

Цель когнитивного компонента – развитие иноязычных речевых навыков и умений студентов, формирование языковых и неязыковых знаний. Сравнение, обобщение, абстракция, концентрация, анализ и синтез – вот основные мыслительные операции, которыми должны овладеть обучающиеся. Помимо этого, важно заложить основы культуросообразного невербального поведения.

Однозначно можно сказать, что разумное следование современным тенденциям и грамотное внедрение социального, метакогнитивного и когнитивного компонентов в организации самостоятельной учебно-познавательной деятельности со стороны преподавателя делают процесс изучения иностранного языка эффективным и успешным для обучающихся.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Коряковцева, Н.Ф. Автономия учащегося в учебной деятельности по овладению иностранным языком как образовательная цель / Н.Ф. Коряковцева // Иностранные языки в школе. – 2001. – № 1. – С. 9-14.
2. Лебединская, О.В. Стратегии самостоятельной работы студентов как компонент содержания самостоятельной деятельности по иностранному языку / О.В. Лебединская, Л.В. Цыганова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 3-4(58). – С. 193-196.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ИСТОРИИ ИСКУССТВ У СТУДЕНТОВ КОММУНИКАТИВНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

GAMIFICATION IN TEACHING THE HISTORY OF ARTS AT STUDENTS OF COMMUNICATIVE SPECIALTIES

A. A. Булгакова

A. A. Bulgakova

Гродненский государственный университет имени Янки Купалы

Гродно, Беларусь

Yanka Kupala State University of Grodno

Grodno, Belarus

e-mail: abulgakova@inbox.ru

В статье исследованы инструменты геймификации в преподавании дисциплины «История искусств» у студентов специальности «Информация и коммуникация», определена актуальность использования данной технологии в контексте современных трансформационных процессов в обществе, релевантность культуре постмодернизма и значимость для процесса подготовки кадров для цифровой экономики.

Ключевые слова: геймификация; игровые методики; цифровая экономика; soft-skills; механика игры; сторителлинг.

In the article we research gamification tools in teaching the discipline “History of arts” among students of the specialty “Information and Communication” and define the relevance of using this technology in the context of modern transformation processes in society, the relevance of the culture of postmodernism and the role in the training process for the digital economy.

Keywords: gamification; game techniques; digital economy; soft-skills; game mechanics; storytelling.

Ценность высшего образования в мире неустанно растёт. В связи с развитием технологий стало очевидным превосходство социального и интеллектуального потенциала перед финансовым. Перед национальными правительствами встала задача подготовки специалистов высокого уровня, работающих на благо страны и обладающих конкурентными преимуществами на мировом рынке труда. Главная роль в обеспечении экономики высококвалифицированными кадрами отводится университетам. Генеральный директор ЮНЕСКО И. Бокова отметила, что «создавая необходимые знания, навыки и основные ценности, высшее образование является краеугольным камнем для достижения Целей устойчивого развития» [2], в связи с чем «спрос на высшее образование будет продолжать расти» [2].

Очевидно, что в контексте актуальных трансформационных процессов, происходящих в современном социуме, глобализации, цифровизации и в целом культуры постмодернизма, определяющей тип мышления современного человека, образование не может оставаться в рамках традиционной дидактической парадигмы. Происходит реформирование образовательного процесса, связанное с внедрением информационных компьютерных технологий (мобильных и облачных, социальных медиа, учебных платформ), эвристических методик, применением практико-ориентированного, компетентностного и проектного подходов, что отражается в изменении учебных программ, системы оценивания знаний и умений, а также в переосмыслении ролей преподавателя и студента как субъектов образовательного процесса.

В сфере образования набирает популярность технология геймификации как моделирования ситуации для решения задач различного уровня сложности.

Интерес к игре учеными различных областей обусловлен ее свойствами. Культуролог Й. Хейзинга называл человека «homo ludens», или «человек играющий», акцентируя внимания на том, что игра имманентна природе человека. Он определяет игру как «свободную деятельность, которая осознается как настоящая, не связанная с обыденной жизнью

и тем не менее могущая захватить играющего, которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой, протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами» [3]. Таким образом, любая игра предполагает наличие своеобразной игровой механики, правил, условного пространственно-временного континуума, вовлеченности участников в процесс и нематериальных средств мотивации к участию. Геймификацию же определяют как использование принципов игры или игровых элементов в неигровых ситуациях.

Естественно, использование игровых технологий в педагогической науке не ново, что следует из истории педагогики (Л.С. Выготский, Э. Берн, Д.Б. Эльконин, П.Ф. Каптерев и др.). Однако следует признать, что в первую очередь они применялись к воспитанию, дошкольному и школьному обучению. Актуализация же их в применении к высшему образованию обусловлена достижением студентами необходимого уровня владения технологиями с одной стороны и увлеченностью их ими с другой, необходимостью развития креативного мышления, формирования навыков командной работы, возможностью приобщения студентов к будущей профессии. Геймификация позволяет избежать рутинности в подаче материала и достичь максимальной вовлеченности студентов в образовательный процесс благодаря визуализации материала, интерактивности, разноуровневым заданиям, вписанным в истории и микросюжеты, постоянной обратной связи.

