УДК 372.881.111.1

ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СПОСОБ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ УЧАЩИХСЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ

Воскресенский И.С., Хорошилова С.П.

ФГБОУ ВО «Новосибирский Государственный Педагогический Университет», Новосибирск, e-mail: londoe@rambler.ru

В данной статье представлены результаты экспериментальной работы по изучению возможностей онлайн-платформ как средства геймификации учебного процесса на уроках английского языка в общеобразовательной школе с целью совершенствования социокультурной компетенции учащихся. Предложена авторская дефиниция геймификации, которая учитывает специфику учебного процесса. Описаны онлайн-платформы «Kahoot» и «Voki», на базе которых проходило обучение в экспериментальной группе. Сделан акцент на том, что представляет собой социокультурная компетенция как компонент иноязычной коммунитикативной компетенции, разработаны критерии оценки уровня сформированности социокультурной компетенции учащихся (когнитивный, функциональный, поведенческий, рефлексивный), на основе которых были составлены предэкспериментальный и постэкспериментальный срезы. Представлены результаты срезов и рефлексивного анализа учащимися своей деятельности по моделированию ситуаций общения на базе синтеза онлайн-платформы «Voki» и мобильного приложения WhatsApp, который имел место на основе разработанных самими учащимися критериев. На основе сравнения результатов предэкспериментального и постэкспериментального срезов сделан предварительный вывод об эффективности технологии «Геймификация» в качестве средства совершенствования социокультурной компетенции учащихся и решения второстепенных задач, в частности, повышения мотивации, также обозначены перспективы исследования.

Ключевые слова: геймификация, онлайн-платформа, социокультурная компетенция, ИКТ, обучение иностранному языку

GAMIFICATION AT THE ENGLISH CLASS AS A MEANS OF ENHANCING THE LEARNERS' SOCIOCULTURAL COMPETENCE WITH THE APPLICATION OF ONLINE PLATFORMS

Voskresenskiy I.S., Khoroshilova S.P.

Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, e-mail: londoe@rambler.ru

In this paper the results of the experimental work aimed at studying the potential of online platforms as a tool of educational process gamification taking place at the English class to enhance the learners' sociocultural competence are presented. An original definition of gamification that takes the specific nature of the educational process into consideration is provided. The online platforms on which the learning process of the experimental group was based are described. The emphasis is placed on the nature of sociocultural competence as an integral part of communicative language competence, the criteria of evaluation of the learners' level of sociocultural competence (cognitive, functional, behavioural, reflective) which served as a basis for the pre-research and the post-research checks are elaborated. The results of the checks and the learners' reflective analysis of their communication situations building-up activity based on the fusion of the online platform Voki and the mobile application WhatsApp are highlighted. The reflective analysis was conducted in accordance with the criteria developed by the learners themselves. A tentative conclusion concerning the efficiency of the gamification technology as a means of enhancing the learners' sociocultural competence and reaching secondary goals (e.g. motivation improvement) is drawn upon the comparison of the results of the pre-research and the post-research checks. The prospects of the research are also identified.

Keywords: gamification, online platform, sociocultural competence, ICT, foreign language teaching

Деятельность современного школьного учителя строится на таких аспектах, как требования ФГОС, интересы учащихся и новые исследования в области педагогики, которые находят свое отражение на практике. Одним из связующих звеньев этих аспектов являются информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), использование которых, во-первых, постулируется ФГОС; во-вторых, ИКТ используются учащимся для учебных и неучебных целей; в-третьих, использование ИКТ на уроке является перспективным направлением современных педагогических и методических исследований. Одним из основных исследуемых в последнее время феноменов, связанных с ИКТ, является геймификация.

Геймификация – это технология, разработанная для сферы бизнеса, изначально не связанная с педагогикой. Опираясь на таких авторов, как Вербах К., Хантер Д., Робсон К. [1], де-Маркос Л. [2] мы предлагаем собственное рабочее определение геймификации, которое бы отражало специфику образовательного процесса. Геймификация – это технология, предусматривающая применение принципов компьютерных игр в педагогических условиях для совершенствования иноязычной коммуникативной компетенции уча-

щихся, в том числе ее социокультурного компонента. К принципам компьютерных игр мы относим следующее: состязательность процесса, элементы системы достижений (баллы, места, награды), наличие аватаров и опций модификации, наличие протокола.

Целью исследования, которому посвящена данная статья, было провозглашено изучение возможности использования онлайн-платформ как средства геймификации учебного процесса для совершенствования социокультурной компетенции учащихся. Для реализации цели были обозначены ряд задач:

1. Проанализировав УМК «Английский в фокусе» за 5-8 классы на предмет представленности в нем компонентов, способствующих развитию социокультурной компетенции учащихся, разработать и провести входную срезовую работу для определения уровня развития социокультурной компетенции учащихся

2. Разработать и провести комплекс уроков в экспериментальной группе по технологии «Геймификация» с использованием онлайн-платформ для решения задач исследования.

