



teachers.land

МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОНЛАЙН-КУРСОВ

АВРАМЕНКО А.П.



Анна Авраменко

**Методы проектирования
онлайн-курсов. teachers.land**

«Издательские решения»

Авраменко А. П.

Методы проектирования онлайн-курсов. teachers.land /
А. П. Авраменко — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-967267-4

В данной книге речь пойдет о современных методах проектирования онлайн-курсов в дополненной среде обучения, а именно о геймификации, перевернутом классе, микро- и мобильном форматах. Каждая глава содержит в себе несколько пунктов, обозначенных тегами #background (теоретическое обоснование метода), #edtech (технологии как средство реализации метода), #casestudy (пример применения метода) и #lifehack (советы по интеграции метода).

ISBN 978-5-44-967267-4

© Авраменко А. П.
© Издательские решения

Содержание

ГЛАВА 1. Дополненная среда обучения	6
ГЛАВА 2. Метод геймификации обучения	14
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Методы проектирования онлайн-курсов teachers.land

Анна Петровна Авраменко

© Анна Петровна Авраменко, 2019

ISBN 978-5-4496-7267-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ГЛАВА 1. Дополненная среда обучения

#background

Благодаря мобильным устройствам с беспроводным подключением к Интернету (планшетам, смартфонам, смарт-часам и т.д.), каждая аудитория сегодня становится «дополненной», а интеграция информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) происходит не только в заочной (дистанционной) и очно-заочной (смешанной) формах обучения, но и в очной (традиционной) форме. За последние полтора десятилетия педагоги и методисты со всего мира предложили огромное количество решений для проблемы, сформулированной на заре интеграции технологий в образовательный процесс: необходимости в разработке моделей использования инновационных инструментов в различных курсах, в том числе по иностранным языкам. Тем не менее, до сих пор сохраняется огромный пробел между теми возможностями, которые мы имеем благодаря современным устройствам, и нехваткой апробированных теорий и форматов заданий, направленных на формирование компетенций [Авраменко, Матвеева, 2019].

Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) является одним из двух компонентов так называемой смешанной или гибридной реальности (Mixed Reality, MR), которую определяют как «... все между крайностями виртуального континуума» [Milgram, 1994, с. 1322]. В конце XX века Пол Милграм и Фумио Кишино предложили шкалу уровней интеграции виртуальных элементов в человеческую реальность: от чистой окружающей среды к дополненной реальности, и далее от дополненной виртуальности (Augmented Virtuality, AV) к виртуальной реальности (Virtual Reality, VR).

Отличие дополненной реальности от дополненной виртуальности заключается в следующем. Если в дополненной реальности цифровые элементы привязаны к окружающей пользователя реальности, то в дополненной виртуальности, напротив, элементы реального мира лишь внедряются в виртуальный. Иными словами, дополненная реальность максимально адаптирует виртуальные элементы к реальным контекстам и именно поэтому представляется перспективной для применения в том числе и в образовательном контексте. Таким образом, можно определить дополненную реальность как совокупность реальных и виртуальных элементов в определенное время в конкретном месте [Azuma, 1997].

В образовательном контексте элементы дополненной реальности раскрывают широкий дидактический потенциал как средство обучения, способствуя реализации современных подходов и методов, а также достижению новых целей. Это объясняется тем, что дидактические свойства дополненной реальности включает в себя аутентичность, мультимедийность и персонафицированность. Данные свойства определяют дидактические функции инструментов дополненной реальности: доступ к материалам, организацию учебного процесса (пространства и времени), учебную интеракцию, индивидуализацию и визуализацию. Более того, приведенные функции осуществляются в игровом формате, что соотносится с социальным заказом общества на геймификацию учебного процесса. На практике описанный выше дидактический потенциал реализуется в проблемно-поисковых и творческих заданиях (форматов веб квест, кейс, ролевые игры и т.д.).

Во второй половине XX века с большим или меньшим успехом начинают появляться примеры реализации виртуальной реальности такие, как устройство Сенсорамы (Sensorama by M. Heiling), лаборатория Видеоплейс (Videoplace by M. Krueger) и т. д. Первой же иллюстрацией дополненной реальности служит не игровой, но рабочий инструмент – это Цифровой стол (Digital Desk by P. Wellner). Изобретение Пьера Велнера позволило добавить к печатному тексту на рабочее место электронные документы, на которые можно было с помощью закрепленных над столом камер мгновенно сканировать информацию, обрабатывать ее посредством формул заложенных в процессор и отправлять новые документы на печать [Wellner, 1993].

Дальнейшая разработка данного устройства продолжалась вплоть до начала XXI века, когда к функциям была добавлена обратная связь (Proactive Desk) [Noma, 2003].

