

КОМАНДНЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ EDUBREAKOUTS НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ



Аннотация

В данной статье представлены командные обучающие игры EduBreakouts как современный активный метод обучения иностранному языку; описан алгоритм разработки командной обучающей игры EduBreakout на примере действующего УМК по немецкому языку как второму иностранному; обобщен опыт применения данного метода в обучении немецкому языку как второму иностранному.



Abstract

EDUBREAKOUTS TEAM LEARNING GAMES IN GERMAN CLASSES

This article presents team learning games EduBreakouts as a modern active method of teaching a foreign language; describes the algorithm for developing a team learning game EduBreakout on the example of an existing teaching manual for German as a second foreign language; summarises the experience of using this method in teaching German as a second foreign language.



Ключевые слова

немецкий язык, активные методы обучения, командные обучающие игры, EduBreakout, цифровая трансформация образования



Keywords

German, active learning methods, team learning games, EduBreakout, digital transformation of education

Цифровая трансформация образования является приоритетным национальным проектом, цель которого – вхождение России в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования. Согласно дорожной карте Проекта, к 2025 г. 50% преподавателей будут использовать сервисы федеральной информационно-сервисной платформы цифровой образовательной среды. Доля образовательных организаций, использующих данные сервисы, будет составлять к 2025 г. 40%, а к 2030 г. – 95% [3]. Данные цифры свидетельствуют о том, что опыт, приобретенный нами в процессе дистанционного обучения, необходимо приумножать и уже сейчас задуматься о том, применение каких методов, приемов и технологий будет способствовать тому, чтобы деятельность обучающихся на уроках иностранного языка в процессе гибридного формата, совмещающего очное и дистанционное обучение, носила не пассивный, а поисковый, продуктивный, творческий характер. Анализ научно-методической литературы позволяет констатировать наличие небольшого количества работ по проблеме применения активных методов в процессе дистанционного обучения. Так, Карпенко Т.Е. и соавторы описывают в своей работе современные приемы активизации учебной деятельности

в процессе дистанционного обучения студентов, такие как метод Колба, дискуссия, критериальная таблица для дискуссии, интеллект-карта [1]. В работе Матвеевой Н.В. предлагается обзор основных особенностей активных методов обучения в сравнении с традиционными. Автором подчеркивается необходимость применения активных методов в процессе дистанционного обучения, а также некоторые ограничения в их применении на современном этапе [2]. В статье Савельевой О.Е. дается описание авторского приема (*lexicakes*) для введения и закрепления лексики по широкому спектру тем [5, с. 41].

Под активными методами дистанционного обучения мы понимаем *методы обучения, реализуемые в процессе взаимодействия учителя и учащихся между собой на расстоянии посредством интернет-технологий, предусматривающие интерактивность, продуктивный, творческий, поисковый характер деятельности обучающихся*. К активным методам обучения иностранным языкам можно отнести ролевые игры, деловые игры, дискуссии, ток-шоу и кейсы. На наш взгляд, все перечисленные выше методы активного обучения могут быть применены в процессе дистанционного обучения при условии, что будут соблюдены принципы цифровой дидактики, такие как микрообучение, визуализация и геймификация.

Наиболее актуальной и значимой публикацией, имеющей отношение к обозначенной нами теме, является работа ученых из Валенсии – О. Поляковой и Л. де Рос Косера, в которой авторы описывают результаты своего пилотного исследования. Его целью явилась проверка эффективности применения активного метода с элементами геймификации «*Breakout*» в дистанционном обучении преподавателей иностранного языка. Данные, полученные авторами, продемонстрировали положительное влияние нового игрового построения знаний как на динамику внутренней мотивации, так и на развитие коммуникативной компетенции обучающихся [7].

