

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЦЕЛЕЙ: ПРИНЦИПЫ СОСТАВЛЕНИЯ ВОПРОСОВ ВИКТОРИН

© **Домышева С. А., Копылова Н. В., 2022**

Иркутский государственный университет, г. Иркутск

Данная статья посвящена интеллектуальным играм как одной из форм реализации геймификации на занятиях по английскому языку для специальных целей. Описываются два популярных формата викторин, «Kahoot!» и «Jeopardy», и опыт их внедрения в аудиторную работу и внеаудиторные виды деятельности в рамках нескольких языковых программ. Анализируются основные принципы создания образовательного контента викторин с учетом контингента обучающихся, уровня сложности программ, целей и задач игры. Составление вопросов и заданий викторины рассматривается как важнейший этап, от которого зависит успешность их проведения и эффективность изучения материала, а также углубления и расширения знаний по теме или дисциплине в целом.

*Ключевые слова:* интеллектуальные игры, викторины, геймификация, английский язык для специальных целей, подходы к созданию контента, «Kahoot!», «Jeopardy»

**В** данной статье описывается опыт оптимизации учебного процесса с помощью проведения интеллектуальных игр в рамках обучения английскому языку для специальных целей.

Цель исследования — рассмотреть основные принципы, которыми необходимо руководствоваться при планировании и создании

интеллектуальных игр для достижения максимальной эффективности процесса обучения. Основываясь на многолетнем опыте работы с различными формами интеллектуальных игр на английском языке, авторы описывают подходы к созданию контента игры (вопросов викторин) с учетом особенностей последующего проведения мероприятия в целом.

Эффективность интеллектуальных игр в образовательном процессе, и в том числе, при обучении иностранным языкам, неоднократно отмечалась в педагогическом сообществе. В современных исследованиях последних десятилетий можно заметить устойчивый интерес к интеллектуальным играм [1; 2; 3; 4; 5]. Этот интерес резко возрос с динамичным развитием новых технологий и с появлением в последние годы большого разнообразия онлайн-платформ. Открывшиеся возможности и необходимость быстро адаптироваться к особенностям удаленного обучения в условиях пандемии привели к качественным изменениям в образовательных технологиях. Перемены затронули и интеллектуальные игры, что отразилось в трудах по методике преподавания различных дисциплин, включая иностранный язык.

Интеллектуальная игра характеризуется как форма, прием, метод, средство обучения [5; 6], как образовательная технология [7] или ее компонент [8; 9], а также как часть процесса геймификации [10]. Однако, при отсутствии единого мнения относительно статуса интеллектуальной игры, несомненна ее популярность, так как к ней обращаются преподаватели разных дисциплин и уровней образования [6; 9; 11; 12] Это позволяет говорить об интеллектуальной игре как о разноплановом педагогическом явлении, требующем детального изучения.

Немаловажным для исследования предстает обобщение соответствующего практического опыта. Рассматриваемая в различных контекстах и с разных позиций, интеллектуальная игра, на наш взгляд, недостаточно исследована на стадии ее создания, хотя успешность этой формы геймификации во многом определяется именно грамотно подобранным содержанием. В данной статье авторы восполняют этот пробел, описывая на основе своего опыта особенности подготовительного этапа викторин и их использования в языковых занятиях и мероприятиях. Этим обусловлена актуальность нашего исследования. Кроме того, наличие в свободном доступе на базе онлайн-платформ викторин, в которых составителями допущены языковые и фактические ошибки либо неточности и не продуман ход игры, также заставляет задуматься о необходимости изучения данного вопроса.

Интеллектуальные игры различаются по виду и объему контента, формату, характеру взаимодействия участников, степени их вовлеченности, а также по многим другим факторам. Наиболее обширной и популярной категорией интеллектуальных игр является викторина. При всем разнообразии викторин их связывает тот факт, что участники соревнуются, отвечая на вопросы, обычно в рамках заданной темы или дисциплины. Викторина — это, безусловно, лишь одна из возможных форм реализации процесса геймификации. Вслед за С.В. Титовой и К.В.

Чикризовой, обобщивших традиционные и современные научные представления о геймификации, мы принимаем в качестве рабочего определения геймификации следующее: это «интеграция элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач» [10, с. 137]. В данной статье интеллектуальная игра рассматривается как особая учебно-познавательная деятельность, инкорпорированная в занятия по английскому языку для специальных целей (менеджмент, деловое и профессиональное общение, академические цели) с различными категориями обучающихся — со школьниками старших классов, участвующими в профориентационных мероприятиях, со студентами уровня бакалавриата и уровня магистратуры, а также со слушателями программ переподготовки и дополнительного профессионального образования. Разнообразие контингента участников игр и наш положительный опыт использования геймификации в нескольких программах по английскому языку для специальных целей лишь подтверждают востребованность викторины на разных этапах обучения и при разном содержании.

В условиях возрастающей цифровизации образования происходит постоянная разработка и внедрение обучающих платформ, приложений, программ, активно используемых в проведении интеллектуальных игр на иностранном языке. В данной статье будут рассмотрены принципы создания викторин на базе игровой платформы «Kahoot!» (с 2017 года представленной также в виде онлайн-приложения) и в формате игры-викторины «Jeopardy», созданной в программе Microsoft PowerPoint на основе одноименного американского телешоу. Такие игры можно создавать на основе разного учебного материала, в том числе для проверки знания лексики, грамматики, лингво- и социокультурных знаний, знаний в предметных областях, общего кругозора, и т.д.