Параллельно с рабочими инструментами дополненной реальности на рубеже веков появляется платформа ARToolKit, которая и по сей день является одним из наиболее популярных порталов дополненной реальности с постоянно обновляющимся программным обеспечением для проектирования приложений дополненной реальности с элементами 3D, интерактивностью и использованием геолокационных данных.

В первом десятилетии XXI века три основные тенденции развития технологий влияют на применение ИКТ в преподавании:

- Во-первых, массовое увлечение компьютерными играми в виртуальных мирах раскрывает перед разработчиками учебного контента возможность визуализировать его с помощью 3D моделирования (например, в Second Life).

- Во-вторых, появление инструментов Веб 2.0 ведет к расширению учебной интеракции в дистанционном и смешанном образовании (в том числе во внеклассной и внеаудиторной работе). К ним относятся надстройки коммуникативных сервисов (блогов, вики, социальных сетей и т.д.) к Всемирной паутине – World Wide Web, состоявшей изначально только из веб-страниц, веб-сайтов и серверов как хранилища данных на технологии Интернет, по задумке ее изобретателя Тима Бернеса-Ли.

- Наконец, распространение мобильных устройств и беспроводного Интернета приводит к появлению огромного количества мобильных геймифицированных учебных приложений в рамках популярной на тот момент тенденции на мобильное обучение преимущественно в контексте самостоятельного обучения. В течение последних лет бесспорными лидерами рынка мобильных приложений в изучении иностранных языков остаются Busuu, Duolingo, Babbel, а также LinguaLeo и Skyeng на отечественном рынке.

В настоящее время слияние вышеперечисленных факторов определяет вектор развития образовательных ресурсов в дополненной реальности, что предполагает разработку интерактивного игрового контента в формате 3D с привязкой к геолокации. Подобные образовательные ресурсы представляют из себя базовый учебно-методический комплекс (УМК), включающий в себя на одной странице или в одном приложении все средства обучения.

Более того, можно прогнозировать открытый характер большинства данных ресурсов, обусловленный новым уровнем развития Всемирной паутины (Веб 3.0), а именно надстройки к уже имеющимся коммуникативным сервисам семантических технологий поиска, которые дают возможность пользователю получать профессиональные ответы по своим запросам вместо наиболее популярных сайтов по ключевым словам. Возможность получения качественной информации в открытом доступе от профессионалов в различных сферах стимулирует учебные заведения делиться контентом посредством массовых открытых онлайн курсов (Massive Open Online Courses, MOOCs) и открытых образовательных ресурсов (OOP) [Титова, 2016].

Изначально несколько лет назад в широкий доступ поступила система Siri от корпорации Apple, работающая по данному принципу. Сейчас на российском рынке появился отечественный аналог Алиса от Яндекс. Что касается Google, то нельзя не обратить внимание на определяющую роль корпорации как флагмана тенденций развития технологий вообще, и дополненной реальности в частности. Не только семантический поиск и поиск по визуальной наглядности (Google Goggles) интегрированы в самый популярный поисковик, но и не меньшую популярность имеют геолокационные приложения дополненной реальности (Google Expeditions).

В настоящее время, согласно международным и национальным образовательным стандартам, одной из центральных целей обучения в вузе становится развитие профессиональной и метапредметных компетенций студентов [Назаренко, 2018]. Ключевыми компонентами данной компетенции являются навыки и умения работы с информацией, работы в команде, обучения через всю жизнь, критического мышления и т. д. Одновременно в обновленном документе

«Общеввропейские компетенции владения иностранным языком» основной акцент делается на владение дискурсивной, стратегической и социокультурной компетенциями как ключевыми компонентами коммуникативной [CEFR, 2018].

Формирование перечисленных знаний, умений и навыков (ЗУН), а также компонентов компетенций требует организации учебного процесса в рамках интеграционного подхода, в основе которого лежат такие принципы, как:

- Междисциплинарность
- Коммуникативность
- Интерактивность
- Визуализация
- Персонализация

В образовательном контексте элементы дополненной реальности раскрывают широкий дидактический потенциал как средство обучения, способствуя реализации современных подходов и методов, а также достижению новых целей. Это объясняется тем, что дидактические свойства дополненной реальности включают в себя аутентичность, мультимедийность и интерактивность. Данные свойства определяют дидактические функции инструментов дополненной реальности: доступ к материалам, организацию учебного процесса (пространства и времени), учебную интеракцию и индивидуализацию. Более того, приведенные функции осуществляются в игровом формате, что соотносится с социальным заказом общества на геймификацию учебного процесса [Liu, 2016].

