

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и методика преподавания иностранных
языков и культур»

(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Теория и методика преподавания иностранных языков и культур

(направленность (профиль) / специализация)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему: «Использование интернет-технологий при разработке
лингвострановедческих викторин для формирования социокультурной
компетенции»

Студент

Е.Д. Лысова

(И.О.Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

кандидат филол. наук Н.В. Коноплюк

(ученая степень, звание, И.О.Фамилия)

Тольятти 2020

Аннотация

Интернет-технологии это неотъемлемая часть современного обучения в постиндустриальном обществе. Они положительно влияют на развитие коммуникативной и социокультурной компетенций, повышая интерес к изучению языка и усиливая мотивацию, показывая их практическую значимость. Исследования ученых показывают, что образование не может стоять на месте потому, что знания устаревают каждые 3-4 года. Ранее человек получал знания раз и навсегда, их было достаточно для эффективной работы и жизни, однако сейчас это стало невозможным. Этот процесс постоянно ускоряется, требования, которые предоставляются к выпускнику работодателями удваиваются. Мир развивается, а традиционные методы обучения не справляются с такими темпами. Интернет-технологии имеют ряд преимуществ, однако они используются в образовании в очень ограниченном количестве. Таким образом, актуальность данной работы заключается в недостаточном количестве лингвострановедческих знаний студентов языковых специальностей. Объект исследования – интернет-технологии в обучении иностранным языкам, предмет исследования – особенности использования интернет-технологий для разработки лингвострановедческой викторины для формирования социокультурной компетенции. Целью исследования является повышение эффективности формирования социокультурной компетенции за счет использования интернет-технологий для разработки и проведения лингвострановедческих викторин. Цель определила следующие задачи: 1) изучить вопрос о месте социокультурной компетенции в системе обучения иностранным языкам; 2) рассмотреть особенности использования интернет-технологий в обучении; 3) проанализировать существующие форматы викторин и интернет-ресурсов; 4) разработать лингвострановедческую онлайн викторину и методические рекомендации по ее проведению. Практическое значение: разработанную викторину можно использовать в процессе обучения студентов лингвистических специальностей второго курса.

Данная работа состоит из введения, двух глав, вывода по главам, заключения, списка используемой литературы и двух приложений. В первой главе нами были проанализированы теоретические основы разработки интерактивных лингвострановедческих викторин. Во второй главе представлен анализ существующих форматов лингвострановедческих викторин и интернет-ресурсов для их проведения. Анализ выявил преимущества и недостатки каждого из форматов и интернет-ресурсов и помог создать собственную онлайн викторину. В главе представлены результаты проведения викторины среди студентов второго курса языковых специальностей, которые подтверждают ее эффективность. Все результаты и выводы, к которым мы пришли, представлены в заключении и Приложении Б. Приложение А представляет собой полный список вопросов и ответов лингвострановедческой онлайн викторины.

Оглавление

Введение.....	5
Глава 1. Теоретические основы разработки интерактивных лингвострановедческих викторин	7
1.1 Использование интернет-технологий в обучении иностранным языкам	5
1.2 Место социокультурной компетенции в обучении иностранному языку	14
1.3 Лингвострановедческая викторина как форма организации работы по формированию социокультурной компетенции	20
Глава 2. Разработка интерактивной лингвострановедческой викторины	27
2.1 Создание лингвострановедческой викторины	27
2.2 Анализ возможностей онлайн-платформ для создания лингвострановедческой викторины	34
2.3 Анализ результатов проведения викторины и методические рекомендации по ее проведению	40
Заключение	47
Список используемой литературы	49
Приложение А Вопросы и ответы викторины	55
Приложение Б Отчет о результатах	58

Введение

Современный мир не стоит на месте, более того, с каждым годом скорость обновления знаний возрастает. Человеку недостаточно получить образование раз и навсегда. Он должен постоянно самосовершенствоваться, двигаться вперед, чтобы оставаться востребованным на рынке труда. Это естественное желание студентов, в нашем случае второкурсников лингвистического факультета, социокультурная компетенция которых является одной из важнейших составляющих их профессионального успеха. Одним из путей формирования данной компетенции является использование нестандартных и интерактивных методов. Таким образом, мы можем говорить об актуальности использования лингвострановедческой онлайн викторины, как средства повышения социокультурной компетенции. Изучением данного вопроса занимались такие ученые, как И. Л. Бим, Г. В. Воробьев, Н. Д. Гальскова и др.

