

ИГРОВОЙ МЕТОД «ИСКЕЙП-РУМ (ESCAPE ROOM)» ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

М. Д. Гракова, e-mail: grakovamasha09@gmail.com

К. М. Арбузова, e-mail: Svinkabora55@gmail.com

Е. В. Войтишенюк, e-mail: eleniaelf@yandex.by

Старший преподаватель кафедры «Белорусский и иностранные языки»,
энергетический факультет, Гомельский государственный технический
университет им. П.О. Сухого,
Республика Беларусь, г. Гомель

Аннотация. Исследование представляет собой эксперимент, описывающий поэтапный процесс, в котором студенты принимают участие в квест-игре “Escape room” на занятиях по английскому языку, а затем на основе проанализированных оригинальных текстов создают авторские сценарии игр, взяв за основу метод “Escape room”. В статье описывается история создания метода “Escape room”, дается краткая характеристика разным видам квест-игр и их тактико-стратегический потенциал. Эксперимент подразумевает разработку игровых сценариев с использованием новых цифровых возможностей и их последующее применение на практике – на занятиях по английскому языку. Работа имеет практическую значимость, так как квест-игры могут служить эффективным тренингом для снятия языкового барьера, отработки лексики и навыков общения. Кроме того, они могут служить индикатором уровня знаний студентов. Отмечается, что мотивация к общению на иностранном языке в таких играх значительно повышается.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, английский язык, методика преподавания английского языка, квест-технологии, IT-технологии.

GAME METHOD “ESCAPE ROOM” IN STUDYING ENGLISH LANGUAGE

M. D. Grakova, e-mail: grakovamasha09@gmail.com

K. M. Arbuzova, e-mail: Svinkabora55@gmail.com

E. V. Voytishenyuk, e-mail: eleniaelf@yandex.by

Senior Lecturer, Department of "Belarusian and Foreign Languages",
Faculty of Energy,
P.O. Sukhoi Gomel State Technical University, Gomel, Belarus.

Abstract. The study is an experiment describing a step-by-step process in which students take part in the quest game “escape room” in English classes, and then, based on the analyzed original texts, create original game scenarios using the “escape room” method as a basis. The article describes the history of the creation of the “escape room” method, gives a brief description of different types of quest games

and their tactical and strategic potential. The experiment involves the development of game scenarios using new digital capabilities and their subsequent application in practice – in English classes. The work has practical significance, since quest games can serve as effective training for removing the language barrier, practicing vocabulary and communication skills. In addition, they can serve as an indicator of students' knowledge level. It is noted that the motivation to communicate in a foreign language in such games increases significantly.

Key words: interactive teaching methods, English language, methods of teaching English, quest technologies, IT technologies.

В современном образовании все большее внимание уделяется поиску новых интерактивных технологий, которые можно было бы включать в методику преподавания иностранных языков. В развивающихся условиях преподавания иностранных языков основная задача – не только передача знаний и организация их усвоений, но также создание новых методов постоянной языковой практики, формирующих коммуникативные навыки, и также навыки самоконтроля. Принято считать, что эффективная коммуникация на занятии по английскому языку возможна в 3D-формате – в атмосфере взаимодействия студентов с преподавателем, с предоставляемой информацией и между собой [1], поэтому такой игровой интерактивный метод, как квест-игра “Escape-room” привлек наше внимание.

Данная работа описывает эксперимент, в котором студенты на начальном этапе принимают участие в квест-игре “escape room”, проведенной преподавателем на занятии по английскому языку. Преподаватель знакомит участников с разными видами квест-игр, направленные на развитие коммуникативных навыков говорения, описывает цель игры, условия и временные рамки. Эксперимент в рамках научно-исследовательской студенческой лаборатории в неязыковом вузе ставит целью проанализировать тактико-стратегический потенциал квест-игр и на их основе разработать свои уникальные сценарии подобных игр с тем, чтобы применить их на занятиях по английскому языку. Материалом исследования являются оригинальные англоязычные тексты, взятые из англоязычных газет, сайтов, блогов, связанных темой «Новые IT-технологии», а также составленный на базе текстов глоссарий технических терминов. Задачей эксперимента является применение изученного материала (отобранных терминов) в разработке игровых сценариев с применением новых цифровых возможностей, приложений, сайтов для создания интерактивных игр с их последующим применением на практике в аудитории. Практическая значимость работы заключается в том, что с одной стороны такая игра (как и любая другая коммуникативно-направленная игра) может являться хорошим тренингом для снятия языкового барьера, может быть полезной для отработки лексики, навыков построения вопросов, спонтанных/неподготовленных ответов, а также способствовать развитию навыков делового общения и общения в команде. С другой стороны, игра является индикатором уровня усвоенных студентом знаний, особенно, если игра составлялась самим обучающимся. Следует

отметить, что мотивация общаться на иностранном языке в определенного рода играх в разы выше, так как все участники объединены одной целью – выиграть, а без коммуникативных навыков в строго отведенных временных рамках игры такая цель труднодостижима [2]. Поэтому, так или иначе, участникам приходится выражать мысли на иностранном языке.

