

ЦИФРОВЫЕ ЭСКЕЙП-РУМЫ КАК НЕСТАНДАРТНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ XXI СТОЛЕТИЯ

Качан В.П.

ГО «Средняя школа №7» г. Гродно

Аннотация. Основными сервисами для создания цифровых эскейп-румов в статье представлены Google forms, Google slides, Google Sites, а также Genially, которые могут стать основными помощниками преподавателя иностранного языка. Нетрадиционная форма представления материала призвана не только повысить мотивацию учащихся, но и способствовать развитию компетенций, которые необходимы для современного успешного человека: цифровая грамотность, критическое мышление, организованность, коммуникация и взаимодействие, гибкость, воображение, лидерские навыки.

Ключевые слова: виртуальный побег из комнаты, ключевые навыки XXI столетия.

Помимо сохранения учебной мотивации, перед педагогами стоит задача развития навыков XXI века, так называемых ‘core skills’ или ‘soft skills’ (ключевые или гибкие, мягкие навыки), для успешности и востребованности во взрослой жизни. Для объединения поставленных задач необходимы новые специальные формы. По классификации British Council существует 6 ключевых навыков, которым могут быть обучены учащиеся: критическое мышление и решение поставленных задач, коммуникация и взаимодействие, творчество и воображение, лидерские навыки, гражданская позиция, цифровая грамотность [2]. В современных реалиях здесь должны также присутствовать организация рабочего времени, способности адаптироваться и гибкость. Невооруженным взглядом из списка видно, что преподаватель иностранного языка естественным образом включает в канву урока работу над гибкими навыками.

Формировать и совершенствовать выше описанные навыки можно, если создать абсолютно новые условия применения языковых знаний в определенных рамках. Ограничениями могут стать время, пространство, необходимость решить проблему, воспользовавшись новыми цифровыми инструментами. Большинству критериев в поставленных задачах соответствует виртуальный побег из комнаты, который можно назвать особой формой для организации проверки знаний и применения их на практике.

В общем понимании эскейп-рум, также известная как игра-побег, игра-головоломка или игра-выход, является игрой, где команда игроков находит ключи, разгадывает ребусы, выполняет задания в одном или нескольких помещениях, чтобы добиться поставленной задачи в определенный промежуток времени. Большинство эскейп-румов — это командные игры, хотя существуют и соревновательные варианты [3]. Следовательно, применимо к учебному занятию также характеристики игры будут отличаться в зависимости от наполнения и организации: индивидуально, в команде или соревнуясь между группами.

Для создания собственного ресурса наиболее удобными являются Genially и комбинации облачных сервисов из Google Suite: Google Forms, Google Slides Google Sites. Презентация материала, при выборе в качестве инструмента создания цифрового эскейп-рума Google sites или Google forms, будет представлена в более линейном формате, насыщенном словесным содержанием. Школьники быстро утомляются от длинных текстов и зачастую не хотят вникать в их суть, но формат игры эскейп-рум препятствует поверхностному прохождению миссий и мотивирует к внимательной работе с текстовой информацией. Сервис для создания облачных презентаций

Google slides позволяет организовать квест зрелищнее, с взаимосвязанными заданиями, ложными и прямыми подсказками в масштабах всего одного слайда. Прохождение такой игры на смарт доске предполагает совместное взаимодействие, взаимообучение.

Не секрет, что создание абсолютно нового контента не происходит моментально. Сэкономить время преподавателю может сервис Genially, где в содержании уже заложены шаблоны для игр по типу 'breakout'. Среди множества оригинальных примеров обязательно найдется тот, который станет отправной точкой для творчества. Следует понимать, что в предложенных для разработки игровых моделях сервиса заложены определенные этапы. Существует карта для навигации по миссиям, выбор персонажа и награды. В отличие от создания подобного контента на Google sites, Google form здесь несомненно большая возможность для визуализации.

У каждой технологии есть не только положительные, но и отрицательные стороны. Говоря о преимуществах цифрового варианта побега из комнаты (поскольку существует и вариант реально организованной игры в пространстве) следует отметить следующее:

1) в ходе прохождения задействованы цифровые компетенции учащихся, которые управляют цифровыми инструментами;

2) созданный материал адаптирован и ориентирован на цель обучения. Так как учитель самостоятельно разрабатывает и наполняет игровой контент, то всегда имеет возможность подобрать материал и уровень для прохождения;

3) минимальные инвестиции, поскольку в сравнении с офлайн игрой, где необходимо специально организовывать пространство для поднятия мотивации, цифровой вариант этого не требует за счет виртуального красочного оформления;

4) время прохождения игры оптимизировано и поддается корректировке.

В качестве глобальных недостатков очевидны следующие факты:

- 1) временные затраты для педагога по созданию игры;
- 2) ограниченные возможности для повторного использования, поскольку повторно проходить известные задания квеста не так захватывающе;
- 3) вероятность угадывания правильных ответов при наличии заданий типа «викторина с вариантами ответов».

Ввиду вышесказанного следует, что эскейп-рум как нестандартная форма организации обучения и развития навыков XXI столетия обладает всем набором инструментов. Установленные дедлайны к заданиям или целому квесту способствуют четкой организации времени по работе над поставленными учебными задачами. Высокая мотивация за счет игровой формы представленного материала заставляет быть гибким, адаптивным в нестандартном пространстве, ведь хочется решить все головоломки, получить награду и покинуть цифровое пространство [1, с. 76]. Работа по развитию критического мышления построена на основе заданий, продуманных учителем и поддается корректировке в зависимости от интенсивности владения данной компетенцией.

Пожалуй, самое сложное все же это идея, основная мысль, суть эскейп-рум. Здесь даже можно отметить, что преподавателю следует обладать способностями игропрактика, навыками геймификации в образовании. Эскейп-рум – это скорее о воображении, которое должно быть на высоком уровне у преподавателя и учитывать интеллектуальные возможности учащихся. Отличительная черта данного вида деятельности – возможность задействовать критическое

мышление учащихся, вдохновить на коллективное взаимодействие для достижения результатов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Нижнева-Ксенофонтова Н.Л., Нижнева Н.Н., Ксенофонтов В.А. Мотивационный аспект познавательной деятельности студентов. / Идеи. Поиски. Решения: сборник статей и тезисов XIII Международной науч. практ. конф. Минск, 22 ноября 2019 года /Редкол.: Н.Н. Нижнева (отв. редактор) [и др.]. - В 7 томах. -Том 3. – Мн. БГУ 2020. – С. 75-84
2. Core Skills for learning, work and society [Electronic resource] : British CouncilInform. Resource. – Mode of access: <https://americas.britishcouncil.org/products/training-development/teachers/core-skills>. – Date of access: 03.01.2022
3. Escape room [Electronic resource]: Wikipedia, the free encyclopedia. - Mode of access:https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room. - Date of access: 03.01.2022