К преимуществам использования дополненной реальности в учебном контексте относятся следующие положения [Arvanitis, 2012]:

- Реализация конструктивизма посредством индивидуальной траектории обучения (ИТО)
- Использование исследовательского подхода
- Контекстуализация учебного процесса
- Аутентификация учебного процесса
- Вовлечение учащихся

#edtech

Можно выделить две классификации дополненной реальности и в обеих выделить по две категории. С точки зрения контента, дополненная реальность бывает двух типов: с привязкой к местности (Marker Based AR) и без привязки к локации (Markerless AR). В первом случае виртуальные объекты (3D модели, информация, коды) доступны лишь при использовании приложения в конкретном месте. Примером может служить игровое приложение Pokemon Go!, в рамках которого пользователи ищут персонажей в заранее запрограммированных локациях (Pokestops). Второй же вид предполагает добавление цифровых элементов в любой контекст, где применяется устройство [Godwin-Jones, 2016].

Обе категории дополненной реальности могут интегрироваться в учебный процесс. Подтверждением этому служит быстрое и эффективное распространение заданий на базе упомянутой выше популярной среди пользователей игры Pokemon Go!. Так, уже через неделю после запуска игры летом 2016 года стали появляться проектные и творческие задания форматов «цифровой рассказ» (digital story), «скетчбук» (sketchbook), «инфографика» (infographics) на ее основе, а также учебные игры на базе карт и подкастов.

Что касается Markerless AR, то данный тип дополненной реальности может внедряться в задания в классе или аудитории, в том числе для реализации коммуникативной и интенсивной методик, а также метода «погружения» (scaffolding) как инструмент создания ситуации реального общения. Подобное применения дополненной реальности способствует развитию дискурсивной, стратегической и социокультурной компетенций.

Вторая типология предполагает рассмотрение инструментов дополненной реальности по техническим характеристикам. Здесь можно выделить также две группы инструментов: приложения и браузеры. Иными словами, с точки зрения разработчиков, любой контент можно спроектировать в рамках приложения (отдельной программы), или на веб основе с доступом через браузер. У каждого направления есть свои преимущества, однако, очевидно, что более гибким представляется второй подход, так как через веб браузер можно получить доступ к содержанию с любого устройства.

На практике описанный выше дидактический потенциал реализуется с помощью представления учебных материалов в формате дополненной реальности, к которой относятся:

- AR Books (дополненные книги)
- AR Games (дополненные игры)
- AR Maps (дополненные карты)

Работа с данными материалами происходит в контактные часы и самостоятельно в интерактивных, проблемно-поисковых и творческих заданиях (форматов веб квест, кейс, ролевые игры и т.д.).

#casestudy

Дидактический потенциал приложений дополненной реальности пока мало изучен. Тем не менее, учебные материалы в формате дополненной реальности, уже активно применяются при изучении самых различных дисциплин, в том числе иностранных языков. Это могут быть дополненные книги, игры, квесты, дополненные карты. Преподаватели могут самостоятельно «дополнять» книги или учебники аудио- и видеоматериалами, справочной информацией. Игры, карты также могут дополняться элементами виртуальной реальности и использоваться в образовательном контексте, например, для проведения виртуальных экскурсий или выполнения заданий-квестов.

Эффективность использования вышеперечисленного списка инструментов дополненной реальности обеспечивается разработкой системы заданий для структурированного внедрения в курс по дисциплине «Иностранный язык». Проектирование «дополненной среды обучения» предполагает построение методической модели с вариативной частью, которая адаптируется под конкретную аудиторию после входного тестирования на определение склонностей студентов определенной группы.

Апробация элементов подобной модели происходит в модуле «Практика речевого общения» по профильной дисциплине «Иностранный язык» на факультете иностранных языков и регионоведения МГУ имени М. В. Ломоносова. Предварительные количественные и качественные результаты эксперимента за 2014/2015 и 2015/2016 учебные годы подтверждают идею об актуальности применения инструментов дополненной реальности для реализации теории множественного интеллекта.

В курсе по дисциплине «Иностранный язык» под эффективной методической моделью интеграции открытых электронных образовательных ресурсов (ЭОР) для реализации компетентностного подхода понимается создание дополненной среды обучения (Augmented Learning Environment) посредством внедрения новых форматов заданий [Brom, Sisler, 2009]. Причем интеграция ЭОР на уровне инструментальной компетенции предполагает применение в рамках любых предметов для развития междисциплинарных навыков. В то же время на уровне системной компетенции внедрение ИКТ требует от преподавателя разработку новых методических моделей.

В Государственной программе РФ «Развитие образования» на 2013—2020 годы от 15 мая 2013 года подчеркивается важность «обеспечения высокого качества российского образования в соответствии с меняющимися запросами населения» [Государственная программа..., 2013]. Данная цель акцентирует внимание на социальном заказе как на индикаторе современной системы образования. В этой связи, интеграция в преподавание открытых ЭОР,

доступных сегодня учащимся для самостоятельной и аудиторной работы, становится одной из первичных реакций на потребности общества в XXI веке.

