

УДК 37.02

ФОРМИРОВАНИЕ НАУЧНО-АКАДЕМИЧЕСКОЙ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ С ПОМОЩЬЮ МОБИЛЬНЫХ КВЕСТОВ

М.В. Амелькина

***Аннотация.** В статье обосновывается актуальность соответствия образовательных задач дисциплины «иностранный язык» требованиям международных экзаменов в условиях академической мобильности как средства интеграции российского образования в общеевропейское образовательное пространство. В этой связи проанализированы возможности мобильных игровых квестов для формирования необходимых компетенций у студентов высшей школы. Приведены примеры проектов и даны основные рекомендации по использованию квестов в процессе обучения иностранному языку.*

***Ключевые слова:** мобильные квесты, обучение иностранному языку, международные экзамены, академическая мобильность, геймификация*

Введение

Условия глобализации отражаются не только на политико-экономических процессах, но и на образовательных. Так, в связи с процессом интеграции Российского образования в Болонскую среду, уровень академической мобильности студентов повышается с каждым годом. На основе государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2013–2020 годы [1], основной целью интеграции образования является формирование общеевропейского образовательного пространства, в контексте которого международная академическая мобильность является главным условием. Развитие международной академической мобильности также является условием повышения конкурентоспособности высшего образования РФ, реализации приоритетов внешней политики России, где образование рассматривается как один из инструментов «мягкой силы».

В 2009 году была принята «Стратегия мобильности ЕПВО 2020», согласно которой процент выпускников, прошедших обучение за рубежом, должно составлять 20%. [2]. Анализ проектов по реализации академической мобильности в Российских вузах позволяет сделать вывод о том, что данное направление осуществляется в большинстве случаев только в двух плоскостях:

1. Внутренняя академическая мобильность. Несмотря на признание международной академической мобильности показателем успешности системы образования [3], большинство высших образовательных учреждений сосредоточены именно на мобильности студентов внутри страны. Данная схема мобильности имеет чёткую структуру и положения, поэтому является более простым способом реализации концепции интеграции образования [4].

2. Академическая мобильность иммиграционного типа, в которой главной целью является экспорт российского образования, повышение его узнаваемости. Такой тип академической мобильности ориентирован на привлечение иностранных студентов к обучению в российских вузах.

Что касается международной академической мобильности, в официальных документах вузов её структура мало описана. Однако, по некоторым данным самих вузов (РГУ им. С.А. Есенина, ТПУ, СКФУ), ими реализуются совместные магистерские программы, а также краткосрочные и долгосрочные образовательные программы обучения в вузах-партнёрах.

Международные экзамены в условиях академической мобильности

Исходя из того, что на данном этапе развития российского образования работа по организации академической мобильности и международного сотрудничества является одним из основных направлений развития вуза, а также показателем его успешности и статуса, можно сделать вывод, что владение иностранным и прежде всего английским языком значительно расширяет эти возможности для студентов и преподавателей. Мно-

гие образовательные программы в зарубежных не англоязычных вузах предлагают программы для иностранных студентов именно на английском языке. Например, университет Турку (Финляндия) разрабатывает программы для магистров по образованию и воспитанию, изучению языков, отдельных отраслей химии, физики, астрономии, биотехнологии, и т.д. Таким образом, практически любая область является представленной в учебных планах. Что касается требований владения языком к поступающим, в таблице 1 указаны сводные данные по университетам, предлагающим программы на английском языке с указанием экзаменов, которые необходимо сдать для поступления.

Помимо проанализированных страниц вебсайтов, включённых в таблицу, необходимо отметить, что международные экзамены IELTS и TOEFL принимаются университетами в англоговорящих странах: США, Соединённого королевства, Австралии, Канады и Новой Зеландии, и не англоязычными странами ЕС (Франция, Германия). Анализ университетов также показал, что, например, в таких странах, как Мексика и Бразилия, есть программы для иностранных студентов, но они не предполагают обучение на английском языке.

Таблица 1

Страна	Университеты	Экзамен TOEFL	Экзамен IELTS	Другие экзамены
Финляндия	Turun Yliopisto	+	+	+
	Helsingin Yliopisto	+	+	+
	Tampereen yliopisto	+	+	+
Польша	Uniwersytet Warszawski	+	+	+
Испания	Universitat de Barcelona	Любой экзамен, подтверждающий владение английским согласно the Common European Framework of Reference for Languages [Европас] не ниже B2		
Китай	The Chinese University of Hong Kong	+	+	+
	Peking (Beijing) University	+	+	
Тайланд	Mahidol University	+	+	+

Таким образом, в условиях академической мобильности подтверждается необходимость включения в цели дисциплины «Иностранный язык» требования международных экзаменов. В данной связи необходимо рассмотреть типовые задания IELTS и TOEFL, которые являются самыми распространёнными: IELTS – 2,2 миллиона сдающих, по данным 2015 года, 3 миллиона в 2017 году; TOEFL – примерно 1,8 миллионов за 2015 год, всего около 30 миллионов за 54 года существования теста. В Таблице 2 представлена дополнительная информация о вышеупомянутых экзаменах [5, 6].