EduBreakout представляет собой командную интеллектуальную игру, суть которой заключается в погружении в вымышленную проблемную ситуацию и решении определенного количества головоломок (интерактивных заданий) с целью получения кода для открытия замка чемодана или сундука за обозначенное количество времени. Существуют различные точки зрения на происхождение данного метода обучения: одни считают, что *EduBreakouts* являются производными игровой концепции *Escape rooms* (командные игры в аутентичной обстановке с живым действием, в которых игроки находят подсказки, решают головоломки и выполняют задания в одной или нескольких комнатах, чтобы достичь определенной цели (обычно побег из комнаты) за ограниченное время); другие придерживаются мнения, что это две разновидности квеста. Обучающие игры *Escape rooms* описываются как гибридные учебные пространства, имитирующие реальную атмосферу, например путем интеграции видео, QR-кодов или элементов дополненной реальности. В период пандемии COVID-19 гибридный формат игры был заменен на цифровой, что привело к еще большей ее популярности, в том числе среди преподавателей иностранных языков, которые стали применять ее как источник активного метода дистанционного и гибридного форматов обучения иностранным языкам с целью приобретения знаний или развития навыков в данной предметной области [6].

На наш взгляд, применение *EduBreakouts* в качестве активного метода обучения иностранному языку является методической находкой в области преподавания иностранных языков и заслуживает особого внимания со стороны

образовательного сообщества, занимающегося внедрением методов активного обучения иностранным языкам в сочетании с элементами геймификации.

Характеристики *Edubreakout* как командной интеллектуальной игры учитывают субъектные особенности современных обучающихся:

- быстрота мышления учтена при структурировании учебного материала в виде загадок-головоломок;
- образность мышления учтена в визуализации и с элементами персонификации (создание интерактивных головоломок и упражнений);
- разносторонность мышления предполагает создание социокультурного фона;
- проблемно-поисковый характер *Edubreakout* позволяет формировать и развивать эмпатию современных обучающихся.

Разработка сценария *Edubreakout* состоит из трех этапов: подготовительного, основного, заключительного. На *подготовительном этапе* решаются следующие задачи:

- определение целевой аудитории игры;
- определение учебной цели и задач игры;
- определение временных рамок;
- отбор учебного содержания на основе УМК по предмету;
- составление краткого описания проблемной ситуации;
- проектирование последовательности интерактивных заданий;
- выбор платформы/ресурса для размещения ссылок на все задания (например, в виде PDF-версии презентации или с использованием готового шаблона, размещенного на платформе *Genial.ly*).

На *основном этапе*:

- знакомство с правилами игры *EduBreakout*;
- деление обучающихся на группы / распределение по сессионным залам;
- знакомство с «легендой» игры;
- выполнение последовательности заданий.

На *заключительном этапе* осуществляются:

- рефлексия;
- обсуждение результатов игры;
- доработка/расширение содержания;
- вдохновение для создания новых *Edubreakouts*.

Выбор цифровых ресурсов для создания языковых головоломок и интерактивных упражнений зависит всецело от предпочтений автора игры и его возможностей: *LearningApps*, *Genial.ly*, *Padlet*, *ThingLink*, *Wordwall* и др.

Завершив теоретический обзор литературы, перейдем к демонстрации разработанной нами игры *Edubreakout* «**Eva M. hat den Zahlencode vergessen**» на основе УМК «Горизонты» [4], тема 5 «Путешествия».

Задачи главы: способствовать развитию чувства национальной идентичности и гордости за свою страну, научить читать записи в блоге **некой Евы М. о ее путешествии по Оке** с полным пониманием, передать кратко содержание текстов, повторить употребление союзов и союзных слов. Авторы предлагают пять мини-текстов в виде записей в блоге Евы о посещении городов России: Коломны, Рязани, Касимова, Муром и Нижнего Новгорода – с описанием достопримечательностей и впечатлений Евы. В качестве домашнего задания

обучающимся предлагается прочитать и перевести тексты. На уроке делим обучающихся на три команды / сессионных зала. Каждая команда получает PDF-версию презентации, знакомится с проблемой Евы, изучает правила игры и самостоятельно в сотрудничестве решает загадки-головоломки в поисках цифрового кода для открытия чемодана.