Среди задач программы необходимо отметить ее ориентацию на создание системы непрерывного обучения (Lifelong Learning). Концепция непрерывного обучения заключается во все-стороннем развитии личности, которое предполагает работу с источниками знаний, а не их получение от преподавателя, как в традиционном образовании. Также непрерывное обучение отличается от традиционных форм практической направленностью и индивидуализацией. Кроме того, в непрерывном обучении важнейшую роль играют учебная интеракция и взаимодействие обучающихся друг с другом. Наконец, изменяется понимание контроля: если в традиционном образовании его основная цель – проверка усвоения знаний, то в непрерывном обучении процесс оценивания, в первую очередь, необходим для определения стратегии и возможного пути будущего обучения [Making a European area of lifelong learning a reality, 2001]. Не вызывает сомнений актуальность использования открытых ЭОР в учебном процессе для решения вышеперечисленных задач.

В программе «Развития образования» говорится о необходимости «повышения уровня обучения в таких областях, как иностранные языки» за счет «повышения гибкости и оперативности» [Государственная программа..., 2013]. Речь идет об увеличении учебной автономии обучающихся. Принципы индивидуализации, практической направленности и интерактивности ложатся в основу формирования коммуникативной компетенции учащихся.

Из вышеописанного можно вывести гипотезу о том, что актуальным представляется предложение форматов заданий с открытыми ЭОР для развития языкового и речевого компонентов коммуникативной компетенции с параллельным формированием ее социокультурной, компенсаторной и учебно-познавательной составляющих. Последние в свою очередь в большей степени пересекаются с базовыми ЗУН профессиональной компетенции на инструментальном и системном уровнях. При проектировании системы заданий новых форматов нельзя не учитывать исходные способности учащихся на уровне их компетентности, их максимальное задействование и усиление в процессе внедрения ИКТ.

#lifehack

В 2018 году Советом Европы в дополнение к «Общеввропейским компетенциям владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка» был опубликован сопроводительный документ Companion Volume with New Descriptors [CEFR, 2018]. На конференции, где в мае 2018 года было представлено новое издание, её участники отметили, что дополнения, представленные в Companion Volume with New Descriptors, способствуют более все-стороннему, комплексному и ориентированному на учащегося подходу к оценке коммуникативных компетенций и стратегий, а также формированию ключевых навыков сотрудничества, осознанию значимости плюриязычного и плюрикультурного аспектов. В нём глубже разработан и более подробно описан дополнительный уровень владения языком, предшествующий A1 (pre-A1), внесены существенные изменения в дескрипторы уровня C2, незначительно изменено описание других уровней (A1 – C1), даны дополнительные разъяснения по промежуточным уровням B1+; B1.2. Кроме того, пересмотрен и основательно изменён раздел «Общеввропейских компетенций...», посвящённый фонологии; принято решение отказаться от использования термина «носитель»; представлены критерии определения уровней владения онлайн-интеракцией, расширено описание одного из четырёх видов коммуникативно-речевой деятельности – медиации, а также представлены стратегии, применяемые в процессе медиации. Наконец, в документе 2018 года более глубоко и подробно проработаны понятия многоязычной и поликультурной компетенции.

Следует также отметить, что авторы «Companion Volume...» уделяют в нём значительно больше внимания стратегиям и стратегической компетенции. Здесь впервые используется термин «стратегическая компетенция»: наряду с лингвистической, прагматической и социокуль-

турной компетенциями стратегическая включена в общую коммуникативную языковую компетенцию.

Рассмотрим, как трактуют понятие «коммуникативные стратегии» составители «Общевропейских компетенций...» в издании 2001 года, а также сопроводительном документе 2018 года. В «Общевропейских компетенциях...» коммуникативные стратегии рассматриваются как «связующее звено между ресурсами (компетенциями) учащегося и тем, что он/она могут с их помощью делать (коммуникативная деятельность) ... Это средства, которые применяет пользователь языка для мобилизации и сбалансирования своих ресурсов, активизации навыков и умений с тем, чтобы справиться с конкретной ситуацией общения и успешно решить определенную коммуникативную задачу наиболее полным и в то же время экономным и доступным путем в соответствии со своей целью». Функции стратегий в процессе коммуникации не ограничиваются компенсацией недостающих средств языка, они гораздо шире. Носители языка также используют различные стратегии в общении с целью достижения своих целей. По мнению составителей «Общевропейских компетенций...», умение использовать коммуникативные стратегии является одним из показателей уровня владения языком, поэтому для каждого вида коммуникативно-речевой деятельности разработана шкала владения соответствующими стратегиями.