Прежде чем рассмотреть принципы разработки содержания викторин, необходимо кратко описать особенности использования вышеуказанных форматов викторин в образовательном процессе.

Платформа «Kahoot!» позволяет создавать и проводить интерактивные викторины по любой теме, в зависимости от целей и задач обучения. В бесплатной версии можно создавать викторины, используя следующие типы вопросов — вопросы с множественным выбором одного правильного ответа (single select), вопросы с множественным выбором нескольких правильных ответов (multi-select), вопросы с альтернативным выбором готового ответа, предусматривающие наличие двух вариантов ответа, только один из которых может быть правильным (true or false). Платный пакет

имеет расширенный функционал, который мы не будем рассматривать в данной статье. При создании викторин можно составлять свои собственные вопросы или пользоваться готовыми викторинами, составленными другими пользователями платформы и находящиеся в свободном доступе в библиотеке ресурса. Можно также редактировать викторины из библиотеки, адаптируя их под свои задачи. Следует отметить, что, поскольку викторины могут быть добавлены любым зарегистрированным пользователем, рекомендуется тщательно проверять правильность формулировок вопросов и ответов, как в содержательном, так и в языковом плане. Технические возможности платформы позволяют создавать вопросы, используя изображения, в том числе GIF-изображения, графики и таблицы, видео- и аудиофайлы. Можно также устанавливать время, в течение которого должен быть дан ответ на вопрос (от 5 секунд до 4 минут).

Отвечая на вопросы в «Kahoot!», обучающиеся могут использовать любое устройство (ноутбук, планшет, смартфон), которое должно быть подключено к Интернету. Демонстрация вопросов производится на общем экране (в этих целях может использоваться проектор, интерактивная доска, монитор компьютера или экран, передаваемый виртуально, например, через Zoom, Microsoft Teams и другие платформы, во время дистанционного занятия). За каждый правильный ответ начисляются баллы, при этом чем быстрее был дан ответ, тем больше баллов можно заработать. Проводить викторины можно в двух форматах: в классическом, индивидуальном, формате (Player vs Player) и в командном формате, при этом можно играть либо с одного устройства (Shared Devices), либо с разных устройств (Personal Devices). Можно также задать викторину в качестве домашнего задания.

Викторины в формате «Jeopardy» удобнее всего создавать в программе Microsoft PowerPoint. Это можно сделать вручную, используя онлайн-руководства (например, <https://www.ispringsolutions.com/blog/how-to-make-a-jeopardy-game-in-powerpoint>) или используя готовые шаблоны (например, <https://www.youthdownloads.com/games/jeopardy-powerpoint-template/>). При создании викторин можно использовать изображения, в том числе с анимацией, аудио- и видеофайлы.

Есть разные способы адаптировать оригинальную телеигру «Jeopardy» для использования в учебном процессе. На наших занятиях мы проводим эту игру следующим образом. При создании игры выбираются 5 или 6 категорий вопросов, и внутри каждой категории вопросы ранжируются по степени сложности (обычно от 1 до 5). Каждому уровню сложности соответствует определенная сумма баллов (которую можно выразить и в денежном эквиваленте, например, от 100 до 500 долларов). В отличие от оригинального американского телешоу, в котором

задания сформулированы в виде утверждений, на которые участники должны ответить в виде вопроса (например, задание «This 'Father of Our Country' didn't really chop down a cherry tree» предполагает ответ «Who is/was George Washington?»), при создании викторин для занятий задания лучше формулировать как вопросы либо как утверждения, после которых идет вопрос или императив наподобие «Name this \_\_\_\_\_», а ответы не нужно давать в виде вопросительных предложений (то есть как в русскоязычной версии телешоу, транслируемом под названием «Своя игра»).

В отличие от оригинальной игры, в которой участвуют три игрока, на занятиях целесообразно проводить игру в командном формате. Группу студентов можно разделить на две или три команды, в зависимости от количества студентов. Каждая команда придумывает себе название и выбирает капитана, в обязанности которого входит выбор вопроса (согласованно с остальными членами команды) и выбор версии ответа (при расхождении мнений членов команды). Команды выбирают вопросы по очереди, а не на скорость, как это происходит в телешоу. В таких условиях каждая команда имеет возможность обсудить вариант ответа в течение заданного для этого периода времени (обычно 30 секунд). При правильном ответе игроки получают количество баллов, соответствующее выбранному вопросу. При неправильном ответе команда не теряет баллы, как это происходит в телеигре. Это позволяет сделать игру менее напряженной для участников. При ошибке одной команды другая команда/другие команды могут попытаться дать свой ответ и заработать баллы.

Следует также отметить, что викторина имеет один раунд (в отличие от телешоу, где их три), в силу измененных условий проведения игры и временных ограничений. Тем не менее, если позволяет время, можно включить в игру второй раунд (называемый «Final Jeopardy!» в оригинальной викторине), в котором всем участникам предлагается одинаковый вопрос, на который они должны ответить. Перед демонстрацией вопроса команды должны сделать ставки, что позволит командам увеличить количество набранных баллов в случае правильного ответа.

Два вышеприведенных формата интеллектуальных игр обладают большим дидактическим потенциалом как по разнообразию содержания, так и по вариативности способов проведения. Их гибкость и адаптивность позволяет создавать множество версий игр, подстраивая их под ту или иную аудиторию и конкретную учебную ситуацию.