Объект исследования: интернет-технологии в обучении иностранным языкам.

Предмет исследования – особенности использования интернет-технологий при разработке лингвострановедческой викторины для формирования социокультурной компетенции.

Цель исследования – повышение эффективности формирования социокультурной компетенции за счет использования интернет-технологий для разработки и проведения лингвострановедческих викторин.

Задачи:

- 1) изучить вопрос о месте социокультурной компетенции в системе обучения иностранным языкам;
- 2) рассмотреть особенности использования интернет-технологий в обучении;
- 3) проанализировать существующие форматы викторин и интернет-ресурсов;

4) разработать лингвострановедческую онлайн викторину и методические рекомендации по ее проведению.

Методы исследования: теоретический: изучение и анализ научной и научно-методической литературы; эмпирический: эксперимент, в ходе которого была проведена викторина.

Методологическую основу исследования составляют труды таких ученых как И. Л. Бим, В. В. Сафонова, Г. В. Воробьев, Н. Д. Гальскова, А. Кнапп-Поттхофф, Ю. М. Орехова и др.

Практическая значимость – использование разработанной викторины в процессе обучения студентов лингвистических специальностей второго курса.

Данная работа состоит введения, двух глав, вывода по главам, заключения, списка используемой литературы и двух приложений.

Глава 1 Теоретические основы разработки интерактивных лингвострановедческих викторин

1.1 Использование интернет-технологий в обучении иностранным языкам

Интернет-технологии это неотъемлемая часть современного обучения в постиндустриальном обществе. Они положительно влияют на развитие коммуникативной и социокультурной компетенций, повышая интерес к изучению языка и усиливая мотивацию. Образование не может стоять на месте потому, что знания устаревают каждые 3-4 года. Этот процесс ускоряется, требования, которые предоставляются к выпускнику, удваиваются [6, с. 1]. Мир развивается, а традиционные методы обучения не справляются с такими темпами. Интернет-технологии имеют ряд преимуществ. Например, скорость усвоения материала. За одно и то же время студент усваивает больше информации, если задействует коммуникативные и информационные технологии. Сегодня особенно проявляется необходимость дистанционного обучения, когда из-за эпидемиологической ситуации очные встречи с преподавателями невозможны. Согласно М. А. Тилляшайховой, факторы дистанционного обучения подразделяются на два вида: внешние и внутренние [2, с. 96]. Внешние факторы связаны с развитием общества. В условиях глобализации и конкуренции между странами только высокообразованные люди могут добиться успеха и хорошего уровня жизни [18, с. 45]. Исчезает понятие образования раз и навсегда, специалистам приходится регулярно повышать свою квалификацию, учеба сопровождает человека всю жизнь.

Суть внутренних факторов связана с глобализацией и реформированием экономики. Растет ресурсоемкость обучения. Пытаясь решить вопрос экстенсивным методом, общество сталкивается с новыми проблемами. Например, при повышении квалификации не хватает специалистов должного уровня. Охват уменьшается. Чем больше людей включены в процесс передачи знаний, тем медленнее он движется.

Все вышеописанные трудности можно преодолеть лишь инновационными мерами. Интернет-технологии делают образование доступным для широких масс населения, они позволяют учиться людям с ограниченными возможностями. Программы, по которым занимается студент, подбираются индивидуально. Они составляются высококвалифицированными специалистами, поэтому качество возрастает. Повышается доступность образования, больше нет необходимости переезжать из глубинки в столицу, чтобы получить достойное образование [11, с. 220]. Учитывая все эти аспекты невозможно отрицать значимость интернет-технологий в обучении.

Прежде всего, дадим определение ключевому понятию. Интернет-технологии – это «совокупность форм, методов, способов, приемов обучения ИЯ с использованием сети Интернет» [31, с. 364].

Более подробное понятие интернет-технологий дает Р. Н. Абалуев, «интернет-технологии – это автоматизированная среда получения, обработки, хранения, передачи и использования знаний в виде информации и их воздействия на объект, реализуемая в сети Интернет, включающая машинный и человеческий (социальный) элементы.» [31, с. 9].