В сопроводительном документе 2018 года используется термин «стратегическая компетенция». Наряду с лингвистической, социолингвистической и прагматической компетенциями стратегическая формирует коммуникативную языковую компетенцию. При этом стратегическая компетенция рассматривается в разделе, посвящённом видам коммуникативно-речевой деятельности, отдельно от трёх других компетенций. Языковые коммуникативные стратегии применяются на этапах планирования, выполнения, контроля и исправления во всех видах коммуникативно-речевой деятельности: восприятии, интеракции, порождении и медиации. Они описаны в соответствии с этапами планирования, выполнения, контроля и исправления. Эти стратегии подробно разобраны в «Общевропейских компетенциях...» 2001 года, отечественные авторы многократно обращаются к ним в своих работах. В документе 2018 года даны более подробные описания умений и навыков, относящихся к стратегической компетенции, для разных уровней владения языком. Остановимся на них подробнее.

К стратегиям восприятия эксперты Совета Европы относят умение получить представление о смысле текста (устного или письменного) и спрогнозировать, о чём пойдёт речь далее, опираясь на иллюстрации, заголовки, ключевые опоры в тексте и контексте, используя языковые подсказки (числительные и имена собственные, префиксы, суффиксы, корни, временные и логические слова-связки).

Стратегии порождения на этапе планирования подразумевают подготовку того, что будет сказано или написано, умение формулировать свои мысли, предвидеть возможные реакции собеседника и быть готовым адекватно реагировать на них. На этапе выполнения при порождении текстов используются компенсаторные стратегии, которые позволяют поддержать коммуникацию, когда возникают сложности с подбором языковых средств. Здесь важны умения прибегнуть к языку жестов в затруднительной ситуации, использовать слово из родного языка или заведомо неверное выражение, попросив собеседника о помощи, умения перефразировать, подбирать близкие по значению слова. Этап контроля и исправления подразумевает умение замечать и исправлять свои ошибки, переформулировать те фразы, которые вызвали у собеседника непонимание.

Стратегии интеракции предполагают владение умениями в трёх сферах: вступление в общение, сотрудничество и обращение за разъяснениями. Шкала уровней «Вступление в общение» включает умение начинать, поддерживать и завершать разговор, пользоваться набором заранее подготовленных выражений, позволяющих вступить в дискуссию и выиграть время при необходимости обдумать ответ. Шкала уровней «Сотрудничество» посвящена веде-

нию совместной дискуссии. Она включает умения подтвердить понимание, высказать своё мнение и внести вклад в дискуссию, резюмировать вышесказанное и сделать выводы, пригласить других участников принять участие в беседе. Умения, перечисленные в шкале уровней «Обращение за разъяснениями», включают способность задавать вопросы с целью убедиться в правильном понимании или уточнить информацию, умение продемонстрировать своё понимание собеседника или, наоборот, привлечь его внимание к проблемам, возникшим в процессе коммуникации.

В «Общеввропейских компетенциях...» 2001 года не были разработаны шкалы уровней для стратегий медиации. В сопроводительном документе 2018 года приводятся подробные описания умений, указывающих на владение этим видом стратегий. Эксперты Совета Европы делят стратегии медиации на две группы в зависимости от их функции: 1) стратегии для разъяснения нового концепта и 2) для упрощения текста. Они предназначены для разъяснения смысла сказанного или написанного и облегчения понимания.

Стратегии, предназначенные для разъяснения нового концепта, делятся на три типа: 1) умение связывать новое знание с ранее усвоенным; 2) умение адаптировать свой язык; 3) умение делить на части сложную для восприятия информацию.

Ключевыми для овладения стратегиями первого типа являются умение задавать вопросы, направленные на реактивацию ранее усвоенных знаний; способность сравнивать и находить связь между новыми и уже усвоенными знаниями; умение приводить примеры и давать определения. Для успешной медиации необходимо владеть навыком изменения стиля и регистра текста (второй тип). Это требует умения перефразировать, упрощать, использовать синонимы, сравнения, адаптировать свою речь, разъяснять техническую терминологию. Для овладения стратегиями третьего типа ключевыми являются умения разбить сложный материал на части, чтобы облегчить понимание, выделить ключевые моменты и последовательно изложить их. Стратегии медиации, предназначенные для упрощения текста, делятся на два вида: расширяющие сжатый по содержанию текст и направленные на сокращение.

Высокая плотность информации часто препятствует пониманию, поэтому иногда необходимо разбавлять исходный текст пояснениями, примерами, деталями. В шкале уровней, посвящённой расширению текста, эксперты Совета Европы выделяют умения использовать перифраз, изменять стиль для более понятного разъяснения, приводить примеры. Стратегии сокращения текста, напротив, направлены на сжатие текста и выделение только основных мыслей. Они подразумевают умение подчеркнуть ключевую информацию, исключить повторы, отклонения от темы и неактуальные сведения.