Таблица 2

Показатели	TOEFL	IELTS
Год основания	1964	1980
Количество центров сдачи	4 500	>1200
Количество стран-организаторов	>140	>120
Количество экзаменов в год	>50	48

CAE (Cambridge Assesment Test) имеет множество экзаменационных форм, каждая из которых направлена на проверку соответствия сдающего определённому уровню, в отличие от комплексных TOEFL и IELTS, поэтому в данной статье рассмотрение CAE не видится целесообразным.

Структура обоих экзаменов одинакова. Цель экзаменов – проверка компетентности экзаменуемого в четырёх видах речевой деятельности: аудирование (listening), чтение (reading), письмо (writing) и говорение (speaking).

Что касается типовых заданий, то в первую очередь следует упомянуть, что целью выявления характеристик, разрабатываемых квестов является формирование иноязычной компетенции у студентов с целью их подготовки к решению академических задач. Следовательно, в фокусе работы находятся задания научно-академического характера. Стоит также отметить, что TOEFL в данном аспекте на 90% состоит из академических кейсов, кроме того, является более сложным в плане использования академических единиц и грамматических структур, чем IELTS [7].

IELTS имеет две экзаменационные формы: общую и академическую. Последняя и будет рассматриваться в рамках данной работы как основа для квеста.

Структура квестов

Для того чтобы описать основные требования к созданию квеста, необходимо рассмотреть сам квест как продукт в двух аспектах:

1. Форма: структура и логика квеста
2. Содержание: наполнение заданиями (на основе указанных международных экзаменов).

В первом аспекте объектом анализа является сам обучающий квест как средство формирования научно-академической компетенции. Техническая сторона квеста представляет собой основанную на местности (в кампусе) интерактивную мобильную игру.

По форме любой квест является последовательностью шагов, которые осуществляет обучающийся в ходе выполнения заданий. Каждый успешно выполненный этап даёт возможность играющему двигаться дальше в соответствии с логикой игры. Выбор такой формы основывается на геймификации образовательного процесса, происходящей в настоящее время, обучающий успех которой уже был доказан в ряде исследований. Позитивные результаты образовательной функции игр обусловлены высоким уровнем мотивации и интереса у обучающихся, два условия, необходимых для успешного обучения [8, 9, 10]. Что касается непосредственно мобильного игрового обучения, такое обучение погружает обучающихся в смешанную реальность, что также обеспечивает высокую мотивацию [11, 12]. Когнитивный и мотивационный эффект мобильных образовательных игр рассматривался во многих исследованиях, по результатам которых был выявлен большой потенциал таких игр [13]. Таким образом, использование мобильных игровых квестов в процессе обучения является обоснованным и целесообразным.

Что касается структуры и логики квеста, как было указано выше, – это последовательность шагов с заданиями, предполагающими интерактивность. Для мобильных квестов обязательным является наличие таких технических характеристик, как:

- мобильное устройство (смартфон, планшет),
- платформа для мобильных приложений или веб-приложение, через которое происходит связь с сервером.

Вторая составляющая разрабатывается непосредственно ИТ-специалистами или берётся за основу уже готовая платформа для создания интерактивных мобильных квестов. Например, платформа ARIS (Augmented Reality Interactive Storytelling), разработанная специалистами университета Висконсин-Мэдисон [14]. ARIS уже в течение многих лет успешно используется для решения образовательных задач, в том числе для изучения иностранных языков. Кроме обычных цифровых технологий, данная платформа предоставляет возможность включить задания на основе дополненной реальности, позволяя повысить интерактивность игры и интерес самих играющих. Ярким примером использования этой платформы является игра “Mentira”, разработанная для студентов, изучающих испанский язык [15].

Проект “Mentira” представляет собой детективную игру, состоящую из двух частей. В первой части студенты знакомятся с контекстом игры, персонажами (NPC – non-player characters) и задачами, которые им нужно будет решить. Во второй части студенты непосредственно ищут разгадку убийства, по ключам, которые они находят в реальном физическом окружении или получают в процессе диалогов с неигровыми персонажами. Типы ключей зависят от того, к какой семье принадлежит игрок (на основе его собственного выбора, сделанного в первой части игры). Когда ключи собраны, игроки анализируют их, обсуждают и делают заключения об убийце.