Так, один и тот же контент игры «Kahoot!» может быть при необходимости усложнен с помощью быстрой замены самых простых вопросов заданиями, требующими более глубоких знаний, и наоборот. Аналогично в «Jeopardy» можно как

добавлять категорию (пройденную тему, которую преподаватель считает нужным включить в материалы игры), так и по необходимости заменять ее на другую. Вопрос можно упростить, предоставив варианты ответов или иные подсказки, либо усложнить, сделав его открытым. Как уже говорилось выше, содержание викторин может меняться и с помощью добавления файлов мультимедиа — изображений (возможно в обеих викторинах), а также видео и звуков (возможно в «Jeopardy»), что облегчает восприятие контента и делает игру более динамичной и увлекательной. Наглядность является важной для всех категорий обучающихся, однако для школьников старших классов и студентов 1 курса она имеет больший практический смысл.

Что касается способов проведения, то в «Jeopardy», как уже отмечалось выше, может участвовать разное количество команд или даже индивидуальных игроков в зависимости от размера учебной группы. Если группа состоит всего из трех-четырех обучающихся, то «Jeopardy» допустимо проводить и в удаленном режиме, и тогда функции команды выполняет один индивидуальный игрок. В основном, однако, эта викторина эффективна именно при очном проведении. Некоторые вопросы/задания могут подразумевать разную вовлеченность участников (к примеру, какой-либо вопрос может быть исключительно для лидера (капитана) команды, от ответа которого будет зависеть, получит ли вся команда балл). «Kahoot!», напомним, легко проводится как в очном, так и в дистанционном формате, как аудиторная, внеаудиторная, а также домашняя и самостоятельная работа. Это лишь некоторые примеры, демонстрирующие, сколько игр может быть создано на основе всего двух оболочек викторин.

Как отмечают С.В. Титова и К.В. Чикризова [10, с. 138], психологическим основанием и главной целью внедрения геймификации в процесс обучения является «повышение вовлеченности учащихся в процесс обучения без их собственного осознания данного факта», с тем, чтобы в конечном итоге улучшить показатели их успеваемости. С нашей точки зрения, при проведении интеллектуальных игр в формате викторины решается ряд задач, среди которых можно выделить следующие:

- совершенствование знаний, навыков и умений, полученных на занятиях по иностранному языку;
- проверка уровня знаний обучающихся без свойственного привычным формам тестирования психологического напряжения;
- повышение учебной мотивации и интереса к изучению иностранного языка, а также дисциплины специализации;
- расширение кругозора обучающихся;
- развитие логики, критического мышления, памяти, внимания, сообразительности.

Рассмотрим, каким образом при составлении вопросов викторины и при ее проведении учитываются дидактические принципы, которые реализуются в процессе геймификации: принцип наглядности; принцип сознательности и активности обучаемых; принцип последовательности и систематичности; принцип индивидуализации обучения; принцип доступности и посильности; принцип прочности [10, с. 142].

Принцип наглядности является одним из важнейших принципов при составлении вопросов викторин. Во-первых, красочный, яркий интерфейс викторины и ее мультимедийная форма способствуют повышению учебной мотивации обучающихся. Современные школьники и студенты, представители так называемого «цифрового поколения» («digital natives»), выросли в среде цифровых устройств, Интернета и видеоигр, что определенным образом повлияло на их восприятие информации.

Во-вторых, использование визуализации позволяет быстро и эффективно проверить знание лексики из различных областей (за исключением абстрактных понятий), а также закрепить взаимосвязь между зрительным образом и словом. Так, в «Kahoot!» можно составлять викторины, используя исключительно изображения различных объектов окружающего мира (животные, виды транспорта, одежда, предметы быта, природные объекты, и т.д.). Аналогичный подход можно использовать и при составлении вопросов для «Jeopardy», выделив для таких вопросов отдельную категорию. Кроме того, в «Jeopardy» можно использовать изображения для иллюстрации правильных ответов. Например, если вопрос был о каком-то человеке, можно, помимо имени этого человека, разместить на слайде его портрет/фотографию. Такой прием имеет обучающую функцию и позволяет расширить кругозор обучающихся и закрепить их знания по теме.

В-третьих, использование визуальных образов в вопросах по грамматике служит опорой для лучшего понимания вопроса на начальном этапе обучения. Такую наглядность можно использовать в вопросах, где нужно заполнить пропуск в предложении правильной грамматической формой. Изображение может иллюстрировать значение какого-либо слова, которое, по мнению преподавателя, может вызвать затруднения у обучающихся. Например, если в задании используется словосочетание 'sign a contract', и нужно поставить глагол из этого словосочетания в правильную грамматическую форму, можно проиллюстрировать значение этого словосочетания при помощи изображения.

Реализация принципа сознательности и активности предполагает осмысленное и целенаправленное обучение со стороны обучающихся. В ходе проведения викторины они четко понимают цели данного вида учебной деятельности и принимают в нем активное участие.