Геймификация, содержательная и структурная, может быть представлена в *hard* и *light* разновидностях (по классификации Е.В. Любко). *Hard gamification* («тяжелая» геймификация) означает полное погружение в мир игры, создание альтернативной реальности, игровых ресурсов и продумывание ролей. *Light gamification* («легкая» геймификация) предполагает введение игровых элементов в рутинные рабочие процессы с целью облегчения восприятия теоретического материала, обучения решению сложных задач. Это так называемое «фоновое погружение», осуществляемое в рамках реального мира с использованием реальных и игровых ресурсов в их сочетании.

Составляющими геймификации выступают игровая механика (сценарии, сторителлинг, регламент, критерии оценки результатов, ресурсы и др.) и элементы игры, создающие ощущение игровой деятельности (баллы, бонусы, уровни, статусы, значки, награды – так называемые показатели прогресса). Игра состоит из различных уровней, прохождение по которым осуществляется поэтапно и сопровождается обратной связью, визуализированной в виде рейтингов, таблиц лидеров.

Внедрение геймификации предполагает формулировку цели, определение игроков, их типов, разработку структуры игры, различных инструментов и их внедрение. Обратимся непосредственно к нашему опыту использования инструментов геймификации применительно к обучению студентов специальности «Информация и коммуникация» в ГрГУ им. Я. Купалы.

Следует отметить, что мы рассматриваем понятие «геймификация» в light его разновидности, включая в него традиционные игровые практики, и говорим скорее о геймифицированных компонентах в организации образовательного процесса, чем о «чистой» геймификации.

Курс «История искусств» входит в цикл специальных дисциплин компонента учреждения высшего образования и предусматривает ознакомление студентов с основными художественными стилями и направлениями, творческими биографиями выдающихся деятелей искусства. Дисциплина направлена на развитие эмоционально-образного мышления студентов, способствует формированию их как гармонически развитых, эстетически образованных личностей, способных к креативному мышлению в социально-преобразовательной и профессиональной деятельности.

Проблема в преподавании курса заключается, во-первых, в несерьезном отношении студентов к неспециальным дисциплинам, не связанным непосредственно с их будущей профессиональной деятельностью, низкой внутренней мотивации; во-вторых, в сложности восприятия исторического и искусствоведческого материала без надлежащей базы. На наш взгляд, введение игровых элементов в обучение позволяет решить данные проблемы и усилить практикоориентированность курса.

Понимание целевой аудитории (студенты 1 курса коммуникативной специальности), ее мотиваторов / демотиваторов способствует выявлению доминирующих типов игроков. В нашем случае игроками являются все четыре типа, выделенные Р. Бартлом: «киллеры» (те, кому важно доминирование и мотиваторами для которых будут рейтинги, бонусы к экзаменам, высокие аттестационные отметки); «ачиверы» (игроки, которым важен сам процесс достижения результата, сбора наград, им важно количество промежуточных заданий); «исследователи» (игроки, изучающие возможности, настроенные на интересный контент); «тусовщики» (те, для кого коммуникация, непосредственное общение и взаимодействие в коллективе является достаточным мотиватором деятельности) [1].

Определившись с игроками, мы определились с навыками, которые даны изначально и которые хотелось бы получить на «выходе». В нашем случае выходные навыки – это понимание языка художественного

произведения, способность анализировать произведение искусства в контексте эпохи, понимать специфику деятельности художника / архитектора и т. д. для построения его личного бренда и продвижения произведений, умение использовать знания о мировом искусстве для разработки рекламных и PR-кампаний.

На следующем этапе был определен путь к достижению мастерства (от ученика через подмастерья к мастеру) и разработана система начисления баллов (драйверы), позволяющих переходить на новый уровень (от решения простейших задач типа прочтения главы книги и ответов на вопросы или прохождения теста к открытию новых, более сложных или увлекательных видеоматериалов по теме и выполнению творческих, эвристических заданий или заданий, требующих работы в команде, к примеру, съемка буктрейлера, создание лонгрида по культуре эпохи, разработка комикса по биографии художника и т.п.). Мы определили динамику игрового процесса, механику игры и ее компоненты (уровни, рейтинги, достижения), прописали методы вовлечения в игру и продвижения по игре (возрастание сложности).

В процессе обучения-игры студент выполняет как образовательные, так и игровые задачи. Если приоритетная задача – освоить разные художественные направления в рамках модернизма, то мотивационная – набрать 50 баллов за выполненные задания к дедлайну для перехода на следующий уровень. Прохождение уровней и получение баллов регулируется инструкцией. Разрабатываются рейтинговые таблицы и система вознаграждения. Команды организовываются заранее, роли в них распределяются. Работа в команде является одной из приоритетных форм, так как является адаптивной формой для интеграции в будущую профессиональную деятельность.