Описанный проект – представляет собой классический квест, который может быть взят за основу для создания квестов с целью формирования научно-академической компетенции. Соответственно, содержательная часть игры представляет собой задания, включающие лексические единицы и грамматические структуры, необходимые для этих целей. Как было сказано выше, основу задания составляют требования международных экзаменов.

Содержательная сторона квестов

Анализ заданий IELTS TOEFL показал, что в содержательном плане оба экзамена направлены на проверку следующих компетенций:

– способность восприятия и понимания академических устных и письменных текстов: учебников, конспектов лекций, самих лекций, дискуссий, диалогов в академическом контексте, схем, карт;

– способность анализировать, обрабатывать и синтезировать полученную информацию из разных источников (характеристика мультимодальности), делать выводы, обобщения, перефразирования;

– способность составлять собственные академические устные и письменные тексты: целесообразное конспектирование, создание независимых (independent) или интегрированных (integrated) текстов, т.е., на основе письменных и устных академических текстов.

Все описанные компетенции проверяются в контексте кейсов, которые являются типичными ситуациями, возникающими в кампусе. Например, вопросы получения стипендии, выбора курса, проблем с нехваткой времени для выполнения задания, организация факультативов, вечеров в кампусе, отмена и перенос занятий. В связи с этим, стоит осуществлять отбор той лексики, которая связаны с жизнью в кампусе и интегрировать эти лексические единицы в задания.

В Таблице 3 представлены лексические единицы, отобранные на основе экспресс-анализа ситуаций, приведённых в заданиях международных экзаменов.

Таблица 3

ЛЕ для решения бытовых задач в кампусе	ЛЕ для решения академических организационных задач	ЛЕ научной сферы
Fraternity row	Assignment	Article
Head resident	To audit	To assume
Interlibrary loan	Carrel	Conclusion
Lost and found	To cram	Introductory
Off campus	Handout	Investigation
Parking lot	Makeup test	Issue
Resident advisor	Mickey Mouse course	Theory
Room and board	Pop quiz	thesis
Shuttle	prerequisite	
Tuition hike		

На основе подобного академического словаря и стратегий, которыми должны овладеть студенты, составляются конкретные задания для квеста, например,

1. Для студентов медицинских факультетов:

«Вам необходимо подготовиться к семинару по анатомии по истории изучения кровеносной системы. Сотрудник библиотеки предлагает вам два издания: об учениях Гарвея и об истории анатомии. Какое издание вам подойдёт больше. Введите в окно ответов номер страницы, на которой начинается оглавление».

Комментарий: данное задание требует наличие в библиотеке учебников на английском языке.

2. Для студентов химических направлений подготовки

«Вам необходимо прослушать отрывок из вводной лекции о значении пластика в современных технологиях. Прослушайте лекцию и введите в окно ответов, каково отношение преподавателя, положительно или отрицательно».

Комментарий: данное задание включает элемент технологии дополненной реальности. Для доступа к лекции можно выбрать один из вариантов возникновения виртуального объекта: определение геолокации (виртуальный объект возникает, когда пользователь входит в указанный радиус), с помощью маячка (необходимо наличие в определённом месте маячка, например, в холле с химическими лабораториями. Когда пользователь окажется в этой зоне, маячок начнёт связываться с устройством и передавать ему данные) [16], с помощью маркера (при наведении на физический объект, например, табличку на двери химической лаборатории, видео начнёт проигрываться на устройстве).

3. Для студентов любых направлений подготовки

«В вашем расписании произошла накладка, но вы очень хотите посетить семинар преподавателя по экономике. Вы планируете обсудить этот организационный вопрос с преподавателем по электронной почте. Найдите и введите в окно ответов e-mail этого преподавателя».

Комментарий: необходимо ограничить поиски студентов одним университетом (зарубежным), но не давать прямых подсказок, чтобы студенты смогли сами определить логику, по которой нужно выбрать определённого преподавателя.

Также в качестве виртуальных объектов можно использовать схемы или карты (в экономике, социологии, географии и др.), 3D модели инструментов (в физике, инженерном деле и др.), аудиофайлы или ребусы (в лингвистике, филологии). При наличии сотрудничества с разработчиками мобильных игр, можно включать в квест симуляционные кейсы, связанные с профессиональной деятельностью.

Обсуждения и заключение

Описанная схема мобильного квеста позволяет значительно разнообразить методы формирования научно-академической иноязычной компетенции, а также средства, как подачи материала, так и контроля его усвоения. Содержание мобильных квестов ориентировано на закрепление профессионально-значимых и научно-академических ЛЕ в ситуациях, в которых студент может оказаться во время обучения в зарубежном вузе или во время стажировки за границей.