Они могут самостоятельно оценивать свою работу и работу других участников викторины. Так, в «Kahoot!» после каждого ответа участники могут видеть то количество баллов, которое они набрали, а на общем табло можно видеть результаты пяти лучших игроков. В «Jeopardy» каждая команда также может контролировать свои результаты: подсчет очков осуществляется ведущим на доске. Если викторина проводится в командном формате, это способствует повышению осознанного взаимодействия между участниками игры и активной групповой вовлеченности в учебный процесс. Кроме того, в ходе игры обучающиеся имеют возможность мгновенно получить обратную связь со стороны преподавателя. В паузах между вопросами преподаватель может прокомментировать, почему тот или иной вариант ответа является правильным, и объяснить сделанные ошибки, не акцентируя внимание на том, кто совершил эти ошибки.

Следует также отметить, что составление своих собственных викторин в «Kahoot!» может использоваться в качестве задания для самостоятельной работы (индивидуальной или групповой), особенно на более продвинутых ступенях обучения. В этом случае студенты еще более активно и осознанно вовлечены в процесс обучения и могут проявить свой творческий потенциал. Они самостоятельно организуют процесс создания викторины, а преподаватель дает рекомендации и контролирует процесс работы. Кроме того, при проведении викторины студенты имеют возможность развивать навыки публичного выступления, что является немаловажной частью профессионального образования.

Принцип последовательности и систематичности применяется в рассматриваемых нами викторинах по-разному. В «Kahoot!» вопросы могут постепенно усложняться, от самого простого к самому сложному. Тем не менее, это не является обязательным условием составления викторины и зависит от учебного материала. В «Jeopardy» все вопросы необходимо ранжировать по уровню сложности, от 1 до 5. При этом команды сами определяют уровень сложности вопроса, на который они хотят ответить, что означает отсутствие линейной последовательности вопросов. В зависимости от выбранной стратегии, команды могут начать с самых простых вопросов, хотя, исходя из нашего опыта, самые простые вопросы выбираются в конце игры, после того как были выбраны все более сложные вопросы, за которые можно заработать больше баллов.

Принцип индивидуализации обучения призван учитывать индивидуальные психологические особенности обучающихся и создавать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого из них. Традиционно благоприятные возможности для реализации данного принципа создаются благодаря работе в небольших группах либо сочетанию

индивидуальной и групповой форм взаимодействия участников учебного процесса. Преломляя основы данного подхода к нашей теме, отметим следующее.

В «Jeopardy» сочетание индивидуальной и коллективной ответственности в командной игре предполагает, что каждый обучающийся, принимающий участие в обсуждении вопросов и заданий, вносит свою лепту в успех команды в целом, применяя свои знания в определенной области. Таким образом, более сильные студенты получают возможность актуализировать свои знания и углубить их, а более слабые студенты, менее активно участвуя в мозговом штурме, могут тем не менее усваивать полезную информацию. Преподаватель вправе скорректировать игру, оговорив условие, при котором каждый участник команды будет вовлечен в выполнение посильного задания. Например, можно обязать каждого участника выбрать категорию и сложность и предоставить ответ без помощи и подсказок команды хотя бы один раз за игру. При этом слабые студенты, вероятно, выберут ту категорию, материалом которой они наиболее уверенно владеют, и сложность уровня 1–2.

В викторинах «Kahoot!» принцип индивидуализации реализуется в меньшей мере. При очном проведении важна скорость выбора ответа, и при этом не учитываются индивидуальные особенности игроков. В результате те участники, которым нужно больше времени на обдумывание, находятся в невыгодном положении. Некоторые из таких обучающихся предпочитают другие виды игровой деятельности. Вместе с тем фактор тревожности несколько снижается благодаря тому, что на общем табло не отражается, кто именно и в чем совершил ошибку. Соответственно, как уже отмечалось выше, каждый участник сразу видит свои результаты, которые при этом скрыты от остальных игроков. Ведущий комментирует правильные и неверные варианты ответов, при необходимости дополнительно объясняя материал. Это позволяет каждому игроку с его индивидуальными особенностями в той или иной степени активизировать когнитивные процессы, усвоить и закрепить материал. Если же создание викторины в формате «Kahoot!» задается как индивидуальный проект по теме при контроле со стороны преподавателя (см. выше), то это яркий пример реализации принципа индивидуализации обучения.

Для успешной реализации принципа доступности и посильности необходим тщательный подход к выбору содержания вопросов. Во-первых, вопросы должны быть основаны на изученном материале (за исключением таких вопросов, которые требуют проявления догадки и сообразительности, или проявления эрудиции). Во-вторых, вопросы не должны быть слишком простыми или слишком сложными. Чрезмерно легкие вопросы вызывают у обучающихся чувство излишней самоуверенности, ощущение

недостаточной серьезности процесса, что в результате снижает интерес к викторине. Чрезмерно трудные задания, наоборот, вызывают неуверенность в собственных знаниях и способностях и также приводят к потере интереса. Можно сделать вопрос более легким за счет упрощения его формы. Например, вместо дефиниции слова «warehouse» (склад) использовать изображение этого места. В этом случае можно избежать трудностей с пониманием дефиниции, которая может содержать незнакомые на данном этапе изучения языка слова.

