию и «стоимость», которая ранжируется в зависимости от сложности вопроса. Вопросы могут быть представлены в текстовом или видео формате по интернет-адресам, а также изображениями, имеющими ограничение по объему и качеству. Игра-викторина проводится онлайн, в случае верного ответа очки начисляются отвечающему студенту, и, соответственно, при неверном ответе, вычитаются, тогда остальные участники могут отвечать повторно. Викторина проводится в три раунда, победитель или команда победителей определяется по максимальному количеству набранных очков.

5. Mqlicker – <http://www.mqlicker.com/> [13]. Mqlicker – это онлайн ресурс, который позволяет создавать различные тесты, опросы и викторины с применением любых мобильных устройств, имеющих браузер. Данный сервис, как и предыдущие, позволяет создавать вопросы с одним или несколькими вариантами ответа, который можно представить как в виде числа, так и текстового сообщения. Главной особенностью является то, что ответы могут быть показаны аудитории в режиме реального времени. Результаты викторины экспортируются в Excel.

Для участия в викторине, обучающимся следует набрать в строке браузера мобильного устройства код созданного преподавателем опроса или передать QR-код. Вопросы викторины можно создавать с одиночным («Single Select») или множественным выбором («Multi Select»), в виде числового ответа («Number»), текстового («Entry Text») или изображения («Entry Slide»), причем их можно загрузить как с компьютера/планшета (Upload), так и из интернета (From URL). Все ответы отображаются на устройстве проверяющего в режиме реального времени. Функционал предусматривает представление ответов в виде вертикальной круговой или горизонтальной диаграммы, таблицы, стикер-заметок или в рамках облачной формы.

6. Kahoot – <https://kahoot.com/> [14]. Kahoot – еще один сервис для создания викторин с выбором правильного ответа на мобильных устройствах. Для участия в данном задании каждый обучающийся должен зайти в викторину по сгенерированному коду и номеру викторины (Game pin) со своего мобильного устройства и после демонстрации вопроса на большом экране при помощи проектора начинается обратный отсчет времени, в течение которого необходимо ответить на вопрос. По окончании заложенного преподавателем времени на общем экране выводится количество правильных ответов и их очередность по времени. Побеждает тот, кто быстрее всех дал правильный ответ. За корректные ответы присваиваются баллы. Функционал также позволяет формировать текстовые вопросы, фото и видео-задания. Плюсом данного сервиса является возможность устанавливать различное время на ответ, а также давать дополнительное время на подготовку и устанавливать разное количество баллов за правильный ответ. Изначально на большом экране дается вопрос и четыре варианта ответов, один из которых верный. На своих мобильных устройствах обучающиеся должны выбрать один из цветных прямоугольников с геометрическими фигурами внутри с верным, по их мнению, ответом. Информация о верности ответа, а также о количестве баллов сразу высвечивается на экране мобильных устройств обучающихся. На большом экране отображается общий счет и рейтинг участников. На данном сервисе размещены игры и викторины по разным предметам, т.е. можно воспользоваться не только своими разработками, но и ранее созданными викторинами своих коллег.

7. Learnis – <https://www.learnis.ru/> [15]. Learnis – электронный ресурс, позволяющий создавать по шаблонам образовательные квесты, различные игры, а также викторины по типу телевикторины «Своя игра». Правила аналогичны FlipQuiz, но ресурс предлагает более широкий функционал и технические возможности: игру можно сохранять, редактировать и использовать повторно. Ответы принимаются с применением любых мобильных устройств, имеющих браузер.

Вышеуказанные конструкторы викторин были апробированы в весеннем семестре 2019 года на занятиях по иностранному языку в Сибирском государственном университете геосистем и технологий города Новосибирска в группах по направлению «Информационные технологии», «Прикладная геодезия», «Боеприпасы и взрыватели», «Приборостроение». Обучающиеся были разделены на две условно равные части. В первой из них (назовем их контрольной группой (далее – КГ)) страноведческие темы «Лондон», «Великобритания», «США» изучались с применением электронных образовательных ресурсов для создания викторин. Во второй части (назовем их традиционной формой обучения (далее – ТФ)) использовался традиционный формат обучения. К группам ТФ относились группы «Боеприпасы и взрыватели» (20 человек), «Приборостроение» (10 человек), в группу КГ входили обучающиеся групп «Прикладная геодезия» (20 человек), «Информационные технологии» (12 человек). По завершении указанных страноведческих тем в обеих группах, ТФ и КГ, было проведено итоговое тестирование и защита страноведческих проектов, кото-

рые показали, что средние результаты в КГ выше на 38,9 %. Кроме того, был проведен опрос обучающихся КГ о предпочтительном формате изучения страноведческого материала, который показал, что 93 % обучающихся положительно оценили применение викторин для изучения указанных тем.