Этот же ученый выделил следующие виды интернет-технологий:

- компьютерные обучающие программы (электронные учебники, тренажеры, лабораторные практикумы, тестовые системы);
- обучающие системы на базе мультимедиа-технологий, построенные с использованием персональных компьютеров, видеотехники, накопителей на оптических дисках;
- интеллектуальные и обучающие экспертные системы, используемые в различных предметных областях;
- распределенные базы данных по отраслям знаний;
- средства телекоммуникации, включающие в себя электронную почту, телеконференции, локальные и региональные сети связи, сети обмена данными и т.д.;

– электронные библиотеки, распределенные и централизованные издательские системы.

Интернет-технологии и интернет-ресурсы не являются синонимами, второе понятие шире и включает в себя все возможные интернет-технологии, базы данных, которые регулярно обновляются.

Существуют два вида интернет-коммуникации: синхронная и асинхронная [31, с. 363]. Ученики могут взаимодействовать как друг с другом, так и с носителями языка и культуры посредством форумов, чатов, социальных сетей, веб-конференций и блогов.

Однако наличие выхода в Интернет является недостаточным. Всемирная паутина богата информацией, в которой легко запутаться, более того часто она бывает недостоверной. Именно поэтому сейчас особенно актуальна разработка интернет-материалов, которая направляет студента и предоставляет только качественные аутентичные учебные материалы и правдивые факты. Данный способ не только облегчает работу студента, но и способствует формированию ряда компетенций. Развивается коммуникативно-когнитивный аспект, который заключается в способности быстро и самостоятельно найти нужную информацию в ее бесконечном многообразии, выделить главную мысль, осуществить классификацию и обработку новых сведений, обобщить и сделать вывод на их основе. Формируется умение предоставить результат своей работы и обсудить ее итоги с другими участниками коммуникации в сети Интернет. Использование Интернета положительно сказывается на коммуникативной компетенции во всех ее аспектах (языковом, социокультурном, компенсаторном, учебно-познавательном). Студент учится эффективно использовать интернет для поиска значимой социокультурной информации о странах изучаемого языка, коммуникации с представителями этих стран. Сам он также является представителем своей страны и культуры.

Интернет-технологии используются в самостоятельной работе, которая в свою очередь делится на два типа: аудиторная и внеаудиторная [21, с. 194]. В первом случае студенты выполняют задания в классе под наблюдением

преподавателя. Сохраняется возможность обратиться за помощью, уточнить задачу.

Однако внеаудиторная самостоятельная работа также имеет ряд преимуществ. Студент может выполнять свою работу из любой точки мира, где есть доступ к Интернету, он выполняет задания в своем темпе, не боясь отстать от однокурсников, внимательно изучая материалы. Более того, такая форма работы учит студента рационально составлять свое расписание, прогнозировать время, которое понадобится для выполнения того или иного задания [7, с. 171]. Ученику приходится самостоятельно искать ответы на затруднительные вопросы, но он не ограничен в доступе к информации.

Согласно классификации М. И. Баликоевой существуют два вида внеаудиторной работы в интернете: работа с электронными ресурсами и коммуникация через почту или чаты [3, с. 9]. Выделяют следующие виды деятельности при работе с электронными ресурсами: список тематических ссылок (hotlist), охота за сокровищами (treasure hunt), образец постановки проблемы (subject sampler). Рассмотрим каждый из них подробнее.

Hotlist – это список ссылок по определенной теме. Обычно такое задание рассматривается как дополнительное, оно способствует более углубленному изучению проблемы. Студенту необходимо отобрать сайты, которые наиболее полно раскрывают тему, сделать их краткий обзор. Необходимо отталкиваться от изучаемой темы или вида работы.

Treasure hunt, на наш взгляд, является следующей ступенькой. Студенту необходимо не только отобрать ссылки, но и составить по несколько вопросов по каждой из них. Отвечают на них его одноклассники. В конце обычно есть проблемный вопрос, ответ на который требует глубокого понимания темы, умения сделать вывод, предоставить свою точку зрения и быть готовым привести аргументы.

Subject sampler – это готовый список ссылок. Каждая из них содержит различные материалы, фото и видео кадры, тексты, аудио файлы. Студенту необходимо ознакомиться со всей информацией и высказать свою точку зрения.

Вопрос или тема обычно очень широкие, поэтому существует множество подтем или аспектов. Учащийся может выбрать наиболее интересующий его вопрос и попытаться прийти к какому-либо решению, приветствуется использование личного опыта и творческого подхода. Важно отметить то, что задание направлено на субъективную оценку действительности, поэтому возможны несколько вариантов ответа.