Вопрос можно также упростить, перефразировав его более доступным обучающимся языком, за счет лексических, грамматических и синтаксических трансформаций. Например, текст одного и того же вопроса об изобретении чайных пакетиков (категория «Business Ideas», игра «Jeopardy») можно сформулировать в более простой и в более сложной версии, в зависимости от языкового уровня участников игры. Так, для школьников во время викторины, проводимой в рамках Дня открытых дверей, был представлен упрощенный текст: «You can find these small things in almost any home or workplace. They were invented around 1908 Thomas Sullivan, a seller from New York, started to send samples of tea to his clients in small silken sachets. During the 1920s they were developed for commercial production and came in two sizes — a smaller size for the cup and a larger size for the pot.» Для студентов бакалавриата и магистратуры, имеющих более высокий уровень владения языком, вопрос звучал следующим образом: «These small things commonly found in almost any home or workplace were accidentally invented around 1908. That year, a New York merchant Thomas Sullivan began sending out tea samples to his customers in small silken pouches. During the 1920s they began to be commercially produced and came in two distinct sizes — a larger one for the pot and a smaller one for the cup.» Как видно из этого примера, смысл вопроса и количество подсказок, благодаря которым можно догадаться, о каком изобретении идет речь, одинаковы в обеих версиях. Различие между ними заключается в использовании разной лексики и грамматических/синтаксических конструкций. На более продвинутых ступенях обучения можно попробовать использовать оригинальные вопросы из архива «Jeopardy» (доступны на сайте <https://www.j-archive.com/>). Представленная там обширная коллекция вопросов разной тематики позволяет подобрать вопросы для различных предметных областей.

Принцип прочности усвоения материала реализуется за счет задействования положительных эмоций студентов при ответе на вопросы викторины. Интересный и динамичный формат работы, непринужденная и доброжелательная обстановка, соревновательность и дух соперничества, отсутствие психологического напряжения, характерного для других видов тестов

— все это способствует лучшему закреплению изученного материала.

При составлении вопросов викторин можно руководствоваться принципами составления тестовых заданий, подробно описанными в методической литературе [13; 14; 15]. Тем не менее, поскольку задача контроля знаний не является доминирующей при проведении интеллектуальных игр, многие из этих принципов следует адаптировать.

Задания для игры в «Kahoot!» (в бесплатной версии) всегда подразумевают вопросы с предлагаемыми вариантами ответов: вопросы с множественным выбором (в которых нужно либо выбрать один правильный ответ из четырех вариантов, либо выбрать несколько правильных ответов из четырех предлагаемых вариантов) и вопросы с альтернативным выбором готового ответа, так называемые «true/false questions». Этот же тип вопросов можно использовать и в викторине «Jeopardy», хотя в оригинальном формате этой игры всегда представлены вопросы открытого типа, без предлагаемых вариантов ответа. Вопросы с выбором ответа, как правило, менее сложны, поскольку есть возможность угадать правильный ответ, и в учебных целях их можно использовать на более простых уровнях (первом или втором).

Вопросы с множественным выбором могут быть разных типов. Например, можно сформулировать их в виде вопросительного предложения, или в виде дефиниции из словаря (если целью игры является проверка знания лексики по определенной теме, при этом дефиницию можно упростить в зависимости от уровня обучающихся), или в виде предложения с пропущенной частью (в основном, если целью игры является проверка знания грамматики, хотя этот вид задания можно использовать и для других целей), в виде изображения, сопровождаемого вопросом (например, «What is this?») или императивом (например, «Name this \_\_\_\_\_»).

Вопросы с альтернативным выбором представляют собой утверждение. Такие вопросы менее часто используются в викторинах, равно как и в тестировании в целом. Это связано с высокой вероятностью угадать правильный ответ. Как отмечает Г. Хеннинг [14, с. 35], в тестах, состоящих из вопросов с альтернативным выбором, следует ожидать, что студенты могут угадать ответы на половину вопросов. Поэтому в большинстве случаев викторину не следует составлять исключительно из вопросов с альтернативным выбором, разумнее использовать ограниченное количество таких вопросов. Исключением могут стать викторины обучающего, познавательного характера, целью которых является не проверка знаний изученного учебного материала, а расширение их кругозора в интересной, интерактивной форме.

Как и вопросы в тестах [13; 14; 15], задания викторины должны быть сформулированы четко и просто, без включения избыточной информации. Важной особенностью формулировок заданий в

викторинах, отличающей их от заданий в тестах, является их длина. Поскольку фактор времени играет ключевую роль в викторинах, и вопросы, и варианты ответов (если они имеются) должны быть сформулированы кратко. Смысл длинных формулировок сложнее понять в условиях ограниченного времени, что создает определенное психологическое напряжение и может помешать дать правильный ответ. Так, в «Kahoot!» вопрос должен быть не длиннее 120 символов, а исходя из практического опыта, можно рекомендовать длину вопроса не более 60 символов. Что касается формулирования вариантов ответа, следует минимизировать количество вопросов с развернутыми вариантами ответов (по вышеуказанным причинам) и давать для таких вопросов большее количество времени для ответа, например, вместо 20 секунд давать 60 секунд. Описанные выше рекомендации оптимальны и при составлении вопросов для викторин в «Jeopardy».

Что касается общего количества вопросов для викторины, здесь также есть определенные особенности. В то время как при составлении тестов обычно рекомендуется включать в тест не менее 50 вопросов, чтобы обеспечить надежность теста [14, с. 33], в викторинах, не преследующих в качестве основной цели объективное оценивание знаний обучающихся, большое количество вопросов не является необходимым. Викторина, особенно викторина в «Kahoot!», является лишь одним из видов деятельности на занятии, и она не должна занимать слишком много времени. Обычно она включает в себя 12–15 вопросов, иногда чуть больше, что по времени, в зависимости от видов вопросов и скорости ответов студентов, может занять в среднем 10–15 минут. Такая динамичность позволяет регулярно проводить такие викторины, без больших временных затрат. В «Jeopardy», как правило, 6 категорий по 5 вопросов (в общем 30 вопросов), при этом можно сократить количество категорий до пяти (в общем 25 вопросов). Поскольку «Jeopardy» требует большего количества времени, целесообразно проводить такую викторину после изучения нескольких тем, для проверки знаний и закрепления изученного материала.

