

УДК 372.016 + 811.111'342

С.В. Шиманова

(студ. 2 курса магистратуры, направление «Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам», Факультет иностранных языков, ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет», Новосибирск)

ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ СЕРВИСА «CLASSCRAFT» ДЛЯ РАЗВИТИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Процессы мировой глобализации устанавливают новые требования к изучению иностранного языка. Опыт показывает, что, даже преодолев языковой барьер, собеседники далеко не всегда могут прийти к пониманию. Причиной этому может являться несформированная или недостаточно развитая социокультурная компетенция. Поиск новых ресурсов, которые позволили бы развить социокультурный аспект коммуникативной компетенции на уроках иностранного языка, положительно сказывались бы на мотивации обучающихся и при этом отвечали требованиям федерального государственного стандарта, представляется нам актуальным.

Цель нашего исследования — изучить лингводидактический потенциал сервиса Classcraft для развития социокультурной компетенции обучающихся основной школы.

В нашем исследовании мы будем опираться на определение социокультурной компетенции, представленное В. В. Сафоновой. Социокультурная компетенция — это знания учащимся национально-культурных особенностей стран изучаемого иностранного языка, умения осуществлять речевое поведение в соответствии с этими знаниями, а также готовность и способность жить и взаимодействовать в современном поликультурном мире

В соответствии с федеральным государственным стандартом перед учителем иностранного языка сегодня стоит цель в обеспечении условий для

приобщения обучающихся к иноязычной культуре и подготовке их к эффективному участию в диалоге культур. Также стоит отметить, что работа со страноведческим материалом способствует усилению мотивационного аспекта обучения иностранному языку и расширяет сферу познавательной деятельности обучающихся. При этом важно понимать, что усвоение любого материала, в том числе культурологического, будет успешным в том случае, если программа апеллирует к интересам обучающихся и опирается на их характеристики.

Мы можем выделить основные характеристики современного ученика, обратившись к работе Марка Пренски. В 2001 году М. Пренски впервые использовал термин «цифровые аборигены» для людей, родившихся после цифровой революции и привыкших получать информацию через цифровые каналы. К основным признакам «цифровых аборигенов» относят: привычку быстро получать информацию, стремление к многозадачности и интерактивности, новые методы поиска данных, предпочтение визуального ряда тексту, контактность, выборочную концентрацию внимания.

Одним из инновационных направлений, базирующихся на характеристиках современного ученика, является геймификация. Вслед за профессором Пенсильванского университета Кевином Вербахом под геймификацией будем понимать использование элементов игры и технологий проектирования игр в неигровом контексте.

К. Вербах выделяет три основных составляющих геймификации: игровой элемент, технологии проектирования игр, неигровой контекст. Важным условием эффективности процесса геймификации является системность. Весь образовательный курс — от определения целей и задач до итогового контроля знаний — желательно сопровождать геймификацией.

Подобный курс может быть реализован с применением сервиса Classcraft. Classcraft — это многопользовательская он-лайн игра, в которой каждый ученик получает роль персонажа, учитель становится мастером игры, а родители имеют возможность наблюдать за успехами своих детей в он-лайн режиме.

Большая часть функций Classcraft доступна бесплатно. Стоимость премиум-версии составляет десять долларов в месяц. Также можно получить бесплатный месяц премиум-версии, если по вашему приглашению на платформе зарегистрируется другой учитель. Он в свою очередь получает два бесплатных месяца. Месяц бесплатной премиум-версии таким образом можно получить не более десяти раз. Премиум-аккаунт отличается более широким функционалом, есть возможность максимально модернизировать игру по своему усмотрению. Также ученики получают доступ к уникальным вещам и питомцам, квестам и битвам с боссами.

В игре существует три класса: воин, целитель и маг. Каждый из классов имеет свои уникальные способности и преимущества перед другими. Стоит отметить, что некоторые способности можно применять только на себя, на всю команду или только на других.

У каждого персонажа существуют три шкалы:

HP — очки здоровья

XP — очки опыта

AP — очки действия

Игрок может терять здоровье, к примеру, за плохое поведение, опоздание на урок или неделанное домашнее задание. Когда здоровье опускается до нуля, игрок получает наказание, определяемое учителем. Примерами наказания может служить дополнительное задание или оставление после урока.

