

Ю. С. Вербицкая
г. Минск, Беларусь

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

В настоящее время проблема личностно ориентированного и всесторонне развивающего обучения является первостепенной задачей образовательного процесса. В период пандемии возрос интерес к информационно-коммуникационным технологиям, а, следовательно, особую значимость имеет не просто коммуникативное, а интерактивное обучение иностранному языку.

Интерактивное обучение (*inter* – взаимный, *act* – действовать) – диалоговое обучение, предполагающее умение взаимодействовать и находиться в режиме беседы [1]. Среди методов интерактивного обучения согласно В. И. Иплиной и В. М. Панфиловой принято выделять четыре группы:

1) кооперативная учебная деятельность (объединение учеников в группы с одной общей целью);

2) фронтальная работа (предполагается участие всего класса, без разделения на группы);

3) дискуссионное обучение (широкое публичное обсуждение определенной темы);

4) игровое обучение (ролевая игра, имитация, драматизация) [2, с. 84].

Процесс организации интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Вышесказанное не только способствует развитию коммуникативной компетенции, но также влияет на сплочение коллектива и формирование взглядов и ценностей участников.

С целью выявить отношение молодых специалистов и студентов педагогических специальностей к интерактивным методам в обучении иностранному языку нами был проведен опрос среди студентов МГЛУ с помощью гугл-форм. 100 % опрошенных отметили, что положительно относятся к интерактивным методам в обучении. Наименее популярным методом интерактивного обучения, согласно опросу, оказалась фронтальная работа (10,3 %). 19,1 % отдали своё предпочтение дискуссионному обучению. С большим отрывом далее следуют игровое обучение (33,8 %) и кооперативное обучение (36,8 %).

Подобный опрос был проведен и среди участников международного лингвистического лагеря, которые летом 2021 года испытали подобный метод обучения на себе. 100 % участников также отметили, что положительно относятся к интерактивным методам обучения. Из них 31,3 % выбрали игровое обучение, 3,1% выбрали дискуссионное обучение, а 3,1 % уделили внимание фронтальной работе. Абсолютным лидером стала кооперативная учебная деятельность, собравшая 62,5 % голосов респондентов.

Любой современный урок иностранного языка представляет из себя коммуникацию. Особое значение это имеет при организации ролевых игр, так как именно в ходе игры возникает возможность создания условий реального общения. Именно ролевая игра становится главным мотивом речевой деятельности. Компьютерные игры же являются интересными для широкой аудитории, не ограниченной только начальной школой. А ведь одной из важнейших проблем современного процесса обучения является потеря мотивации к учению, способом повышения которой может оказаться внедрение в учебный процесс визуальных новелл, которые представляют собой компьютерную ролевою игру, что способствует геймификации учебного процесса [3, с. 349]. Геймификация – это «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе, в образование» (цит. по [4, р. 10]). Визуальная новелла – термин, пришедший в методику из сферы компьютерных игр, и там он обозначает ««историю-приключение с множеством концовок» [5, р. 4]. К. Башова и В. Пачовски, определяют визуальную новеллу как «мультимедийную игру, в которой есть все элементы мультимедиа, такие как текст, фон, персонажи, музыка, звуки, и она предполагает интерактивное взаимодействие со стороны игрока» [6]. К. Башова также отмечает, что «типичным для визуального романа является ветвление сюжета, потому что в игре есть точки принятия решений, в которых игрок должен принять решение о следующем шаге истории» [6]. В зависимости от выбранного варианта игрок достигнет определенного конца истории, что повышает мотивацию игрока перепроходить новеллу несколько раз с целью выяснить остальные варианты концовок. Визуальная новелла может стать многофункциональным приемом в обучении, так как она предполагает как индивидуальную, так и фронтальную работу в зависимости от требований преподавателя и возможностей организации учебного процесса. Визуальную новеллу легко подкорректировать с учетом возраста, интересов и уровня владения языком учащихся без изменения основного сюжета, что является её главным конкурентным преимуществом среди других интерактивных приемов.