При составлении вопросов викторины в «Kahoot!» следует избегать какой-либо повторяющейся последовательности правильных ответов, например, А-В-С-Д. Это особенно важно для вопросов с альтернативным выбором, поскольку они имеют всего два варианта ответа. В то же самое время нужно, чтобы было приблизительно одинаковое количество правильных ответов под каждой буквой.

При формулировании вопросов и вариантов ответов (если таковые имеются) важно соблюдать правила, рекомендуемые при составлении тестовых заданий [13; 14; 15]. Рассмотрим, как применяются эти правила.

Так, при составлении вопросов, требующих исключить из предложенных вариантов отличающийся вариант (так называемые «negative fact questions») рекомендуется выделять заглавными буквами слова, указывающие на необходимость такого выбора (например, «Which of the following is NOT a variable cost?»). Также желательно ставить такие вопросы в один блок, друг за другом, и не чередовать их с другими типами вопросов. В противном случае игроки могут допустить ошибку по невнимательности.

Также, если в утверждении есть пропущенная часть, рекомендуется, чтобы эта часть была в конце предложения, а не в начале. В этом случае обучающимся будет легче понять смысл предложения, и они смогут быстрее сделать правильный выбор (например, «The first velocipede was invented in \_\_\_\_\_».)

Следует также отметить, что и в тестах, и в вопросах викторины среди вариантов ответа не должно быть синонимичных по значению форм, несуществующих в языке грамматических форм, а в случае, если среди вариантов есть похожие, к примеру, по написанию слова, их рекомендуется ставить рядом, чтобы их было легче сравнить.

Все предлагаемые варианты ответа должны быть приблизительно одинаковы по длине. Слишком короткий или слишком длинный вариант ответа выделяется и может быть выбран только потому, что он отличается. Данная рекомендация применима как к предложениям, так и к фразам и словам. При составлении тестовых заданий также рекомендуют, чтобы варианты ответов были однородны по содержанию, форме и грамматической структуре, поскольку принципиально важно гарантировать высокую надежность теста. В интеллектуальных играх это имеет меньшую значимость, и это правило не всегда неукоснительно соблюдается.

В тестовых заданиях принципиально важно, чтобы дистракторы (неправильные варианты ответов) были правдоподобными вариантами, например, они могут включать распространенные заблуждения или мифы. Такой подход исключит вероятность того, что тестируемые проигнорируют какие-то варианты ответа в силу их абсурдности. В то же самое время, поскольку викторина представляет собой игровую деятельность, шуточные или абсурдные варианты не являются неуместными. Наоборот, их наличие создает непринужденную обстановку, что дает возможность участникам игры улыбнуться или посмеяться над забавными вариантами. Положительные эмоции будут способствовать повышению интереса и мотивации. Можно также включать в качестве дистракторов распространенные ошибки обучающихся, чтобы иметь возможность еще раз поработать над этими ошибками.

Обобщая рассмотренные выше принципы составления вопросов для викторин, еще раз подчеркнем, что выбор контента викторины зависит от программы, целей и задач мероприятия, а также

самих обучающихся — их уровня владения английским языком, мотивации, потребностей. Так, если речь идет об игре, завершающей цикл занятий на определенную тему, рационально включить в вопросы ключевую информацию из всех разделов. В случае викторин, в игровой форме тестирующих знания материала одного-двух занятий, вопросы будут более детальными. Если же викторина проводится как часть научно-практической конференции, тогда в содержание игры будут введены данные, выходящие за рамки изучаемого на занятиях материала. Это обусловлено тем, что целью подобных викторин предстает именно исследовательская деятельность студентов, расширение их знаний по теме либо по дисциплине в целом. Во время подготовки и самой игры обучающиеся не только демонстрируют собственные знания, исследовательские навыки и общую эрудицию, но и видят перспективу дальнейших исследований в заданной области.

Сложность и серьезность контента викторин также может существенно различаться. В частности, викторины в рамках английского языка для академических целей, например, при подготовке к тесту TOEFL, могут содержать элементы вопросов формата данного теста, что иногда уменьшает развлекательный компонент игры, выводя на первый план учебно-познавательный и соревновательный. Викторины для слушателей магистерской программы по английскому языку для профессионального общения также предполагают обращение к более глубоким лингвистическим знаниям и опыту участников. Еще большую связь вопросов викторины с профессиональными знаниями и опытом целесообразно устанавливать в работе со слушателями программ профессиональной переподготовки или программ по повышению квалификации, таких как Президентская программа подготовки управленческих кадров. С другой стороны, викторины для школьников, посещающих профориентационные мероприятия, такие как День открытых дверей или Летняя школа, имеют целью заинтересовать и увлечь участников, и содержание игр будет гораздо менее серьезным.