Еще одним видом внеаудиторной самостоятельной работы является веб-проект [29, с. 4]. По организации он похож на обычный проект, когда выбирается проблемная тема, студенты в группе или группах собирают информацию, обрабатывают ее, обсуждают и делают выводы. Преподаватель лишь направляет учащихся, не вмешиваясь в их работу. Это долговременный и многоступенчатый процесс, результатом которого служит веб-публикация.

Ранее мы уже упоминали, что коммуникация может быть синхронной и асинхронной. Вся разница заключается в том, является ли коммуникация одномоментной или нет. Одним из ее видов является электронная почта. Она позволяет обмениваться текстовыми сообщениями, фото и видео файлами, ссылками и многим другим. В отличие от чата сообщения более обдуманные и полные. Почта позволяет общаться с одноклассниками, преподавателем, носителями языка. Целью такой переписки является расширение кругозора, получение актуальной социокультурной информации в реальном времени, развитие коммуникативной компетенции. Язык в данном случае выступает в качестве средства, а не цели. Результатом такого общения может быть словарь с наиболее часто употребляемыми выражениями и конструкциями. Однако не стоит игнорировать чаты или видео-чаты. Они наиболее приближены к реальному аутентичному общению, богаты разговорными выражениями. Целью изучения иностранного языка является развитие коммуникативной компетенции, следовательно, само общение уже ценность.

Также интернет-технологии могут быть использованы во внеаудиторной работе следующим образом, походы в музеи, театры, встречи с носителями языка, празднование национальных праздников, экскурсии помогают пусть и

искусственно, но создать языковую среду. Обучение становится эффективным при наличии трех компонентов: мотивации, интереса и цели. При их наличии повышается темп обучения, увеличивается объем усваиваемой информации, снижаются нагрузки, формируется личностное отношение к изучаемому языку, а также такие человеческие качества, как толерантность и коммуникабельность. Во внеурочной деятельности мы можем сочетать интересы учащихся с необходимыми лингвистическими знаниями. Подобный опыт подробно описан в статье Л. В. Михалевой, кандидата педагогических наук Томского государственного университета [25, с. 115]. Студенты факультета сельского хозяйства отправились в местный ботанический сад, где прослушали экскурсию на английском языке. Предварительно они освоили необходимую лексику и грамматические конструкции, прочитав текст и сделав упражнения в классе. Таким образом, аудиторные занятия плавно перенесли за пределы учебного заведения. На экскурсии студенты убедились в необходимости полученных знаний, которые тесно связаны с их будущей профессией, а также своими глазами увидели то, о чем читали в учебниках, еще больше углубились в тему. После экскурсии каждый участник написал отчет, обобщая информацию, услышанную в ботаническом саду, высказывая собственную точку зрения, аргументируя ее и делая прогнозы, если это возможно. Подобные отчеты выкладываются в блоге или группе, где каждый студент может ознакомиться с публикацией своего одноклассника. На той же интернет-платформе приветствуется обсуждение, практически везде можно оставить комментарий и завязать дискуссию. Добавив хэштеги, студент может привлечь дополнительную аудиторию со всего мира. Такие возможности получить отклик своих читателей мотивирует продолжать изучение иностранного языка, вселяют уверенность и желание самосовершенствоваться. Для подобной проверки необходим достаточно высокий уровень языка, обсуждение этой темы со студентами послабее обычно переносится в класс, где им предоставляются наводящие вопросы и возможность обсуждения оффлайн.

Для использования интернет-технологий необходим ряд условий. Первым из них является наличие у студентов ИКТ компетенции. Ее суть заключается в комбинировании информационной и компьютерной компетенций [14, с. 187]. Студент должен уметь обращаться с компьютером, пользоваться текстовыми редакторами, сетью Интернет, браузером и его поиском. С точки зрения информационной компетенции необходимо умение находить и обрабатывать информацию. Без вышеупомянутых технических знаний студент будет испытывать дискомфорт. Интернет-технологии вызовут страх и отторжение, а не интерес.

Еще одно условие это наличие умения работать в группе, нести ответственность за выполнение своей части, слушать и слышать друг друга, принимать совместные решения. В методике этот прием называется «обучение в сотрудничестве», автором которого является Е. С. Полат [30, с. 9]. Формируя группы, преподаватель должен учитывать следующие принципы: неоднородность (разные уровни, опыт, пол), одинаковое задание, которое выполняют все участники, работа распределяется поровну, одинаковый набор материалов для каждой группы, одна общая оценка на группу, равные условия [3, с. 5].