Во многих зарубежных вузах требованием для поступления является также успешная сдача экзамена GRE (Graduate Record Examination), комплексного экзамена на английском языке, который состоит из вербальной, математической, аналитической и экспериментальной секций, либо специализированные тесты в какой-либо области. Обучение, в соответствии с требованиями, описанными в статье, позволит студентам лучше подготовиться к таким экзаменам и снизить стресс, если подобные задания будут даваться в форме интерактивной игры.

Кроме того, практически в каждом зарубежном вузе необходимо предоставить одно или два эссе (Motivation letter, Study/ research objective), в которых абитуриентам предлагается описать свои достижения в учёбе или науке, сферу научных интересов и планы на будущее. Правильно подобранные и сформулированные задания помогут студентам не только овладеть необходимым лексическим запасом, но и сформировать стратегии ана-

лиза и синтеза информации и структурирования текста. Интерактивная форма квестов направлена более успешное формирование мотивационных и когнитивных компонентов обучения, поэтому они являются продуктивным видом деятельности для более успешной реализации программ академической мобильности.

Литература

1. Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования" на 2013-2020 годы (с изменениями на 31 марта 2017 года). URL: <http://docs.cntd.ru/document/499091784> (Дата обращения 15.03.2018)
2. The Bologna Process 2020 – The European Higher Education Area in the new decade Communiqué of the Conference of European Ministers Responsible for Higher Education, Leuven and Louvain-la-Neuve, 28-29 April 2009.
3. Южакова Т., Каракчиева И. Бюллетень о сфере образования // Аналитический центр при правительстве Российской Федерации. 2015, № 4. 18 с.
4. Зарубин А.В. Академическая мобильность // Мат-лы заседания рабочей группы «Клуб проректоров по учебной работе», 20 июня, 2017. Москва.
5. IELTS official site [Electronic resource]. URL: <https://www.ielts.org/>
6. TOEFL official site [Electronic resource]. URL: <https://www.ets.org/toefl/>
7. Educational Testing Service. Official TOEFL iBT Tests. 2nd edition. Columbus: McGraw-Hill Education, 2015. 466 p.
8. Malone T.W. & Lepper M.R. Making learning fun: a taxonomic model of intrinsic motivations for learning / eds R.E. Snow & M.J. Farr // In Aptitude, Learning, and Instruction: III. Cognitive and Affective Process Analysis. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1987. pp. 223–253.
9. Garris R., Ahlers R. & Driskell J.E. Games, motivation, and learning: a research and practice model // Simulation & Gaming. 2002. 33. Pp. 441–467.
10. Хекхаузен Х. Мотивация и деятельность. М.: Педагогика, 1986. Т.1. 408 с.
11. Schwabe G. & Göth C. Mobile learning with a mobile game: design and motivational effects // Journal of Computer Assisted Learning. 2005. 21. Pp. 204–216.
12. Gros B. Digital games in education: the design of game-based learning environments // Journal of Research on Technology in Education. 2007. 40 (1). Pp. 23–38.
13. Egenfeldt-Nielsen S. Overview of Research on the Educational Use of Video Games // Digital Kompetanse, 2006. Vol. 1. Pp. 184–213.
14. Gagnon, D. ARIS Manual. URL: <http://manual.arisgames.org/> (Accessed on 07.02.2018)
15. Holden, C. & Sykes, J. Leveraging mobile games for place-based language learning // International Journal of Game-based Learning. 2011. 1(2), pp. 1-18.
16. Амелкина М.В. Современные мобильные технологии в высшей школе // International research conference on economics, arts and sciences, Uppsala, 31 July, 2017. Pp. 173-188.

Сведения об авторе

Амелкина Маргарита Владимировна, старший преподаватель, Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского, e-mail: amelkina.margarita@gmail.com

SCIENTIFIC ACADEMIC FOREIGN COMPETENCE FORMING WITH THE HELP OF MOBILE QUESTS

M.V. Amelkina

Abstract. In the article the urgency of educational tasks of foreign language course correspondence to the demands of international examinations in the conditions of academic mobility as the means of the Russian education integration into the European Higher Educational Area is substantiated. In this aspect the opportunities of mobile game quests for necessary competences forming in high school students are analyzed. The examples of projects are described and the basic recommendations for quests use in the foreign language teaching are given.

Key words: mobile quests, foreign language teaching, international examinations, academic mobility, gamification.

Data about the author

Amelkina M., senior instructor, Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovski, e-mail: amelkina.margarita@gmail.com