История перехода метода “Escape-room” говорит о том, что первые «квест-румы» появились благодаря энтузиастам, которые захотели перенести браузерный квест «Escape the room» в реальность. Идея прижилась в формате игровых комнат с разной тематикой – хорор, мистика, детектив. В современном мире «искейп-румы» существуют практически в любом большом городе. Многие студенты по всему миру создают искейп-румы самостоятельно, или игры в реальности (live escape games), в рамках университетских программ и активностей. Основная цель создания таких игр для студентов – это развитие командной работы, логического мышления, проблемного решения и коммуникативных навыков. В известных университетах США, Канады, Великобритании, Германии, Франции, Японии такие игры используются как инструмент активного обучения и развлечения, а также для создания сильной командной динамики среди студентов. Кроме этих стран, «Escape-комнаты» также популярны в Австралии, Новой Зеландии, Южной Кореи, Бразилии и многих других [3, 4, 5].

В качестве примера можно привести Оксфордский университет. В рамках информационно-просветительской программы, призванной повысить интерес и доверие к науке, отделение нейробиологии Оксфордского университета совместно с компанией LCI Productions создало квест-комнату, где посетителям предлагается сразиться с искусственным интеллектом (ИИ). По сценарию в комнате их встречает «злой мозг», который угрожает захватить контроль над лабораторией. Чтобы предотвратить это, посетителям необходимо перехитрить его, выполнив ряд физических и умственных задач [5].

Рассмотрим разные варианты квест-игр. *Искейп-рум (Escape room)* – это интерактивная игра, в которой группа людей заключена в определенной комнате и должна использовать свои коммуникативные, логические и проблемно-ориентированные навыки, чтобы решить серию головоломок, найти скрытые подсказки и собрать все необходимые элементы для успешного побега из комнаты в ограниченное время. Важно отметить, что искейп-румы могут быть как физическими, где игроки физически перемещаются по комнате, так и виртуальными, где можно играть удаленно, онлайн. В основе искейп-рума лежит сюжетная линия, которая определяет цель игры. Также игра имеет и дополнительные цели – погрузить участников в особенную атмосферу, преподнести сюжет, подарить незабываемые впечатления. В последнее время квест становится все более популярным жанром активного развлечения для друзей и семьи.

Игра Перформанс представляет собой необычную форму игры. Игра заключается в том, что нужно или найти выход, решив множество заданий, или достичь определенной цели (например, отнести кольцо Всевластия в Мордор). Однако, отличие от классического эскейп-рума в том, что каждому участнику даются определенные роли (главные), а второстепенные роли играют специально подго-

товленные для этого актеры. Именно они направляют героев или, наоборот, мешают им в выполнении заданий. Это можно сравнить с театральной постановкой.

Квест в реальности – «живой» квест в рамках данного жанра не обязательно предполагает цель выбраться из комнаты, так как она может быть не заперта. Есть определенный сценарий (например, победить Темного Властелина всеобщими магическими усилиями или найти тайную комнату), который нужно проиграть с помощью поэтапного выполнения заданий. Самое главное – это попытаться повторить необходимый сценарий.

Еще один особый вид квеста, который происходит в воображении участников – *Морфеус*. Участникам завязывают глаза, что заставляет людей максимально подключить другие органы чувств: осязание, слух, обоняние. Именно так лишенная зрения команда должна выполнять задания. Это настоящее испытание на прочность и готовность действовать нестандартно. Многие признаются, что прохождение квеста в данном жанре даже позволяет переосмыслить свое отношение к некоторым жизненным обстоятельствам.

Спортивный квест или экип-игра – вид квеста придется по душе любителям напрячься не только интеллектуально, но и физически. В зависимости от сюжетной линии нужно выполнять ряд заданий, в числе которых и те, что заставят серьезно задействовать мышцы. Возможно, придется пролезть по тесному тоннелю, убежать от охраны, взобраться по канату. Обычно комнаты, предназначенные для прохождения подобных квестов, требуют определенных декораций. Есть возможность почувствовать себя голливудским героем и прожить роль, возможно, злодея, а, возможно, преследователя преступника [4].

Предлагаем рассмотреть примеры разработанных сценариев «Escape rooms», предложенных студентами Гомельского государственного технического университета П.О. Сухого (факультет информационных технологий):

Пример 1

Сценарий искейп-рума сфокусирован на теме информационных технологий (ИТ) и создан для студентов в возрасте от 18 до 25 лет, которые интересуются компьютерами и программированием.

Тема: «Спасение кибермира»

Цель: Игроки должны предотвратить катастрофу в виртуальном мире, возникшую из-за хакерской атаки на центральную компьютерную систему. Целью игроков будет восстановление системы и остановка хакеров.

Персонажи:

- Главный герой: игроки принимают на себя роль опытного киберспециалиста, который получает вызов о крупной хакерской атаке.
- Команда хакеров: зловредные хакеры, которые пытаются уничтожить виртуальный мир и все его данные.
- Виртуальные помощники: виртуальные персонажи, которые предоставляют игрокам подсказки и руководство по восстановлению системы.