С помощью очков опыта герой получает уровни в игре и открывает новые способности. На прохождение одного уровня рекомендуется выделять не более двух недель. Чтобы получить опыт, игрокам необходимо выполнять определенные действия. Стандартный набор действий, за которые предусматривается поощрение очками XP: верный ответ на вопрос во время урока, помощь другому ученику с классной работой, активная работа на уроке и пр.

С достижением уровня игрок открывает новые способности. Чем выше уровень, тем весомее способность. К примеру, на ранних уровнях способностью

лекаря является «исцеление» — восстановление очков здоровья товарища по команде, на уровнях выше воинам предлагают изучить способность «фронтальная атака» — вся команда может сдать задание на день позже. Для того чтобы применить способность, используются AP.

Преимуществом данной игры является ее вариативность и возможность самостоятельно устанавливать, за какие действия у игроков будут отниматься HP, прибавляться XP, а также какими способностями наделять все классы.

Поскольку мы рассматриваем данную платформу как средство развития социокультурной компетенции обучающихся, мы можем установить начисление очков опыта помимо прочего за действия, связанные с освоением знаний в различных социальных и культурных сферах, характеризующих страну изучаемого языка. К примеру, дополнительные очки опыта можно получить, подобрав фразеологизм, в котором будет присутствовать новая лексика, или за дополнительную информацию по истории и культуре изучаемого языка, не представленную в УМК. Очки здоровья могут отниматься за неверные ответы по пройденному страноведческому материалу.

Способности также могут работать на совершенствование заявленной компетенции, однако важно, чтобы они отвечали интересам обучающихся и мотивировали их. К примеру, можно наделять мага способностью найти ответ на вопрос на сайте, где консультируют носители языка.

Учитель сам добавляет на платформу электронные конспекты, которые содержат материалы к урокам и дополнительные задания. За ознакомление с конспектами и выполнение заданий ученики и команды получают очки опыта и здоровья, также они могут оставлять свои комментарии к конспектам. Конспекты могут быть дополнены изображениями, документами, ссылками, видео, таблицами. Таким образом, мы можем дополнить конспекты аутентичными материалами.

В начале каждого урока с применением данного ресурса происходит случайное событие: положительное, отрицательное или нейтральное. Это позволяет ученикам быстро включиться в процесс. Примерами событий могут

быть нанесение урона всем ученикам или наоборот исцеление. Учитель может корректировать содержание событий по своему усмотрению.

Для премиум-аккаунта доступны битвы с боссами. Данный инструмент позволит осуществлять контроль по пройденному материалу. Учитель формулирует несколько вопросов и выбирает босса. За каждый верный вопрос ученик может получить очки. Чтобы победить босса, нужно ответить на определенное количество вопросов. За победу над боссом начисляются дополнительные очки, за поражение очки отнимаются. Против босса можно сражаться одному ученику или команде учеников.

Рассмотрев основные возможности сервиса Classcraft, мы можем заключить, что данная он-лайн игра имеет большой потенциал для развития мотивации обучающихся и совершенствования у них ключевых компетенций, в том числе социокультурной компетенции. Интерфейс Classcraft во многом повторяет популярные многопользовательские он-лайн игры и отвечает интересам современных учеников. Возможность управлять системой поощрения и наказания и редактировать ее компоненты является несомненным преимуществом, потому что позволяет сконцентрироваться на тех компетенциях, которые мы хотим развить. Важно отметить, что работа с данным ресурсом требует много времени на подготовительном этапе, но легко интегрируется в рамки школьного урока.

Список использованных источников:

1. Сафонова В.В. Изучение языков международного общения в контексте диалога культур и цивилизаций: монография. – Воронеж: Истоки. – 1996. – 238с.
2. Ставцева И.В., Вагина Т.С. Влияние геймификации на мотивацию к обучению: опыт внедрения геймифицированного онлайн-курса в дисциплину «История и культура стран изучаемого языка» // Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика». – 2019. – Т. 16, № 1. – С. 33-39.

3. Banfield J., Wilkerson B. Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy // Contemporary Issues in Education Research. – 2014. – Т. 7. №4. – P. 291-298.
4. Prensky M. On the Horizon // MCB University Press. – 2001. – №9(5). – P. 1-6
5. Werbach, K., Hunter D. The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win. –New York. – 2015. – 47p.
6. Веб сайт: <https://www.classcraft.com> (Дата обращения: 15.01.2021)