3. По результатам постэкспериментального среза сделать выводы о возможностях использования онлайн-платформ как средства геймификации учебного процесса для совершенствования социокультурной компетенции учащихся.

В качестве основных методов исследования были использованы теоретические (в частности, анализ теоретических источников, синтез и обобщение теоретического материала, контент-анализ понятий, сравнительный анализ полученных данных), эмпирические (предэкспериментальный и постэкспериментальный срезы) и статистическая обработка данных.

Стоит остановиться на том, что представляет собой ключевое описанное явление, – социокультурная компетенция. Вслед за Сафоновой [3] мы понимаем социокультурную компетенцию как компонент иноязычной коммуникативной компетенции, образуемый совокупностью определённых знаний, навыков, умений, способностей и качеств, формируемых в процессе формальной или неформальной языковой подготовки к межкультурному общению. Основываясь на работах Сафоновой В.В., Сысоева П.В. [4], Елизаровой Г.В. [5] и других в области исследования СКК, а также в соответствии с требованиями ФГОС, нами были разработаны следующие критерии оценки уровня развития социокультурной компетенции учащихся:

1) когнитивный критерий (знания учащихся о культуре, истории, быте страны изучаемого языка, обычаев и традиции, этикета)

2) функциональный критерий (умения учащихся взаимодействовать с представителями другой культуры, в т.ч. носителями языка, употребление социально маркированных языковых единиц в речи, речевых клише, невербальных элементов)

3) поведенческий критерий (отношение к чужой культуре и её представителям, желание вступать с ними в коммуникацию, степень восприимчивости к непривычным элементам чужой культуры)

4) рефлексивный критерий (самооценка своего речевого поведения, самокоррекция, стремление к совершенствованию).

В ходе экспериментальной работы с учащимися технология «Геймификация» была реализована на базе онлайн-платформ. Из 95 онлайн-платформ, рекомендуемых к использованию в учебных целях European Centre for Modern Languages of the Council of Europe, на основе таких критериев, как возможность совершенствования социокультурной компетенции, возможность интеграции ресурса в технологию «Геймификации», интуитивность пользования, доступность ресурса для учителя и обучающегося в учебных и внеурочных условиях, нами были отобраны две платформы: «Kahoot» и «Voki». Обратимся к принципам работы онлайн-платформ. «Kahoot» предлагает 4 формы работы: викторина (квиз), расстановка в правильной последовательности, дискуссия и анкетирование. Непосредственно в работе с учащимися были использованы все формы, кроме расстановки в правильной последовательности. С другой стороны, платформа «Voki» предоставляет пользователю возможность создать собственного персонажа и записать небольшую реплику (30 секунд в бесплатной версии), затем обменяться полученным продуктом с другими людьми.

Поставленные ранее задачи определили ход исследования. Вначале был проанализирован УМК «Английский в фокусе» за 5-8 классы, в результате чего были выделены социокультурные компоненты учебного материала. На основе этих компонентов и выделенных критериев оценки уровня развития социокультурной компетенции был составлен предэкспериментальный срез. Каждое задание соответствовало тому или иному критерию. Например, задания на проверку когнитивного критерия были преимущественно тестового характера, с вариантами ответов: «Which holiday is celebrated on the 5th of November?», «The flag of which part of the UK is in the picture?». Задания на

проверку функционального критерия относились к открытому типу и предполагали вариативность в ответах: «Finish the conversation / react to the reply / explain the gesture and what could provoke it». Стоит отметить, что в рамках пилотного исследования основной акцент был сделан на когнитивный и функциональный критерии. Задания на проверку поведенческого критерия не были включены, однако они планируется в перспективе, на базе потенциального третьего этапа исследования с имплементацией новых онлайн-платформ. Рефлексивный критерий был вынесен на экспериментальный этап, когда учащиеся оценивали успешность моделирования своих ситуаций общения.

Предэкспериментальный срез был проведен на базе двух языковых групп девятых классов численностью в 16 и 12 человек соответственно для установления экспериментальной и контрольной групп. Результаты среза продемонстрировали незначительную разницу в уровне развития социокультурной компетенции (65 % и 67 %). Как итог, на основе результатов среза и с учетом определенных факторов, как занятность учащихся, возможность взаимодействия с другими учащихся во внеурочное время на базе мобильного приложения, заинтересованность учащихся в результате, группа с результатом 65 % была определена нами как контрольная, а группа с результатом 67 % была определена как экспериментальная, которой предстояло работать по геймифицированной модели с внедрением онлайн-платформ «Kahoot» и «Voki». Работа с обеими группами на первом и втором этапе эксперимента происходила с сентябрь по декабрь 2018 года объемом 1 час в неделю, с каждой группой было проведено 10 занятий.