Табл. 1

**Edubreakout
«Eva M. hat den
Zahlencode
vergessen»**

Введение обучающихся в проблему, которую надо решить

Eva M. ist aus ihrer Reise nach Russland zurückgekehrt. Sie ist tief beeindruckt. Sie findet Russland majestätisch, extravagant und dynamisch. Sie möchte Freunden davon erzählen und Fotos zeigen, aber sie hat ein Problem. Sie bewahrt ihren Fotoapparat im Koffer auf, aber **sie hat den Zahlencode vergessen**. Helft ihr, die richtige Zahlenkombination zu finden, um den Koffer zu öffnen.

Ева М. вернулась из поездки в Россию. Она глубоко впечатлена. Она считает Россию величественной, экстравагантной и динамичной. Она хочет рассказать об этом друзьям и показать фотографии, но у нее есть проблема. Она хранит свою камеру в чемодане, но забыла пароль / числовой код. Помогите ей найти правильную комбинацию цифр, чтобы открыть чемодан.

Spieleanleitung / Знакомство с правилами игры

Dieses Spiel ist eine Gruppenaktivität. Ihr habt **35 Minuten** Zeit, um Eva M. zu helfen und ihr Problem zu lösen. Sucht 5 Hinweise im Evas Zimmer! Sie geben euch wichtige Informationen, um den richtigen Zahlencode zu finden. Löst alle Rätsel! Beachtet die Reihenfolge der Rätsel! Wählt den Zahlencode aus und öffnet den Koffer. Viel Erfolg!

Эта игра является групповым занятием. У вас есть 35 минут, чтобы помочь Еве М. и решить ее проблему. Найдите **5 подсказок** в комнате Евы! Они предоставят вам важную информацию для поиска правильного **кода чемодана**. Решите все головоломки! Решайте **головоломки строго по порядку от 1-й к 5-й**! Выберите цифровой код и откройте чемодан. Удачи!

Поиск подсказок в комнате Евы



Обучающиеся получают изображение комнаты Евы. При помощи компьютерной мыши они осуществляют поиск загадок, передвигая ее по рисунку. В комнате находится 5 подсказок, при нажатии на которые открывается ссылка на интерактивное упражнение по содержанию текстов из УМК на платформе LearningApps. Выполнять упражнения нужно в строгой цифровой последовательности, иначе цифровой код будет неверным.

Rätsel 1. Загадка 1

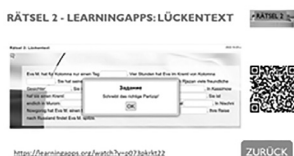


Филворд по поиску среди букв названий городов, которые посетила Ева в России. Переходят по ссылке, выполняют интерактивное задание. Возвращаются назад в комнату Евы, нажимая на кнопку «назад».



Правильно выполнив упражнение, получают подсказки для цифрового кода – цифры 3 и 5, записывают их себе.

Rätsel 2. Загадка 2



Найдя загадку 2, открывают упражнение – текст с пропусками, в которые нужно вписать причастия. Цель упражнения: акцентировать внимание обучающихся на значении и форме глаголов из текстов, повторить образование форм причастия 2.



Выполнив правильно упражнение, получают подсказки – следующие две цифры кода замка от чемодана. Записывают цифры 7 и 9. Возвращаются назад в комнату Евы, нажимая на кнопку «назад».

Rätsel 3. Загадка 3



Загадка на соотнесение союзов и их (не) влияния на порядок слов: повторяем союзы, (не) влияющие на порядок слов в предложении.

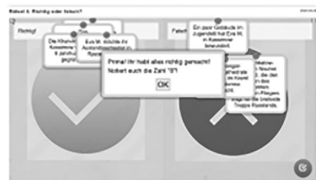


Выполнив правильно упражнение, получают подсказки – следующие две цифры кода замка от чемодана. Записывают цифры 4 и 2. Возвращаются назад в комнату Евы, нажимая на кнопку «назад».