Рассмотрим, при формировании каких видов стратегий (восприятия, порождения, интеграции и медиации) могут быть использованы мобильные приложения, уже ставшие привычными, а также наиболее современные приложения, созданные с помощью технологии дополненной реальности.

Выполнение заданий с помощью мобильных систем опросов и тестирования требуют применения стратегий порождения: прежде чем дать ответ, необходимо продумать его, верно сформулировать (если это открытый вопрос), перепроверить себя и оценить результаты. В случае, если мобильный опрос служит для стимулирования дискуссии, здесь в действие вступают стратегии интеракции.

Игры, созданные с применением технологии дополненной реальности, могут быть использованы для формирования и развития стратегий восприятия и порождения. Они позволяют учащимся вступать в общение с виртуальными персонажами, оказываться в ситуации, максимально приближенной к реальной, выполнять задания, которые требуют верного понимания представленной информации. Участие в играх дополненной реальности часто требует обсуждения задач с другими учащимися, необходимости приходить к единому мнению (стратегии интеракции), а также умения перерабатывать представленную информацию и представ-

лять её товарищам по команде в обработанном, сокращённом или расширенном, виде (стратегии медиации).

Использование справочных мобильных приложений может способствовать формированию стратегий медиации, направленных на обработку информации: выделение главного, сокращение текста или, напротив, более развёрнутое представление сжатого текста. Мобильные словари и энциклопедии могут использоваться при выполнении заданий на подбор синонимов, разъяснение значения терминов.

Технология дополненной реальности позволяет обогатить привычные учебники, тетради для выполнения письменных работ, учебные пособия. Преподаватель может самостоятельно «дополнить» учебник аудио- и видеоматериалами, ссылкой на нужную страницу в Интернете, справочными материалами, необходимыми иллюстрациями. Таким образом, всё что может понадобиться на уроке, находится в одном месте и не требует организационных и временных затрат. Художественная книга или книга для чтения на иностранном языке могут быть дополнены фрагментами из художественных фильмов, снятых по мотивам изучаемого произведения, музыкальными фрагментами, историко-культурными справочными материалами. Дополненные книги, как и обычные справочные мобильные приложения, служат для формирования стратегий медиации. Почерпнутая в них информация может служить для проведения дискуссии и выполнения различных коммуникативных заданий и, следовательно, для формирования стратегий восприятия, порождения, медиации.

Подкасты и видеокасты неизменно вызывают интерес учащихся благодаря своей аутентичности и актуальности. Они могут быть использованы при формировании стратегий восприятия, порождения (при подготовке и записи собственных подкастов и видеокастов), а также стратегий интеракции, если мультимедийные материалы используются для подготовки и проведения обсуждений.

С помощью карт, дополненных элементами 3D, можно организовывать виртуальные экскурсии по улицам городов страны изучаемого языка, «посещать» исторически или культурно значимые места. Воодушевлённые такими экскурсиями, учащиеся с большим энтузиазмом будут готовить рассказы об увиденном (стратегии порождения), делиться впечатлениями и рассуждать о социально-культурных особенностях другой страны (стратегии восприятия, интеракции).

ГЛАВА 2. Метод геймификации обучения

#background

На сегодняшний день одной из наиболее популярных тенденций в обучении иностранным языкам является применение учебно-игровых средств ИКТ как в классе, так и за его пределами. О немаловажной роли игры в процессе обучения и личностного развития писали такие известные педагоги, как Я. А. Коменский, К. Д. Ушинский, А. С. Макаренко. Игровое обучение по праву считается одной из лучших педагогических практик, так как использование игровых элементов позволяет вовлечь учащихся в учебный процесс, способствует повышению уровня внутренней мотивации и поддержанию интереса к обучению [Авраменко, Шевченко, 2018; Авраменко, Катая, 2019].

Под «геймификацией» понимается использование игровых техник в неигровых контекстах с целью повышения мотивации. К примеру, в сфере бизнеса геймификация используется для увеличения уровня мотивации сотрудников компании, тогда как в образовании главной целью применения игровых методов и приемов является стремление повысить степень заинтересованности учащихся в процессе обучения. Зарубежные исследования показывают, что привлечение в обучение игрового компонента способствует повышению естественного стремления к соревнованию и достижению целей, обеспечивает интерактивность и активную вовлеченность учащихся на занятиях. Чем выше степень интерактивности игры, тем динамичнее и оживленнее проходит игра, и, следовательно, тем эффективней ее конечный результат. Заметим, что при использовании игровых техник на уроках существует опасность превращения игры в самоцель, поэтому преподаватель должен четко осознавать, что игра – это лишь потенциально эффективное средство обучения, которое должно использоваться для достижения определенных учебных целей и быть уместным для конкретной учебной ситуации.