Принимая во внимание значительный потенциал интеллектуальных игр и, в частности, викторин, а также их высокую востребованность в настоящее время, исследования в данной области являются весьма актуальными. Важную роль следует отводить этапу создания интеллектуальных игр. Подготовка викторин должна осуществляться при соблюдении общепринятых в педагогике и лингводидактике принципов составления вопросов и заданий. При этом данные принципы необходимо адаптировать к игровому характеру викторины и учитывать ряд важнейших факторов, таких как объем и содержание включаемого материала, особенности участников, цели мероприятия, его предполагаемая масштабность, использование цифровых технологий и другие. В целом, в данной

статье обозначена проблема, которая требует более детального изучения с позиций методики, педагогики и психологии, что составляет перспективу для дальнейших исследований. ■

---

1. Певнев М. С. Интеллектуальная игра в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспекты [Электронный ресурс] // Известия ВГПУ. – 2006. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-v-obrazovatelnom-protseste-tsennostno-tselevoy-motivatsionny-i-funktsionalny-aspekty/viewer> (Дата обращения 30.01.2022)

2. Шур А. М. Интеллектуальная игра как средство формирования толерантного коммуникативного поведения в процессе обучения иностранному языку [Электронный ресурс] // Известия Саратовского университета. – 2008. – Т.8. Сер. Философия. Психология. Педагогика. Вып.2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-kak-sredstvo-formirovaniya-tolerantnogo-kommunikativnogo-povedeniya-v-protsesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku/viewer> (Дата обращения 30.01.2022)

3. Варенина Л. П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Историческая и социально-образовательная мысль. – Краснодар, 2014. – № 6-2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

4. Пахомова Т. Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач [Электронный ресурс] // Ученые записки Забайкальского государственного университета. – 2015. – № 6 (65). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-podgotovki-studentov-pedagogicheskogo-kolledzha-k-resheniyu-professionalnyh-zadach/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

5. Холод Н. И., Никитина Н. Ю. Викторина как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку в вузе [Электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/viktorina-kak-sredstvo-aktivizatsii-uchebno-poznavatelnoy-deyatelnosti-studentov-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku-v-vuze/viewer> (Дата обращения 30.01.2022)

6. Цепкова А. В., Григорьева О. В. Интеллектуальная игра на английском языке как способ формирования социокультурной и языковой компетенции старших школьников [Электронный ресурс] // Сибирский педагогический журнал. – 2013. – № 5. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-na-angliyskom-yazyke-kak-sposob-formirovaniya-sotsiokulturnoy-i-yazykovoy-kompetentsii-starshih-shkolnikov/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

7. Шестакова Е. С., Черезова М. В. Принцип минимизации языка в обучении иностранному языку для специальных целей в неязыковом вузе [Электронный ресурс] // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2020. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsip-minimizatsii-yazyka-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-dlya-spetsialnyh-tseley-v-neyazykovom-vuze/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

8. Ганина В. В., Шишкина С. Г. Интеллектуальная игра как компонент образовательных технологий в курсе преподавания дисциплины «Иностранный язык» в

техническом вузе [Электронный ресурс] // Вестник РУДН. Сер. Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – 2012. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-kak-komponent-obrazovatelnyh-tehnologiy-v-kurse-prepodavaniya-distipliny-inostrannyu-yazyk-v-tehnicheskom-vuze/viewer> (Дата обращения 28.01.2022)

9. Боева О. М. Педагогический феномен интеллектуальной игры [Электронный ресурс] // Образование. Наука. Научные кадры. – 2021. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskimi-fenomen-intellektualnom-igry/viewer> (Дата обращения 25.01.2022)

10. Титова С. В., Чикризова К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал [Электронный ресурс] // Педагогика и психология образования. – 2019. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial/viewer> (Дата обращения 28.01.2022)

11. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review [Электронный ресурс] // International Journal of Educational Technology in Higher Education. – 2017. – № 14(9). – URL: [https://www.researchgate.net/publication/313872357\\_Gamifying\\_education\\_what\\_is\\_known\\_what\\_is\\_believed\\_and\\_what\\_remains\\_uncertain\\_a\\_critical\\_review](https://www.researchgate.net/publication/313872357_Gamifying_education_what_is_known_what_is_believed_and_what_remains_uncertain_a_critical_review) (Дата обращения 28.01.2022)

12. Xi-Wei Y. The game plan: Using gamification strategies to engage learners as active players [Электронный ресурс] // Journal of Applied Learning & Teaching. – 2019. – Vol.2 №.2. – URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-game-plan%3A-Using-gamification-strategies-to-as-Yeo/0bf3442e59bcf27d8f274e1b548da33998488706> (Дата обращения 28.01.2022)

13. Cohen A. S., Wollack J. A. Handbook on Test Development: Helpful Tips for Creating Reliable & Valid Classroom Tests [Электронный ресурс] – 2003. – URL: <https://testing.wisc.edu/Handbook%20on%20Test%20Construction.pdf> (Дата обращения 28.01.2022)

14. Henning G. Twenty Common Testing Mistakes for EFL Teachers to Avoid [Электронный ресурс] // English Teaching Forum, 2012. – № 3. – URL: [https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource\\_files/50\\_3\\_8\\_henning.pdf](https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/50_3_8_henning.pdf) (Дата обращения 28.01.2022)

15. Alderson J., Clapham C., Wall D. Language Test Construction and Evaluation [Текст] Cambridge: Cambridge University Press, 1995. – 324 p.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

Alderson J., Clapham C., Wall D. Language Test Construction and Evaluation [Текст] Cambridge: Cambridge University Press, 1995. – 324 p.

