

6. Какие нарушения выявляются чаще всего в сфере такси //newsgomel.by. – Режим доступа: https://www.newsgomel.by/archive_news/society/kakie-narusheniya-vyuavlyayutsya-chash-che-vse-go-v-sfere-taksi_44985.html. – Дата доступа: 02.06.2024.
7. Trains» // japan-guide.com. – Режим доступа: <https://www.japan-guide.com/e/e2019.html>. – Дата доступа: 04.06.2024.

УДК 372881.111.1

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

М. Д. Гракова, К. М. Арбузова

Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь

Научный руководитель Е. В. Войтишенюк

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 описана история создания метода Escape room, дана краткая характеристика разным видам квест-игр и их тактико-стратегическому потенциалу. 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, K. M. Arbuzova

Sukhoi State Technical University of Gomel, Republic of Belarus

Science supervisor senior lecturer E. V. Vaitsishaniuk

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.

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

В современном образовании акцентируется внимание на интерактивных технологиях для преподавания языков. Основная задача – не только передача знаний, но и создание методов для практики языка, формирующих коммуникативные навыки и самоконтроль. Эффективная коммуникация возможна в 3D-формате, где студенты взаимодействуют с преподавателем, информацией и между собой. Поэтому интерактивные методы, такие как квест-игра *Escape-room*, привлекают внимание.

Данная работа описывает эксперимент, где студенты участвуют в квест-игре *Escape room* на занятии по английскому языку. Преподаватель знакомит их с квест-играми для развития коммуникативных навыков, объясняя цель, условия и временные рамки. Эксперимент в неязыковом вузе анализирует потенциал квест-игр для создания уникальных сценариев, применимых на занятиях. 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 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].

История метода *Escape-room* началась с энтузиастов, перенесших браузерный квест в реальность. Эти игровые комнаты с разной тематикой быстро распространились и сегодня есть в большинстве крупных городов. Студенты по всему миру создают такие комнаты в рамках университетских программ для развития командной работы, логического мышления и коммуникативных навыков. В университетах США, Канады, Великобритании и других стран они служат инструментом обучения и развлечения, создавая командную динамику. «*Escape-комнаты*» также популярны в Австралии, Новой Зеландии, Южной Кореи и Бразилии [3–5].

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. 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. 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.

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.

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 имени П. О. Сухого (факультет информационных технологий).

Пример 1

Таблица 1

<p>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.</p> <p>Тема «Спасение кибермира»</p> <p>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.</p> <p>Персонажи:</p> <ul style="list-style-type: none">• Главный герой: игроки принимают на себя роль опытного кибер-специалиста, 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. <p>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.</p> <p>Результат: 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</p>
--

Пример 2

Таблица 2

<p>Сценарий кейс-стадии сфокусирован на теме информационных технологий (ИТ) и создан для студентов в возрасте от 18 до 25 лет, которые интересуются компьютерами и программированием.</p> <p>Тема «Поиск утерянного кода»</p> <p>Цель – игроки должны найти утерянный код и восстановить его.</p> <p>Персонажи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Каждый персонаж имеет свои уникальные знания и навыки.</p> <p>Аудитория: игра рассчитана на студентов ИТ-специальностей.</p> <p>Возраст аудитории – от 18 лет.</p> <p>Результат: команда успешно находит код и восстанавливает его, справляясь с препятствиями.</p> <p>Такой сценарий поможет студентам не только улучшить свой английский, но и развить навыки программирования</p>

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 электронными 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.

Литература

1. Интерактивное взаимодействие в обучении учащихся : програм.-метод. комплекс для слушателей целевых курсов повышения квалификации / А. И. Андарало [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. Еремина, С. А. Квест-технология в процессе обучения русскому языку как иностранному / С. А. Еремина, Е. В. Дзюба // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2021. – № 19. – С. 175–185.
5. Журнал AvClub: технические инновации в мире / АВ Клуб – крупнейшее сообщество профессионалов AV-технологий в России и СНГ. – Режим доступа: <https://www.avclub.pro/video/oksfordsky-universitet-sozdal-kvest-komnatu-dlya-srazheny-s-ii/>. – Дата доступа: 15.04.2024.
6. Tomsk.ru. Узнавай!: Городской портал Томск.ру., сведения о Томске, новостные рубрики / учредитель ООО «Дайджест ТВ» ; глав. ред. О. Р. Томчак. – Томск. – Режим доступа: <https://www.tomsk.ru/news/view/126112-chto-takoye-escape-room-i-otkuda-vzyata-eta-ideya>. – Дата доступа: 15.04.2024.
7. Twinkl: ресурс для преподавателей для создания игр. – Режим доступа: <https://www.twinkl.co.uk/resource/whodunnit-detective-mystery-game-t-prt-1694515318>. – Дата доступа: 15.04.2024.

УДК 316.34(476)

**ТВОРЧЕСТВО ДЖАНЕТ ЭЧЕЛЬМАН И МАРЬЯНЫ
КАРПОВИЧ В СРАВНИТЕЛЬНОМ АСПЕКТЕ****К. В. Климова***Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь*

Научный руководитель Е. В. Войтишенюк

Искусство – это удивительная область человеческой деятельности, которая выражает чувства, идеи и взгляды через различные формы и творческие выражения. Оно имеет огромное значение для нашей культуры, общества и личного развития.

Ключевые слова: искусство, художник, стиль, скульптура, работа.**THE WORK OF JANET ETCHELMAN AND MARIANA
KARPOVICH IN A COMPARATIVE ASPECT****K. V. Klimkova***Sukhoi State Technical University of Gomel Republic of Belarus*

Scientific supervisor E. V. Voitishenyuk

Art is an amazing field of human activity that expresses feelings, ideas and views through various forms and creative expressions. It is of great importance for our culture, society and personal development.

Keywords: art, artist, style, sculpture, work.

Не секрет, что творчество людей из сферы искусства является одним из ведущих показателей, отражающих менталитет страны. Целью статьи является сравнение