Таким образом, образовательная викторина, построенная на принципах геймификации, позволяет не только разнообразить учебный процесс, повысить мотивацию за счет элемента развлечения, но и, согласно данным сравнительного эксперимента, реально улучшить результаты обучающихся в формировании иноязычной компетенции. Тем не менее, присутствуют и отрицательные моменты, такие как недостаточная «глубина» полученных знаний, а также значительные временные затраты на разработку игр и, в частности, викторин. В российской вузовской практике применение электронных онлайн викторин и других игр пока широко не используется, в том числе из-за слабой технической оснащённости вузов, загруженности и некомпетентности преподавателей в применении электронных ресурсов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Губаренко И. В., Городова Д. В. Интерактивные технологии обучения в формировании профессиональной компетентности специалиста нового времени // Наука. Искусство. Культура. – 2013. – № 2. – С. 209-214.
2. Жданов С. С. Использование игровых методов как фактор повышения качества обучения иностранным языкам в нефилологическом вузе // АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ. Современные тенденции повышения качества непрерывного образования. Междунар. науч.-метод. конф. : сб. материалов (Новосибирск, 1–5 февраля 2016 г.). – Новосибирск: СГУГиТ, 2016 – С. 139-145.
3. Дзуличанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций // Наука и образование: электронное научно-техническое издание. – 2011. – № 4. – С. 13.
4. Славгородская Е. Л. Активные средства организации учебно-профессиональной деятельности студентов // Перспективы науки и образования. 2013. № 3. С. 96-105.
5. Торгашова Н. А., Данилкина О. В. Проблемы и трудности использования интерактивных методов обучения // Вестник филиала Всероссийского заочного финансово-экономического института в г. Барнауле. – 2012. – Вып. 15. – С. 138-141.
6. Беляева Л. А., Иванова Н. В. Презентация PowerPoint и ее возможности при обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 2008. № 4. С. 36–41.
7. Карташова А. Игры для изучения английского. [Электронный ресурс] // Gala University. Скайп-обучение английскому языку. –URL: <http://goo.gl/LD7QNW>
8. Дубинина Т. Г. Методы обучения переводу на уроках иностранного языка в вузе. – Красноярск, 2003. – С. 60.
9. Как создать форму Google [Электронный ресурс] // Справка – Google. – URL: https://support.google.com/docs/answer/87809?hl=ru&ref_topic=6063584.
10. Баданов А. Webanketa [Электронный ресурс] // Интерактивности. Web сервисы для образования. – URL: <https://sites.google.com/site/badanovweb2/home/webanketa>.
11. Гайдаржи А. А. и др. LearningApps – сервис для создания интерактивных заданий-тренажеров [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогического мастерства «Дистанционная волна». Центр «Снейл». – URL: http://it-pedagog.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=385.

12. Бугайчук К. «Своя игра» по-новому: поиграйте в своем классе [Электронный ресурс] // Дистанционное обучение (МВД и не только). – URL: http://bugaychuk.blogspot.ru/2014/05/blog-post_26.html.

13. Бугайчук К. mQlicker (мобильные опросы)+Quickoffice (мобильные документы) [Электронный ресурс] // Дистанционное обучение (МВД и не только). – URL: <http://bugaychuk.blogspot.ru/2013/09/mqlicker-quickoffice.html>.

14. Орешко М. Kahoot – мобильные опросы [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогического мастерства «Дистанционная волна». Центр «Снейл». – URL: http://it-pedagog.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=379.

15. Новиков М. Ю., Новикова Т. Ю. Образовательный сервис Learnis [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.learnis.ru/>.

© Е. С. Дубровская, 2019