Следующим условием является наличие обсуждения полученной информации о другой культуре. Межкультурная коммуникация не всегда способствует формированию социокультурной компетенции. Искаженные или субъективные факты, полученные в процессе общения могут сформировать стереотипы и неприязнь. Студенты рассматривают всю информацию с позиции собственной культуры, поэтому нужно учитывать то, что мы разные, и это нормально.

Для более глубокого понимания и полного раскрытия темы, обратимся к теории, дадим определение термину «компетенция», определим место социокультурной компетенции в образовании в следующем параграфе нашей работы.

1.2 Место социокультурной компетенции в обучении иностранному языку

Согласно Р. П. Мильруд, компетенция – это «соответствие предъявляемым требованиям, установленным критериям и стандартам в определенных областях деятельности и при решении определенного типа задач, обладание необходимыми активными знаниями, способность уверенно добиваться результатов и владеть ситуацией» [22, с. 20]. По мнению Ю. И. Мишеневой, компетентный подход в обучении иностранному языку – это «метод обучения, который направлен на развитие у учащихся способностей решать определенного класса профессиональные задачи в соответствии с требованиями к личностным профессиональным качествам» [24, с. 2]. Данный подход является очень популярным и актуальным в наши дни. Из-за экономико-политической ситуации и глобализации требования к специалистам повышаются. Педагоги, выпускники, работодатели сталкиваются с несоответствием знаний работников с требуемым набором умений.

Компетентный подход имеет практическую направленность, он не только дает знания, но и формирует навыки и умения, личность человека [36, с. 2]. Большое внимание уделяется умению работы с информацией, ее поиску, обработке и применению в реальной жизни. Студент получает такой набор компетенций, благодаря которому может гармонично развиваться без помощи педагога, реализоваться в своей профессии. Активно используется межпредметность, обсуждаются социальные, бытовые темы, знания о которых расширяют кругозор и повышают самостоятельность. Студенты учатся действовать в разных ситуациях в ролевых играх, работают индивидуально, в парах и командах. Согласно А. В. Хуторскому, основными формируемыми компетенциями являются «ценностно-смысловая, общекультурная, учебно-познавательная, информационная, коммуникативная, социально-трудовая, личностного совершенствования» [33, с. 86-87].

В современном мире на первый план выходит коммуникативная направленность изучения иностранных языков. По-прежнему важны знания лингвистических особенностей английского языка, его грамматики, достаточный словарный запас, но гораздо важнее то, как человек реализует себя в общении с представителями других культур [15, с. 1]. Неоспоримым является тот факт, что для того чтобы овладеть чужим языком на достойном уровне, необходимо хорошо знать свой родной язык. Такая же зависимость наблюдается в культурной сфере. Человек должен четко понимать свое место в родной культуре, учитывать ее особенности. Только в таком случае возможно реализоваться в другой культуре, обратить внимания на ее отличия от родной, понять законы общения, менталитет народа, избежать неловких ситуаций в общении, стать более гибким, достойным представителем своего народа.

Согласно И. Л. Бим, коммуникативная компетенция – это «способность и готовность осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение с носителями языка» [4, с. 11]. Коммуникативная компетенция совмещает в себе лингвистическую и социальную грани, которые взаимосвязаны и одинаковы важны. Их грамотное сочетание обеспечивает естественный диалог культур. Поскольку коммуникативная компетенция это сложный комплекс более узкоспециализированных компетенций, ученые предлагают разные классификации, но все они в чем-то схожи. Исследователи используют различную терминологию, хотя сами компоненты, взаимодополняющие друг друга, несут практически одинаковый смысл.

Например, согласно точке зрения В. В. Сафоновой, иноязычная коммуникативная компетенция включает в себя языковую, речевую и социокультурную компетенции [13, с. 155]. Классификация И. Л. Бим практически идентична, однако дополняется компенсаторной и учебной компетенциями. Наиболее полную, включающую в себя все аспекты, классификацию можно найти в Европейском стандарте по иностранным языкам [37, с. 108]. Она состоит из лингвистической, дискурсивной, социокультурной, социолингвистической, стратегической и социальной компетенций.