Визуальная новелла имеет наибольшую эффективность на уровне закрепления и повторения материала, но это не означает, что она не может быть использована для введения нового материала, так как все зависит от создателя новеллы, т. е. учителя. В случае введения нового материала необходимо учесть, что материал должен быть проще и доступнее.

Организация данного вида деятельности предполагает краткое объяснение правил прохождения визуальной новеллы и её особенностей. Ученики должны обсуждать варианты ответа в группах, спорить и учиться доказывать свою точку зрения, брать лидерство на себя в решении сложных задач. От учителя требуется разъяснить, что нет возможности вернуться и исправить ответ, а также что один неправильный ответ не ведет к проигрышу, что провалить визуальную новеллу нельзя, так как она имитирует жизнь и пред-

полагает большое разнообразие вариантов концовок и развития событий. Одной из негативных сторон проведения такого вида работы является невозможность её предложить в печатном виде, что может быть большим препятствием для учителей, не владеющих информационно-коммуникационными технологиями, а также стать проблемой для детей, у которых отсутствует компьютер или телефон. Еще одним минусом является высокий уровень временных затрат, который требуется от создателя новеллы, так как необходимо продумать сюжет, ветки и влияние каждого ответа на выход к той или иной концовке. Это будет сложно осуществимо при отсутствии у учителя свободного времени, богатой фантазии, некоторых знаний о структуре литературного произведения (построение сюжета, создание персонажей, важность хронотопа и т. д.), а также о компьютерных программах (умение встраивать гиперссылки в презентацию или даже написать программу для визуальной новеллы). Также необходимо будет несколько раз протестировать новеллу, пройдя по всем веткам, чтобы найти ошибки, опечатки и проверить правильность соответствия выбранных сюжетов и их результатов.

В этом плане интересен опыт использования визуальных новелл в ходе обучения, так как при подобном виде игрового обучения затрагиваются зрительные и слуховые системы человека. Ю. С. Вербицкой, А. Д. Вериной и Е. П. Борисевич в рамках занятий по дисциплине «Язык средств массовой информации» была разработана детективная визуальная новелла, затрагивающая проблему расизма в американском обществе. В ходе игры участникам предлагалось пройти визуальную новеллу и расследовать совершенное в поезде преступление, связанное с расовыми предрассудками. От уровня знаний студентов по данной дисциплине зависело количество информации, которое удастся получить игрокам от подозреваемых, а, следовательно, и их возможность вычислить преступника. При неправильном, как и при правильном, определении того, кто совершил преступление, концовка имела свои собственные особенности. Так как аудиторией этой визуальной новеллы являлись студенты четвертого курса, в ней также присутствовали любовные линии, что означает, что в финале можно было не только найти преступника или, наоборот, обвинить невиновного, но и выстроить отношения между главной героиней и одним из персонажей.

Данный опыт дал нам возможность разработать и провести визуальную новеллу для младших школьников СШ № 43 г. Минска в рамках недели иностранного языка. Здесь отсутствовала детективная составляющая, так как сюжет базировался на известных британских легендах и сказках. Игрокам предлагалось помочь королю Артуру и Мерлину спасти королевство, для чего им предстояло путешествие по сказкам и легендам, таким как легенды о короле Артуре, шотландская народная сказка Там Лин, английская народная сказка «Джек и бобовый стебель», литературная сказка Джеймса Барри «Питер Пэн», произведение в жанре фэнтези Дианы Уинн Джонс «Ходячий замок». Учащиеся активно участвовали в прохождении новеллы,

обсуждали варианты ответов на английском языке и проявляли более высокий уровень мотивации к общению на иностранном языке, а также к познанию англоязычной культуры.

Этот опыт, в свою очередь, стал основой для проведения нами занятия по детективной визуальной новелле в международном лингвистическом лагере на уроке английского языка. Среди аудитории игры оказались участники от 15 до 18 лет, учащиеся школ, колледжей и ВУЗов. Для них также был использован шаблон с поиском преступника, но так как специфика лагеря предполагала совершенствование разговорной речи, а группы обладали разным уровнем владения языком, то задания были составлены с учетом их базовых знаний и нацелены на социокультурный аспект. Новелла подвергалась некоторым изменениям на уровне заданий, но не сюжета. Из шести групп четыре группы успешно смогли пройти данную новеллу, получить необходимое количество информации и вычислить преступника. Две группы совершили ошибки на этапе выбора подозреваемого, хотя также получили достаточное количество информации. Тем не менее, все участники высказали одобрение и хорошо оценили такой вид работы.