Основными аспектами геймификации являются [Карр, 2012]:

- Механика (использование элементов, характерных для игрового процесса: уровни, очки)
- Динамика (использование сценариев, требующих реакции в режиме реального времени)
- Эстетика (наличие привлекательной графики, дизайна и интерфейса)
- Социальное взаимодействие (техники взаимодействия пользователей)
- Игровое мышление (конкуренция, сотрудничество, исследование)

Основными элементами игры являются [Афониная, 2017]:

- Наличие очков или баллов (ведение счета, определение выигрыша, основание для получения вознаграждения, обеспечение обратной связи по прогрессу учащегося)
- Наличие вознаграждения (поддержка мотивации)
- Наличие рейтингов (соревновательный компонент)

Обширные исследования, проведенные различными образовательными учреждениями по всему миру, выявили, что наиболее значительными факторами, влияющими на эффективность игровых технологий в обучении, являются: уровень активности и мотивации учащихся, степень интерактивности игры и вовлеченность студентов в игровой процесс. Чем выше данные показатели, тем динамичнее и оживленнее проходит игра, и, следовательно, тем эффективнее ее конечный результат.

На данный момент существует огромное количество различных классификаций учебных игр, созданных для занятий иностранным языком. Важно отметить, каждая из них имеет как сильные, так и слабые стороны. Рассмотрим некоторые из классификаций.

М. Ф. Стронин выделяет следующие виды учебных игр:

- Подготовительные игры (грамматические, лексические, фонетические и орфографические)

- Творческие игры (аудитивные и речевые)

Существует также классификация, разработанная Д. Хадфилдом и построенная на основе принципов действий, выполняемых учащимися во время той или иной игры:

- Информационный пробел (information gap)

- Соединение или подбор элементов (jigsaw or fitting together principle)

- Обмен (barter principle)

Согласно Е. Н. Солововой, учебные игры подразделяются на [Соловова, 2008]:

- Игры типа «Лото» (bingo games)

- Игры, основанные на использовании «информационного пробела», расхождений в оценке и восприятии информации (information gap, opinion gap, perception gap)

- Игры-головоломки по принципу игр «сложи так» (jigsaw)

- Игры с использованием драматизации (simulations)

Исходя из вышеизложенного, можно с уверенностью отметить многообразие существующих классификаций учебных игр для изучения иностранного языка. При выборе той или иной разновидности игровых приемов необходимо обратить внимание на такие параметры как возраст учащихся, учебная дисциплина, для которой выбирается та или иная игра, тема занятия, цели, на которые оно направлено, и др.

Учитывая социальный заказ общества, который обусловил высокую популярность коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам, рассмотрим геймификацию как способ формирования коммуникативной компетенции учащихся, а мобильные приложения как инструмент, с помощью которого реализуется данный процесс. При таком подходе важно отметить, как конкретные электронные сервисы способствуют развитию всех компонентов коммуникативной компетенции, а именно ее языковой, речевой и социокультурной составляющих.

#edtech

Цифровые игры, сочетающие соревновательный и обучающий компоненты, стимулируют активное обучение, а также помогают лучше усваивать информацию и переводить ее из кратковременной памяти в долговременную [Icard, 2014]. Использование цифровых игр на мобильных устройствах позволяет повысить мотивацию современных учащихся. Существует огромное количество электронных сервисов и платформ, которые предлагают учебно-игровые и игровые шаблоны для создания преподавателями индивидуального контента. Приведенные ниже инструменты можно условно разделить на три категории:

- Сервисы по изучению лексики, которые имеют готовые режимы заучивания и больше подходят для самостоятельной работы учащихся Quizlet и Memrise

- Инструменты, предлагающие занимательные онлайн викторины с наличием соревновательного компонента, которые прекрасно подойдут для групповой активности в классе (в особенности, для повторения пройденной лексики) Kahoot! и Quizziz

- Платформы, имеющие шаблоны заданий, которые могут быть использованы педагогами для создания заданий различного формата WordWall и LearningApps

Рассмотрим шесть наиболее привлекательных по дидактическим свойствам инструментов геймификации:

- Quizlet – популярный сервис по созданию карточек, предлагающий большое количество учебных шаблонов, таких как «Тест», «Заучивание», «Письмо» и др. Сервис также имеет два игровых шаблона: «Подбор» и «Гравитация», причем режим «Гравитация» доступен только на компьютере. Обе игры имеют таймер и индивидуальный рейтинг, что делает процесс изучения лексики более увлекательным. Сервис отлично подойдет как для самостоятельной работы учащихся по тренировке лексики дома, так и для использования в классе благодаря игровому онлайн режиму «Live», который можно использовать в качестве повторения изученной дома

лексики. Для успешного запуска игры необходимо как минимум четыре участника, а также наличие выхода в Интернет. Игра имеет развлекательное музыкальное сопровождение и предлагает автоматически разделить учащихся на команды. Дидактическим преимуществом данного сервиса является возможность отслеживать прогресс учеников, создавать папки и модули, тем самым обеспечивая упорядочение карточек. Однако следует учесть, что данные возможности входят в платную версию для педагогов, которая на сегодняшний момент стоит 35.99 \$ в год.