Дискурсивная компетенция – это умения человека связно и логично высказывать мысли в качестве текста письменного или устного, или на основе услышанного или прочитанного текста, адекватно реагировать, учитывая все стилистические, жанровые особенности [12, с. 159]. Стратегическая компетенция представляет собой естественное уточнение, когда мысль не была понята или верно передана слушателю. Один из участников коммуникации имеет право использовать вербальные и невербальные средства языка для разрешения непонимания. Он может переспросить собеседника, мимикой показать свое замешательство, если это коммуникация в письменной форме, то можно еще раз прочитать информацию. Социальная компетенция крайне важна в обучении иностранному языку. Здесь мы вырабатываем у учеников желание вступать в коммуникацию, обмениваться информацией, а главное не бояться это делать. Учителя помогают преодолеть речевой барьер, убеждая в том, что общение это естественный процесс и недопонимание или ошибки в речи это часть обучения. Компенсаторная компетенция – это умение использовать имеющиеся знания, чтобы донести свою мысль до собеседника. В процессе изучения иностранного языка наш родной язык практически всегда остается преобладающим. Мы быстрее, разнообразнее, красочнее говорим на своем языке, однако нужно уметь подбираться синонимы, использовать знакомые грамматические конструкции, упрощать предложения, когда дело касается английского языка. Для наиболее эффективного понимания структуры коммуникативной компетенции представим ее в виде схемы (рисунок 1):



Рисунок 1 – Компетенции, входящие в коммуникативную компетенцию

Остановимся на социокультурной компетенции, некоторые ученые, такие как Дж. Бэнкс, О. А. Леонтович и другие, называют межкультурной или лингвострановедческой, но значение этих терминов идентично. Социокультурная компетенция – это умение, «позволяющее личности реализовать себя в рамках диалога культур, т.е. в условиях межкультурной коммуникации» [10, с. 72]. Различные аспекты диалога культур рассматривали многие известные ученые, такие как И. Л. Бим, Г. В. Воробьев, Н. Д. Гальскова.

И. Л. Бим считает, что социокультурная компетенция состоит из четырех элементов: социолингвистической, предметной, общекультурной и страноведческой компетенций [23, с. 26].

С точки зрения А. Кнапп-Поттхоффа, компонентами компетенции являются аффективный, когнитивный, стратегический. Аффективный компонент предполагает умение поставить себя на место другого человека и сопереживать ему, понять мотивы его поступков, образ мышления, а также уважать его выбор, право на мнение, отличающееся от традиционных взглядов общества. Когнитивный компонент включает в себя набор знаний и родной и чужой культурах, владение правилами и нормами поведения в разных жизненных реалиях. Стратегический компонент уделяет внимание вербальным, учебным и исследовательским стратегиям учащегося [28, с. 74].

Согласно исследованию Ю. М. Ореховой [28, с. 75], в котором она вывела наиболее распространенную в лингвистике формулу представления компонентов социокультурной компетенции, существуют следующие элементы: лингвистический, подразумевающий владение языковыми средствами на достойном уровне, умение человека рассуждать на различные темы и грамотно изложить свои мысли и взгляды в иноязычной среде; культурологический, суммирующий знания о родной и иноязычной культуре, способствующий развитию кругозора, умению поиска информации и правильном ее применении для успешной коммуникации; социолингвистический, включающий в себя гибкость и умения

ассимилироваться в разных слоях общества, учитывать их языковые возможности и особенности, быть равноправным речевым партнером, не подавлять обычных людей обилием сложных конструкций, но и уметь подать себя в высшем обществе образованных людей, учитывать правила этикета и привычки разных классов населения; социально-психологический, помогающий предугадывать развитие событий, на основе знаний о культуре народа, и планировать собственные действия для достижения взаимопонимания. На основе классификации Ю. М. Ореховой представим схему (рисунок 2):



Рисунок 2 – Компоненты социокультурной компетенции

Формирование социокультурной компетенции требует соблюдения некоторых условий. В первую очередь, меняется отношение учителя к ученикам. Преподаватель становится равноправным речевым партнером, обладающим большим объемом знаний и опыта, но не акцентирующим на этом внимание и не требующим беспрекословного подчинения со стороны учащихся. Повышаются уверенность, толерантность и самостоятельность студентов. В диалоге студент узнает о новой культуре и осознает свое место в родной [9, с. 181].

Также активному формированию социокультурной компетенции способствуют нестандартные формы обучения: олимпиады, конкурсы, встречи с носителями языка [5, с. 2]. Данный метод повышает мотивацию и интерес к изучению иноязычной культуры, показывает ее практическую ценность.