В связи с тем, что содержательной основой исследования являлся УМК «Английский в фокусе» для 9 класса, для работы с обеими группами были отобраны следующие темы социокультурного характера: суеверия, праздники (Hogmanay, Remembrance Day), виды домов и культура общения с соседями в Великобритании, культурно значимые здания (Downing Street 10). Обучение экспериментальной группы проходило поэтапно. Первый этап, который носил теоретический характер, прошел на базе Kahoot. Во время данного этапа темы были рассмотрены с привлечением инструментов платформы, в частности, праздники и виды домов были изучены через такую форму работы, как викторина, суеверия – через дискуссию с сопоставлением с суевериями родной страны, а культура общения с соседями стала предметом анкетирования. Во время выполнения, или, используя термин геймификации, «прохождения» заданий, учащиеся набирали баллы, которые суммировались для определения своего рода победителей. Первый этап послужил основой для последующего этапа, который носил практический характер и прошел на базе платформы Voki с дополнительным привлечением мобильного приложения WhatsApp. Во время организации данного этапа учитывались баллы, набранные учащимся во время первичной работы с темами на базе Kahoot. 6 учащимся с количеством баллов более 20000 предстояло выполнять роль жителей Великобритании и другой половине учащихся с количеством баллов менее 20000 предстояло выполнять роль туристов, которые приехали в Великобританию. В соответствии со своей ролью учащиеся создавали аватары на платформе Voki и моделировали ситуации общения, в которых бы затрагивались темы, рассмотренные учащимися на базе Kahoot. Моделирование ситуации происходило во внеурочное время на базе мобильного приложении WhatsApp, где в специально созданной группе учащиеся при помощи ссылок обменивались созданными ими аватарами и инициировали ситуации общения. При этом роль учителя заключалась в ведении протокола ситуации, и этот протокол затем был использован для рефлексии учащимися своей работы во время последующего занятия, на котором они разработали свои критерии оценки ситуаций общения, опираясь на требования ГИА и международных экзаменов. Это были следующие критерии: соответствие поставленной задаче, раскрытие темы, соблюдение правил этикета страны, грамотное оформление речи, оформление аватара. Оценивание происходило по пятибалльной шкале. Итоговый балл между шестью речевыми ситуациями составил 18,8 из 25. Выводы учащихся на основе собственной рефлексии получились следующими:

1) Раскрытие темы – это самый сложный аспект. Информация могла сообщаться либо в одной реплике и не провоцировать последующих вопросов, либо после достаточного количества реплик тема могла остаться раскрытой не полностью.

2) Речь учащихся в основном была грамотной, однако за ошибки в речи учащиеся, выполняющие роль «жителей Великобритании» оценивались строже, чем учащиеся, выполняющие роль «туристов».

3) Самым важным оказался мета-критерий соблюдения правил этикета страны, который непосредственно оценивал уровень социокультурной компетенции и влиял на степень «аутентичности» диалогов учащихся.

Что касается работы с контрольной группой, то велась в традиционном формате, без использования технологии «Геймификация» и данных онлайн-платформ, при этом ИКТ источники в целом задействованы были, так как это является требованием ФГОС.

По окончании курса работы с экспериментальной и контрольной группами обе группы прошли постэкспериментальный срез, аналогичный входному, основанный на тех же критериях. Результаты постэкспериментального среза в сравнении с предэкспериментальными срезом показали, что уровень развития социокультурной компетенции у экспериментальной группы возрос на 14 % (с 67 % до 81 %), в то время как как возрастание у контрольной группы оказалось незначительным, 2 % (с 65 % до 67 %).

Таким образом, на основе полученных данных по результатам двух этапов эксперимента можно сделать следующий предварительный вывод: применение технологии «Геймификация» с использованием онлайн-платформ «Kahoot» и «Voki» способствует совершенствованию социокультурной компетенции учащихся и повышает их мотивацию к изучению английского языка в большей степени, чем это возможно сделать на базе УМК с удовлетворяющему стандарту применением ИКТ. Данный предварительный вывод требует дальнейших исследований на базе тех же самых или аналогичных онлайн-платформ, позволяющих реализовать поставленные цель и задачи. К перспективам данного исследования относятся организация и проведение третьего этапа на базе Google Earth и Google Maps, которые представляют возможность совершенствования социокультурной компетенции посредством взаимодействия с картой страны изучаемого языка.

Список литературы

1. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса = For the Win. How game thinking can revolutionize your business / K. Werbach, D. Hunter / К. Вербах, Д. Хантер; пер. с англ. А. Кардаш. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015 (ориг. 2012). – 160 с.

2. de-Marcos, L. et al. Social network analysis of a gamified e-learning course: Small-world phenomenon and network metrics as predictors of academic performance // Comput. Human Behav. – 2016. – Vol. 60. – P. 312–321.

3. Сафонова В.В. Социокультурный подход к обучению иностранным языкам / В.В. Сафонова. – М.: Высш. шк.; Амскорт Интернэшнл, 1991. – 305 с.

4. Сысоев П.В. Социокультурный компонент содержания обучения американскому варианту английского языка (для школ с углубленным изучением английского языка): автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук: (13.00.02) / Павел Викторович Сысоев; Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина. – Тамбов, 1999. – 19 с.

5. Елизарова Г.В. Культура и обучение иностранным языкам / Г.В. Елизарова. – СПб.: КАРО, 2005. – 291 с.