– Memrise – похожий на Quizlet сервис, отличающийся лишь тем, что больше подойдет для самостоятельного использования учениками. Как и Quizlet, Memrise предлагает заниматься по уже готовым курсам, либо создавать свои собственные. Сервис также имеет мобильную версию и использует игровые элементы, которые выражены в общем дизайне приложения под космическое пространство, наличии рейтинга пользователей и в получении очков за изучение слов. Интересно, что сервис использует принцип «мемов» – картинок, помогающих запомнить трудные слова.

– Kahoot! – известный сервис по созданию познавательно-развлекательных викторин, который стал одним из любимых инструментов многих отечественных и зарубежных педагогов. С помощью Kahoot! можно создавать интересные онлайн задания тестового шаблона (режим Quiz). Также сервис предлагает режимы «Мешай» (Jumble) и «Опрос» (Survey). Для входа в игру учащимся потребуется мобильный телефон или планшет (в случае командной игры необходимо лишь одно устройство на команду) и пин-код конкретной игры. После каждого вопроса команды набирают очки, и в конце игры объявляется победитель – та команда, которая ответила правильно на большее количество вопросов и/или потратила на ответы наименьшее количество времени. Удобно, что отдельные настройки игры регулируются педагогом (например, количество времени, которое дается на ответ).

– Quizziz – аналог kahoot!, однако он имеет некоторые отличия. Во-первых, сервис доступен на русском языке, что безусловно является преимуществом для русскоговорящих преподавателей. Во-вторых, в отличие от kahoot!, все вопросы учащиеся видят на своих устройствах полностью, вместе с символами ответов. Еще одним достоинством сервиса является возможность экспорта результатов в форме таблицы Excel. Как kahoot!, так и quizziz позволяют предлагать ученикам игры в качестве домашней работы. Для этого необходимо прислать учащимся ссылку на игру.

– Wordwall – платформа по созданию собственного контента на основе готовых учебно-игровых шаблонов, которые есть как в электронном (интерактивном), так и в печатном формате. Хотя сервис не имеет интерфейса на русском языке, работать с платформой достаточно просто благодаря понятной навигации. Сервис предлагает огромный выбор популярных типов заданий (например, «Кроссворд» (Crossword), «Подбор» (Match), «Поиск слов» (Word search), «Анаграммы» (Anagram) и др.. Обладателям платного режима, сервис предлагает больше типов заданий, в том числе интерактивных групповых. После прохождения задания, учащийся может увидеть свое место в общем рейтинге. Обладателям премиум аккаунта доступны такие игровые режимы, как «Whack a mole», «Maze chase», «Airplane» и др. Для более подробного ознакомления с доступными шаблонами и индивидуальными финансовыми планами, следует обратиться к сайту wordwall.

– Сервис Learningapps, знакомый русским педагогам благодаря возможности его интеграции с Московской Электронной Школой (МЭШ), является похожим на wordwall.com инструментом, с помощью которого педагоги могут загружать собственный контент в готовые шаблоны. Бесспорным преимуществом сервиса по сравнению с предыдущим является его бесплатность. Имеется и недостаток в виде невозможности получить результаты выполнения учениками заданий без предварительной регистрации учащимися на платформе, в то время как у wordwall.com более простая система обеспечения обратной связи. Наибольший интерес пред-

ставляют следующие игровые шаблоны: 1. «Кто хочет стать миллионером?», с помощью которого можно создавать викторины в стиле известной телепередачи; 2. «Виселица», направленный на повторение слов в форме популярной детской игры и 3. «Скачки», который позволяет играть как с компьютером, так и с другими пользователями. Смысл последней игры состоит в том, чтобы обогнать своих соперников в импровизированных лошадиных скачках, ускоряясь при каждом верном ответе на вопрос.

#lifehack

Языковая компетенция – способность понимать и продуцировать неограниченное число правильных в языковом отношении предложений с помощью усвоенных языковых знаков и правил их соединения. Ниже предлагается анализ дидактического потенциала приложений, направленных на развитие языковой компетенции.

– Duolingo – приложение и сайт, содержащие широкий спектр упражнений, игр и заданий, направленных на развитие лексических, грамматических и фонетических навыков учащихся с уровнем владения иностранным языком от A1 до C1. Технология включает следующие типы заданий: упражнения на перевод, запись собственного голоса (произнесение фраз и предложений), тесты, заполнение пропусков, записывание услышанных фраз и др. Приложение можно применять для закрепления или повторения уже изученного грамматического и лексического материала в качестве домашнего задания.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.