Огромную ценность представляют собой творческие способы обучения, прежде всего игра. В ролевых играх суммируются опыт предыдущих поколений, реалии наших дней и проигрывание моделей поведения в разных социальных ролях.

Использование компьютерных и Интернет технологий значительно повышает эффективность обучения языку и культуре. Студенты имеют свободный доступ к аутентичным аудио и видео материалам, которые отражают опыт предыдущих поколений и события наших дней. Такие ученые, как З. И. Коннова и Г.В. Семенова в своей научной статье отмечают, что студенты, использующие компьютерные и Интернет технологии в обучении иностранному языку и культуре, являются более способными в речевой деятельности по сравнению со студентами, работающими по традиционной программе [16, с. 77]. Использование информационных технологий повышает гибкость и мобильность обучающихся, повышает их конкурентоспособность и формирует взгляд на мир.

Еще одним важным фактором является грамотный подбор информации, дидактического материала. Основные требования это аутентичность, актуальность, достоверность, объем информации о культурных ценностях других народов, который несет тот или иной материал. Также необходимо учитывать языковой уровень студентов, информация не должна быть слишком просто изложена или напротив быть очень тяжелой для восприятия.

Таким образом, мы можем подвести итог, что социокультурная компетенция в комплексе коммуникативной компетенции чрезвычайно важна в обучении иностранному языку. Недостаточно знать языковые особенности, каждый студент должен выстроить личностное отношение к культуре, ориентироваться и существовать в ней. Социокультурная компетенция не просто содержит информацию об иноязычной культуре, она формирует личность, расширяет кругозор, стирает границы между народами [26, с. 2].

1.3 Лингвострановедческая викторина как форма организации работы по формированию социокультурной компетенции

Коммуникативная и социокультурная компетенции неразрывно связаны с лингвострановедческими знаниями, только в комплексе они способны сформировать вторичную языковую личность и помочь со вторичной социализацией. На протяжении многих веков язык рассматривается в связи с историей, географией, но до определенного момента лингвострановедение было лишь компонентом изучения языка и не рассматривалось как отдельная наука. Отечественное лингвострановедение берет начало в 70х годах XX века. В разных языках лингвострановедение трактуется по-разному, используются разные термины, что демонстрирует его обширность и многогранность.

Главными основоположниками этой науки в нашей стране являются ученые Е. М. Верещагин и В.Г. Костомаров, именно они ввели термин лингвострановедение, под которым подразумевали «аспект преподавания языка иностранцам, в котором с целью обеспечения коммуникативности обучения и для решения образовательных и гуманистических задач лингводидактически реализуется кумулятивная функция языка и проводится аккультурация адресата, причём методика преподавания имеет филологическую природу, ознакомление проводится через посредство языка и в процессе его изучения» [34, с. 232]. Использование лингвострановедения в обучении иностранному языку благотворно влияет на отношение учащихся к предмету, повышает их активность и мотивирует изучать язык самостоятельно. Лингвострановедческий аспект знакомит ученика с представителями другой культуры, пробуждает в нем интерес и желание взаимодействовать с ее представителями, тем самым развивая коммуникативную составляющую. Становится понятно, что для этого необходимы определенные знания, прежде всего знание языка. Лингвострановедение – это «культуроведение, ориентирование на задачи и потребности изучения иностранного языка» [35, с. 3]. Так как требования к знаниям учащихся повышаются,

лингвострановедческий аспект переходит из разряда дополнительных в приоритетный и основополагающий. Благодаря ему, выпускник способен быть конкурентоспособным на международной арене специалистов и быть равноправным участником коммуникации представителей разных стран. Лингвострановедение изучает культуру, которую несут представители того или иного языка.

В статье Г. А. Королёвой, сформулированы пять основных методологических принципов, которые формируют сущность этой науки. Согласно первому принципу, мы изучаем иную для нас реальность через язык, таким образом, мы не просто передаем информацию при помощи языка, мы являемся ее носителями и хранителями. Второй принцип гласит о том, что важной частью лингвострановедения является процесс аккультурации, которая лежит в основе всего изучения культуры. Согласно Г. А. Королевой, «аккультурация – это усвоение человеком, выросшим в одной национальной культуре, существенных фактов, норм и ценностей другой национальной культуры» [19, с. 3]. Суть третьего принципа состоит в том, что учащийся формирует свое личностное отношение к изучаемому языку и становится его частью, также формируется позитивное отношение к представителям других народов. Это способствует укреплению международных связей, сотрудничества и уважительному отношению к другим странам и культурам, прививается толерантность. Четвертый принцип связан с цельностью языкового образования, согласно которому информация о другой культуре должна усваиваться естественным путем через язык, дидактические материалы, не должна навязываться извне искусственным способом. В пятом принципе говорится о филологическом способе познания действительности, то есть познании культуры через язык [19, с. 921]. Основная цель лингвострановедения – это усвоение языковых единиц, которые выражают особенности культуры других народов. Коннотативная лексика, основное значение которой одинаковое, но при этом отношение людей к слову не совпадает. Реалии – это обозначение предметов и явлений, которые присутствуют в одном языке, но не

