

РОЛЬ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ (НА ПРИМЕРЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОЙ УЧЕБНОЙ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ!)

Н.О. Сыталова (Москва, Россия)

В статье рассматриваются особенности и роль использования игровой учебной платформы Kahoot! на занятиях по немецкому языку в вузе. Высокая эмоциональная вовлеченность в игру и желание выиграть способствуют росту мотивации учащихся и стремлению улучшить свои знания.

Ключевые слова: игра в обучении, Kahoot!, мотивация

THE ROLE OF THE GAME IN TEACHING GERMAN AT UNIVERSITIES / COLLEGES (ON EXAMPLE OF USING OF THE GAME-BASED LEARNING PLATFORM KAHOOT!)

N. Sypalova (Moscow, Russia)

We examine some peculiarities of using of the game-based learning platform Kahoot! in class at universities / colleges. High emotional involvement in the game and the desire to win contribute to the growth of students' motivation and the desire to improve their knowledge.

Keywords: game by teaching, Kahoot!, motivation

Важность игры в обучении в целом и в преподавании иностранных языков в частности не подвергается сомнению современными педагогами и преподавателями.

Этой теме посвящено немало исследований и, тем не менее, она снова и снова вызывает интерес, в первую очередь с точки зрения организации увлекательного занятия и повышения мотивации учащихся. Как известно, именно мотивация является центральным фактором успешного обучения. Может ли помочь в этом игра? Несомненно, так как деятельность в увлекательной форме, дающая возможность стать победителем, как раз и способствует росту мотивации.

«Любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия», кроме того, «учебная игра – это особо организованное задание, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил» [Соловова, 2008: 216]. С этим нельзя не согласиться не только, когда речь идет о классических типах игр, например по М.В. Стронину это подготовительные (грамматические, лексические, фонетические, орфографические) и творческие игры [Соловова, 2008: 220], но и о столь популярных сегодня компьютерных играх.

Одним из игровых обучающих интернет-ресурсов является существующая с 2013 года учебная платформа Kahoot! (<https://kahoot.com>), для работы на которой учащимся необходимо свое мобильное устройство. В наше время, когда молодое поколение так привязано к мобильным гаджетам, представляется целесообразным предложить им именно такой инструмент для изучения иностранного языка.

На сегодняшний день в данном сервисе существует четыре варианта заданий: викторина (Quiz), дискуссия (Discussion), опрос (Survey) и сравнительно новый вариант игры Jumble, где нужно расставить элементы в правильной последовательности.

Викторина (Quiz) – это классический тип тестовых заданий с множественным выбором (Multiple Choice). При создании викторины можно варьировать количество возможных ответов от двух до четырех, а также добавить изображение или видео как к викторине в целом, так и к каждому вопросу. Можно ограничить или увеличить время для выбора ответа в зависимости от целей и задач использования игры на занятии, а также сложности вопросов. При создании викторины возможно установить как один правильный ответ, так и несколько.

Дискуссия (Discussion) это не игра, а тип интерактивного задания на данном сервисе, который позволяет начать реальное обсуждение по той или иной проблеме. Сам шаблон предполагает только один вопрос и от двух до четырех возможных ответов, естественно, без указания на правильный вариант. В течение нескольких секунд участники дискуссии должны определиться, какой точки зрения они придерживаются, и в итоге на экране виден расклад мнений в данной группе.

Опрос (Survey) также не представляет собой игру, но, как и дискуссия, позволяет узнать мнение учащихся по той или иной теме и таким образом развернуть обсуждение. Шаблон допускает несколько вопросов.

Новый вид игр Jumble позволяет составлять предложения или перечни из четырех составляющих, которые учащиеся должны расставить в правильном порядке.

Используя поиск готовых игр и заданий в открытом доступе сервиса, можно проиллюстрировать популярность отдельных типов. В качестве слов для поиска были взяты известные лингвистические понятия на немецком языке.

	Quiz	Jumble	Survey	Discussion	всего
Grammatik	10.113	154	100	14	10.381
	97,4 %	1,5 %	1 %	0,1 %	100 %
Wortschatz	2.725	44	29	6	2.804
	97,2 %	1,6 %	1 %	0,2 %	100 %
Landeskunde	1.057	1	3	1	1.062
	99,5 %	0,1 %	0,3 %	0,1 %	100 %

Абсолютное лидерство по частотности принадлежит викторине (Quiz) – 97,2 % – 99,5 %. На практике выражение «поиграть в Kahoot!» и означает воспользоваться викториной.