Аудитория: Игра предназначена для студентов, изучающих английский язык и интересующихся ИТ. Она может быть проведена как в рамках учебного процесса в университете, так и в формате развлекательного мероприятия для

студенческих клубов или групп интересов.

Результат: Цель игры – помочь студентам развить командные навыки, проблемное решение и логическое мышление в контексте ИТ. Они также получают представление о кибербезопасности и важности защиты информации в современном мире.

Пример 2

Сценарий искейп-рума сфокусирован на теме информационных технологий (ИТ) и создан для студентов в возрасте от 18 до 25 лет, которые интересуются компьютерами и программированием.

Тема: «Поиск утерянного кода»

Цель: Игроки должны найти утерянный код и восстановить его.

Персонажи:

- Программист.
- Программист получает загадочное сообщение с намеками на утерянный код;
- Системный администратор. Системный администратор помогает раскрывать подсказки и разгадывать головоломки;
- Хакер. Хакер пытается помешать им и украсть код.

Каждый персонаж имеет свои уникальные знания и навыки.

Аудитория: Игра рассчитана на студентов ИТ-специальностей.

Возраст аудитории – от 18 лет.

Результат: Команда успешно находит код и восстанавливает его, справляясь с препятствиями.

Такой сценарий поможет студентам не только улучшить свой английский, но и развить навыки программирования.

Данные сценарии оформляются в формате презентаций, могут иметь дополнения и развитие. В данных играх используются вопросительные высказывания с выбором ответов, кроссворды, головоломки, задачи для описания картинок, ребусы на английском языке. Студенты могут использовать вспомогательные инструменты, которые размещены, например, на следующих сайтах:

- 1) <https://padlet.com/> – для создания презентаций и картинок, карточек и схем к ним;
- 2) <https://wordwall.net/> – сайт для создания упражнений и заданий на разные виды речевой деятельности;
- 3) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/> – ресурс для создания кроссвордов;
- 4) Сайты с красивыми сюжетными картинками (FreePic, PinTerest, Pexels, Pixabay др.), которые можно использовать в качестве фона или иллюстраций к сценариям;
- 5) Сервисы с электронным кубиком /игральными костями (например, <https://gsgen.ru/tools/random-kubik/>).

Данные ресурсы в качестве инструментов могут сочетаться друг с другом и взаимодополнять друг друга [7]. Интересно, что, проходя такую игру в реальности

на занятии по английскому языку, студенты сразу видят, где можно было бы улучшить то или иное задание, усложнить или наоборот упростить ход игры, что говорит о рефлексии. Данные разработки могут использоваться в качестве организации самостоятельной работы студентов, а также в качестве инструмента преподавателя для организации занятий (командных соревнований) по иностранным языкам в группах, которым сценарии игр не известны. На наш взгляд мотивация изучать иностранные языки с использованием подобных игр значительно повышается, что значительно способствует усвоению навыков коммуникации на занятиях по иностранному языку у студентов неязыковых специальностей.

Список литературы:

1. Андарало, А.И. Интерактивное взаимодействие в обучении учащихся : программно-методический комплекс для слушателей целевых курсов повышения квалификации / А.И. Андарало, Н.В. Быстрякова, В.В. Гракова, [и др.] ; под общ. ред. В.В. Граковой, Т.А. Шингирей. – Минск : БГПУ, 2009. – 77 с.

2. Генике, Е.А. Активные методы обучения: новый подход / Е.А. Генике. – М. : Сентябрь, 2013. – 176 с.

3. Гилярова, М.Г. Повышение мотивации обучения через использование интерактивных элементов электронно-образовательных ресурсов / М.Г. Гилярова // Информатика и образование. – 2015. – № 10. – С. 26-27.

4. Ерёмина, С.А. Квест-технология в процессе обучения русскому языку как иностранному / С.А. Ерёмина, Е.В. Дзюба // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2021. – № 19. – С. 175-185.

5. Журнал AvClub [Электронный ресурс]: технические инновации в мире / АВ Клуб – крупнейшее сообщество профессионалов AV-технологий в России и СНГ/. – URL: <https://www.avclub.pro/video/oksfordsky-universitet-sozdal-kvest-komnatu-dlya-srazheny-s-ii/> (дата обращения 15.04.2024).

6. Tomsk.ru. Узнавай! [Электронный ресурс]: Городской портал Томск.ру., сведения о Томске, новостные рубрики / Учредитель ООО «Дайджест ТВ». Город: Томск; гл. редактор Томчак О.Р. от 23.11.2017. – URL : <https://www.tomsk.ru/news/view/126112-что-такое-escape-room-i-otkuda-vzyata-eta-idea> (дата обращения 15.04.2024).

7. Twinkl [Электронный ресурс]: ресурс для преподавателей для создания игр /. – URL : <https://www.twinkl.co.uk/resource/whodunnit-detective-mystery-game-tp1694515318> (дата обращения 15.04.2024).