Cohen A.S., Wollack J.A. Handbook on Test Development: Helpful Tips for Creating Reliable & Valid Classroom Tests [Электронный ресурс] – 2003. – URL: <https://testing.wisc.edu/Handbook%20on%20Test%20Construction.pdf> (Дата обращения 28.01.2022)

Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review [Электронный ресурс] // International Journal of Educational Technology in Higher Education.

– 2017. – № 14(9). – URL: [https://www.researchgate.net/publication/313872357\\_Gamifying\\_education\\_what\\_is\\_known\\_what\\_is\\_believed\\_and\\_what\\_remains\\_uncertain\\_a\\_critical\\_review](https://www.researchgate.net/publication/313872357_Gamifying_education_what_is_known_what_is_believed_and_what_remains_uncertain_a_critical_review) (Дата обращения 28.01.2022)

Henning G. Twenty Common Testing Mistakes for EFL Teachers to Avoid [Электронный ресурс] // English Teaching Forum, 2012. – № 3. – URL: [https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource\\_files/50\\_3\\_8\\_henning.pdf](https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/50_3_8_henning.pdf) (Дата обращения 28.01.2022)

Xi-Wei Y. The game plan: Using gamification strategies to engage learners as active players [Электронный ресурс] // Journal of Applied Learning & Teaching. – 2019. – Vol.2 №.2. – URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-game-plan%3A-Using-gamification-strategies-to-as-Yeo/0bf3442e59bcf27d8f274e1b548da33998488706> (Дата обращения 28.01.2022)

Боева О. М. Педагогический феномен интеллектуальной игры [Электронный ресурс] // Образование. Наука. Научные кадры. – 2021. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskimi-fenomen-intellektualnom-igry/viewer> (Дата обращения 25.01.2022)

Варенина Л. П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Историческая и социально-образовательная мысль. – Краснодар, 2014. – № 6-2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

Ганина В. В., Шишкина С. Г. Интеллектуальная игра как компонент образовательных технологий в курсе преподавания дисциплины «Иностранный язык» в техническом вузе [Электронный ресурс] // Вестник РУДН. Сер. Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – 2012. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-kak-komponent-obrazovatelnyh-tehnologiy-v-kurse-prepodavaniya-distipliny-inostrannyu-yazyk-v-tehnicheskom-vuze/viewer> (Дата обращения 28.01.2022)

Пахомова Т. Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач [Электронный ресурс] // Ученые записки Забайкальского государственного университета. – 2015. – № 6 (65). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-podgotovki-studentov-pedagogicheskogo-kolledzha-k-resheniyu-professionalnyh-zadach/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

Певнев М. С. Интеллектуальная игра в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспекты [Электронный ресурс] // Известия ВГПУ. – 2006. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-v-obrazovatelnom-protsesse-tsennostno-tselevoy-motivatsionnyu-i-funktsionalnyu-aspekty/viewer> (Дата обращения 30.01.2022)

Титова С. В., Чикризова К. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал [Электронный ресурс] // Педагогика и психология образования. – 2019. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-psihologo-didakticheskiy-i-metodicheskiy-potentsial/viewer> (Дата обращения 28.01.2022)

Холод Н. И., Никитина Н. Ю. Викторина как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку в вузе [Электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/viktorina-kak-sredstvo-aktivizatsii-uchebno-poznavatelnoy-deyatelnosti-studentov-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku-v-vuze/viewer> (Дата обращения 30.01.2022)

Цепкова А. В., Григорьева О. В. Интеллектуальная игра на английском языке как способ формирования социокультурной и языковой компетенции старших школьников [Электронный ресурс] // Сибирский педагогический журнал. – 2013. – № 5. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-na-angliyskom-yazyke-kak-sposob-formirovaniya-sotsiokulturnoy-i-yazykovoy-kompetentsii-starshih-shkolnikov/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

Шестакова Е. С., Черезова М. В. Принцип минимизации языка в обучении иностранному языку для специальных целей в неязыковом вузе [Электронный ресурс] // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2020. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsip-minimizatsii-yazyka-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-dlya-spetsialnyh-tseley-v-neyazykovom-vuze/viewer> (Дата обращения 29.01.2022)

Шур А. М. Интеллектуальная игра как средство формирования толерантного коммуникативного поведения в процессе обучения иностранному языку [Электронный ресурс] // Известия Саратовского университета. – 2008. – Т.8. Сер. Философия. Психология. Педагогика. Вып.2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-kak-sredstvo-formirovaniya-tolerantnogo-kommunikativnogo-povedeniya-v-protsesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku/viewer> (Дата обращения 30.01.2022)

---

## Intellectual games in teaching ESP: principles of creating quiz questions

© **Domysheva S., Kopylova N., 2022**

The article discusses intellectual games as a form of gamification in ESP classes. It describes two popular quiz formats, «Kahoot!» and «Jeopardy», and the experience of using them in class and in extracurricular activities in a number of language programs. It also analyzes key principles of creating educational content based on the student cohort, difficulty level of the program, goals and objectives of the quiz. Creating quiz questions is viewed as a highly important stage which serves as a necessary condition for conducting the quiz successfully and which facilitates more efficient learning as well as greater depth and breadth of students' knowledge of a particular topic or a subject on the whole.

*Keywords:* intellectual games, quizzes, gamification, English for Specific Purposes (ESP), approaches to content creation, «Kahoot!», «Jeopardy»

---