В основу игры и ее этапов кладется технология сторителлинга, то есть придумывание историй. Хорошо продуманный сценарий и близкие студентам персонажи обеспечивают успешность игры. Итак, нами используются следующие элементы геймификации, которые можно разделить на *группу игровых элементов в виртуальном пространстве* и *игровых элементов в реальности*.

Рассмотрим подробнее *первую группу*.

Виртуальное общение происходит как на образовательной сетевой платформе ГрГУ, которая обеспечивает ряд возможностей (ознакомление с теоретическим материалом в текстовой, визуальной и аудиовизуальной формах; размещение заданий; прохождение тестов; коммуникация на форуме), так и в группе в мессенджерах и аккаунте в социальных сетях, специально созданных для изучения данного курса.

Геймифицированное тестирование осуществляется в аудитории с помощью сервиса Kahoot и девайсов студентов. Важно, что программа позволяет выстроить рейтинг студентов, выявить лидеров. *Общие рейтинги* составляются с помощью Google-таблиц. Используются также возможности сервисов Google Docs. Разработана *виртуальная валюта* (зарабатывается успешно выполненными дополнительными заданиями), за которую можно приобрести дополнительный опыт, получить книги / помощь преподавателя / совет эксперта и др. бонусы.

Для выполнения заданий *используются цифровые материалы*: видеолекции, оцифрованные картины, кинофильмы, видеоспектакли, интервью с экспертами, учеными, художниками и т.п. Часть заданий представляется в цифровой форме: мультимедийная презентация, лонгрид, трейлер, фрагмент телепрограммы, видеоэкскурсия, видеоблог. Выполненные задания размещаются на образовательной платформе, в социальных сетях, обсуждаются и комментируются.

Вторая группа представлена игровыми элементами более традиционного типа. Это *выполнение командной работы*, как *исследований* («Живопись и литература Древней Руси: точки соприкосновения», «PR-технологии в продвижении «Русских сезонов» С. Дягилева», «TeArt как трансмедийный проект» и др.), так и *творческих проектов* («Колокольный звон как бренд Гродно», «Продвижение музея Grodno-mini», «Организация презентации книги» и т.п.). Игровой момент присутствует в *организации квестов* по городу, посвященных культуре определенной эпохи или конкретному виду искусства, и участию в них. Тематические *интеллектуальные игры* («Своя игра», «МедиаАзбука», «Что? Где? Когда?»), сочетающие индивидуальные и командные формы активности, вносят эмоциональный компонент в обучение, что способствует восприятию и запоминанию информации. *Классические дебаты, мини-конференции, деловые игры* («Пресс-конференция», «Открытие выставки картин», «Экскурсия по Гродно для европейского туриста на английском языке»), *настольные игры* (мемо «Шедевры Третьяковской галереи», «Имаджинариум» и др.) также используются на протяжении семестра.

Большую группу составляют задания, предполагающие *перевоплощение* в персонажей книг и картин, разыгрывание постановок с участием «исторических личностей» на основании научных, документальных и художественных источников. Как показывает практика, подобные задания стимулируют активность и воображение студентов, располагают к тщательной проработке исходного материала, глубокому погружению в исторический и культурный контекст, ознакомлению с непрограммными художественными произведениями.

В любом случае в основе каждого игрового проекта закладываются реальные, сложные задачи. А потому, на наш взгляд, форма обучения с использованием одновременно игровых и обучающих элементов является удачным примером эдьютейнмента.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Итенберг, А. Школьные игры как мотивация нового поколения к учебе / А. Итенберг [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.forbes.ru/tehnologii/347717-shkolnye-igry-kak-motivirovat-novoe-pokolenie-k-uchebe>. – Дата доступа: 11.08.2019.
2. Согласно докладу ЮНЕСКО правительства не успевают удовлетворять растущий спрос на высшее образование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.unesco.org/news/soglasno-dokladu-yunesko-pravitelstva-ne-uspevayut-udovletvoryat-rastushchiy-spros-na-vysshee>. – Дата доступа: 24.08.2019.
3. Хейзинга, Й. Homo Ludens / Й. Хейзинга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://royallib.com/book/heyzinga_yohan/Homo_Ludens.html. – Дата доступа: 10.09.2019.

ВЛИЯНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА ПРЕПОДАВАНИЕ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA ON TEACHING FOREIGN LANGUAGES

О. С. Гончаренко¹⁾, Н. В. Ушакова²⁾

O. S. Goncharenko¹⁾, N. V. Ushakova²⁾

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾ushakova_n_76@mail.ru, ²⁾ooo.ggg@mail.ru

В статье рассказывается о социальных сетях как инструменте компьютерного обучения языку, о возможности их использовании и влияния на процесс изучения и преподавания иностранного языка. Также приводятся результаты опроса по данной теме.

Ключевые слова: социальные сети; компьютерное изучение языка; современные технологии; процесс обучения; развитие навыков аудирования и говорения.

The article tells about social networks as an instrument of computer language learning, about the possibility of their use and impact on the process of learning and teaching a foreign language. The results of the survey on the topic are also provided.