Rätsel 4. Загадка 4



Прочитайте высказывания о путешествии Евы. Какие соответствуют записям Евы в блоге, какие – нет?



Выполнив правильно задание, получают подсказку – следующую цифру кода замка от чемодана. Записывают цифру 8. Возвращаются назад в комнату Евы, нажимая на кнопку «назад».

Rätsel 5. Загадка 5

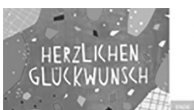


Прослушайте высказывания и запишите, какие города/объекты Ева хотела бы посетить в следующем году?
(К сожалению, функционал данной платформы очень ограничен для создания упражнений по аудированию в силу ограничений времени записи и возможности сформулировать только один общий вопрос.)



Выполнив правильно упражнение, получают подсказку – последнюю цифру кода замка от чемодана. Записывают цифру 5. Возвращаются назад в комнату Евы, нажимая на кнопку «назад».

Выбор кода замка из трех предложенных вариантов

Wählt den richtigen Zahlencode aus! 	Вернувшись в комнату Евы, нажимают на чемодан и видят изображение чемодана с тремя цифровыми комбинациями. Выбирают ту, которую считают правильной. Если выбор правильный, то получают поздравления. Если нет, то «ответ, к сожалению, неверный» и нужно вернуться к заданиям и найти ошибку.
 	«К сожалению, неверно». «Поздравляем!» Конец игры.

Таким образом, анализируя собственный опыт разработки и внедрения интерактивных интеллектуальных коммуникативных командных игр *EduBreakouts* на учебных занятиях по немецкому языку, можем отметить, что данный метод действительно способствует как повышению мотивации к изучению второго иностранного языка, осуществлению обучающимися самостоятельной продуктивной поисковой деятельности в рамках учебного содержания предмета, развитию языковых навыков и речевых умений, так и добросовестному отношению к выполнению домашнего задания по немецкому языку. *EduBreakout* – универсальный активный метод обучения ИЯ: подходит как для дистанционного, так и для очного обучения. *EduBreakout* учитывает субъектные особенности современных обучающихся (быстрота, образность, разносторонность и поверхностность мышления). Разработка *EduBreakout* – трудоемкий процесс, но очень увлекательный!

1. Карпенко Т. Е., Сепі Л. Т. Использование активных методов в дистанционном обучении иностранным языкам // Вестник КазНУ. Серия педагогическая. – 2019. – № 4 (61). – С. 97–112.
2. Матвеева Н. В. Активные методы обучения иностранным языкам и дистанционное образование // Организация проектной деятельности обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий: сборник материалов Регионального научно-практического семинара, Орехово-Зуево, 23 ноября 2016 г. – Орехово-Зуево: Государственный гуманитарно-технологический университет, 2016. – С. 145–154.
3. Нацпроект «Образование» // Минпросвещения России. – URL: <https://edu.gov.ru/national-project/> (дата обращения: 02.11.2022).
4. Немецкий язык. Второй иностранный язык. 10 класс: учебник для общеобразовательных организаций: базовый и углубл. уровни / Аверин М. М., Бажанов А. Е., Фурманова С. Л. и др. – М.: Просвещение: Cornelsen, 2016. – 167 с.
5. Савельева О. Е. Lexi-cakes как инновационный прием обучения лексике английского языка // Иностр. языки в школе. – 2021. – № 3. – С. 41–45.
6. Edu-Escape Rooms / M. Grande-de-Prado // Encyclopedia. – URL: <https://www.mdpi.com/932694> (дата обращения: 02.11.2022).
7. Polyakova Oksana, de Ros Cócera L. Educational Breakout and Sustainable CLIL Teacher Training // Psychological Science and Education. – 2022. – № Vol. 27, no. 2. – P. 96–107.



Литература

Перминова Галина Валерьевна, преподаватель иностранного языка, Московский кадетский корпус «Пансион воспитанниц Министерства обороны РФ».
E-mail: perminowa_gv@mail.ru



Сведения
об авторе