Правила пользования данным ресурсом крайне просты и удобны. После стандартной регистрации на сайте любой участник может создавать собственные игры, при этом есть возможность сразу сделать их доступными для всего сообщества или оставить невидимыми для других пользователей и при желании предоставить доступ к ним позднее. Соответственно есть возможность выбора готовых заданий, авторы которых открыли доступ для всех желающих.

Для работы с данным сервисом на занятии необходимо наличие компьютера с выходом в Интернет (по возможности с большим монитором или проектором на большой экран) – для преподавателя, который организует игру, а для учащихся необходимо наличие смартфонов или планшетных компьютеров. Преподаватель заходит на свою страницу в сервисе и выбирает нужную викторину, а учащиеся либо через сайт сервиса, либо с помощью одноименного мобильного приложения заходят в качестве игроков. Смысл игры в том, чтобы, прочитав вопрос или задание и ответы к ним на большом экране, игрок нажал кнопку, соответствующую правильному ответу, на своем устройстве. Кнопки различаются цветом – это всегда красный, синий, желтый и зеленый (при использовании всех четырех ответов; если ответов только два, то это красный и синий) в сочетании с определенными геометрическими фигурами. К каждому вопросу идет обратный отсчет установленного времени, по истечении которого ответ дать невозможно, но чем быстрее дается правильный ответ, тем больше баллов получает участник. Если задание сопровождается видеозаписью, то предоставляется время на просмотр фильма и только после этого начинается отсчет времени для ответа на вопрос. После каждого вопроса или задания на экран выводятся данные с результатами данного этапа. В конце игры дается общий результат, после чего участники могут оценить игру и свое настроение.

При этом игру можно организовать не только для индивидуальных участников, но и для мини-групп, что имеет свои известные преимущества: в команде участники имеют возможность во время совещания проговорить друг другу правила, самостоятельно прояснить возникающие вопросы по теме. И если переход между этапами игры осуществляется преподавателем вручную, он имеет возможность остановиться на отдельных этапах, выслушать пояснения учащихся, дать свой комментарий или объяснение и ответить на вопросы. В случае командной работы участникам предоставляется дополнительное время для обсуждения.

Игры Kahoot! могут быть даны учащимся в качестве домашнего задания. При этом как на занятии, так и дома можно сыграть в ту же игру повторно, чтобы учащиеся могли самостоятельно проверить, насколько они улучшили свои знания, в этом случае они соревнуются со своим предыдущим результатом.

Используя данный сервис можно работать как с лексикой, так и с грамматикой; он удобен для проведения аудирования, для контроля прочитанного и проверки домашнего чтения, для работы с материалами по страноведению и специальности.

Возможности сервиса Kahoot! могут использоваться

- для введения нового материала,
- для закрепления и повторения пройденного материала,
- для контроля знаний,
- в случае, если викторина создается самим учащимися, – в качестве проектной работы.

Наиболее эффективным представляется использование викторин на закрепление и повторение материала. Данная перед контрольной работой викторина позволяет учащимся самим себя проверить, а если предполагается работа в мини-группах, то и еще раз проговорить в группе объяснение как обоснование выбора. В силу мгновенной обратной связи использование возможностей сервиса с целью контроля знаний было бы высокоэффективным, если бы не возникающие иногда проблемы с выходом в интернет или с мобильными устройствами студентов.

Подводя итог опыта работы с сервисом Kahoot!, можно выделить следующие преимущества игры такого типа на занятиях по немецкому языку:

1. Высокая концентрация внимания благодаря наглядности и соревновательной составляющей: на большом экране отсчитываются секунды для принятия правильного решения и после каждого этапа показываются результаты конкретного участника или команды, желание выиграть заставляет учащихся максимально сосредоточиться при выполнении заданий, а при работе в командах повторить и / или объяснить материал своим товарищам.
2. Мгновенная самопроверка учащихся: им не надо ждать, пока будут проверены их работы, они сразу видят, правильно они ответили или нет.
3. Воодушевление студентов, эмоциональный подъем и, как следствие, рост интереса к занятиям и повышение мотивации: существенную роль играют атмосфера игры и стремление оказаться в числе лидеров.

Вышесказанное подтверждает, что «ценность игры в большей степени заключается не столько в достижении дидактических целей, сколько в социально-психологическом воздействии на играющих участников и тех эффектах, которые при этом наблюдаются» [Панина, Вавилова 2008: 67], главным образом – в формировании мотивации к дальнейшей работе. Однако и достижение дидактических целей становится значимым, поскольку учащимся становится понятно, что для того, чтобы стать победителем, нужно знать больше других.

Список литературы

- [1] Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения. – М.: Академия, 2008.
- [2] Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. – М.: АСТ: Астрель, 2008.
- [3] URL: <https://kahoot.com> (30.11.2017).