Нами также был проведен опрос в гугл-формах с целью узнать отношение студентов педагогических специальностей к подобному виду деятельности. Среди будущих молодых учителей только 5,9 % были не заинтересованы в использовании визуальных новелл в качестве приема интерактивного обучения. Несмотря на отсутствие опыта в прохождении обучающих визуальных новелл, 67,6 % будущих учителей отметили детективный сюжет как более предпочтительный для подобной новеллы. Данное мнение может быть объяснено тем, что именно детектив является жанром, собирающим наибольшее количество загадок в своем сюжете, что можно использовать для внедрения тестовых или открытых заданий в игру. Вторым по популярности (19,1 %) оказался приключенческий сюжет, так как он также предполагает внедрение разнообразных квестовых заданий с целью проверки изученного материала. 11,8 % отдали предпочтение любовной истории, а также был предложен вариант с хоррором (1,5 %).

Большинство участников лингвистического лагеря (59,4 %) описали свой опыт урока с использованием визуальной новеллы как положительный, в то время как 40,6 % учащихся отметили его как нейтральный, однако никто не отметил его как отрицательный, что свидетельствует об интересе учащихся к подобной форме работы. 93,5 % отметили, что в ходе такого урока у них повысился уровень мотивации и интереса. Наибольший интерес у участников вызвал детективный сюжет, что может объясняться тем, что именно такая визуальная новелла была им представлена. 54,8 % опрошенных отмечают детектив как предпочтительный жанр визуальной новеллы. В тоже время 32,3 % выбирали в качестве подходящего сюжета приключенческий, а 12,9 % – любовную историю.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что визуальная новелла является одним из наиболее перспективных приемов интерактивного обучения, так как она способствует развитию мотивации и интереса учащихся, может быть реализована в разных формах в зависимости от места в учебном процессе, а также может служить в качестве средства обучения культуре изучаемой страны. Огромным преимуществом является возможность адаптировать визуальную новеллу под уровень учащихся. В виду своей универсальности она подходит для любых возрастов и любых уровней владения языком, а разнообразие жанров ведет к появлению многофункциональности и многозадачности визуальной новеллы. Она может быть использована не только в рамках школы, но даже ВУЗа, так как существует возможность адаптировать новеллу практически под любой учебный предмет. Можно позволить учащимся на собственном опыте пережить историческое событие или сюжет классической книги, что повлияет на их восприятие, так как эмоциональная память является самой прочной.

ЛИТЕРАТУРА

1. Черкас, Е. Г. Инновационные образовательные технологии: основные понятия / Е. Г. Черкас // Инновационные образовательные технологии. – 2016. – № 4. – URL: <http://elibrary.miu.by/journals!/item.iot/issue.48/article.10.html> (дата обращения: 16.11.2021).
2. Иплина, В. И. Интерактивные методов на уроках иностранного языка / В. И. Иплина, В. М. Панфилова // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 6-1. – С. 84–85.
3. Ботяновский, К. П. Разработка и применение электронных новелл в условиях смешанного обучения в средней школе / К. П. Ботяновский, И. И. Линевиц // 76-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета : материалы конф. В 3 ч. Ч. 3, Минск, 13–24 мая 2019 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол. : В. Г. Сафонов (пред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2019. – С. 349–352.
4. Kapp, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco : John Wiley & Sons, 2012. – 336 с.
5. Camingue, J. What is a Visual Novel? / J. Camingue, E. Carstensdottir, E. F. Melcer // Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. – Volume 5. – Issue CHI PLAY, Article No 285. – 2021. – P. 1–18.
6. Bashova, K. Poetry as a Visual Novel: a Multimedia Project / K. Bashova, V. Pachovski. – URL: https://www.researchgate.net/publication/306083234_Poetry_as_a_Visual_Novel_-_a_Multimedia_Project (date of access: 16.11.2021).