существует аналога в другом. Фоновая лексика чаще всего имеет альтернативную трактовку в другом языке, но требует комментария.

Существует два способа донесения лингвострановедческой информации [19, с. 4]. В первом, студентам сообщаются наиболее значимые исторические события, достижения в культурной сфере, открытия и изобретения. Вся эта информация распределяется по категориям и излагается в форме рассказа. Согласно второму способу, информация извлекается из самого языка, его слов, словосочетаний, фразеологизмов, способов построения предложений, языковых особенностей. Эти два способа тесно связаны и реализуются в комплексе друг с другом. Очень важно заинтересовать студентов, отобрать актуальные факты и сведения, которые увлекут. Однако они должны нести не только развлекательный и познавательный характер, но и воспитывать, обозначать место той или иной культуры в мире, его вклад в историю, формировать отношение к культуре. Взаимопонимание между странами облегчает международное сотрудничество, помогает в совместном решении глобальных проблем, устанавливает мир.

Достижение высоких результатов возможно лишь путем правильной организации обучения, его логичности и поэтапности. Нестандартные формы и методы обучения способствуют развитию таких качеств личности, как решительность, сообразительность, а также развивают творческий потенциал и мышление.

Одной из таких форм организации деятельности студентов является викторина. С. И. Ожегов определяет викторину, как «игру в ответы на вопросы, обычно объединенные какой-либо общей темой» [27, с. 77]. Познавательно-игровая деятельность позволяет учителю узнать больше о своих учениках, их возможностях, выявить лидеров. Ученики могут проявить себя, свою сообразительность, реализоваться в коллективе, научиться работать сообща, приобрести новые знания и умения. Одной из главных задач является закрепление пройденного ранее материала, но также она может быть использована, как метод проверки знаний, контроля. Таким образом, мы в

очередной раз повторяем материал и переводим его из кратковременной памяти в долгосрочную.

При проведении викторины преподаватель должен научить студентов работать с разными источниками, оперативно находить нужную информацию для практического применения, научить работать в команде, учитывать индивидуальные особенности каждого ученика, его темп работы, способы восприятия, а также сочетать знания из области иностранного языка и других предметов образовательной системы. Проведение викторины превращает обычный урок в некое событие, о котором сообщается заранее. К нему готовятся как учитель, так и ученики. Они мобилизуют все свои знания, повторяют пройденный материал и с нетерпением ждут возможности проявить себя.

Согласно статье Н. И. Холод, по своему содержанию викторины могут быть «тематическими, развлекательно-развивающими, лингвистическими, межтематическими» [32, с. 138]. При изучении английского языка наиболее рациональным решением являются лингвистическая и тематическая викторины. Например, можно провести тематическую викторину на тему «Великобритания». Задать общие вопросы о названии, географическом положении, достопримечательностях страны, известных политиках, ученых, деятелях культуры. Ученики могут работать индивидуально: ведущим выступает учитель, учащиеся по отдельности зарабатывают баллы за правильные ответы. Возможна работа в командах, очки идут в общий зачет. Также ученики могут работать в парах, помогая друг другу. На основе такой олимпиады или викторины можно выявить пробелы в знаниях, разобрать наиболее трудные вопросы, еще раз вернуться к этому материалу и восполнить знания. После подведения итогов необходимо наградить победителей и поддержать проигравших.

Однако важно заметить то, что не все вопросы должны основываться на пройденном материале, то есть здесь мы несколько выходим за рамки базовой программы и задаем дополнительные вопросы, ответ на которые ученики ищут

самостоятельно, воспользовавшись энциклопедиями, словарями или Интернетом.

Интересным вариантом викторины является «Экскурсовод» или «Guide». Формируется команда из 6-8 человек, каждый из них готовит мини-экскурсию по одной из достопримечательностей. Несколько экскурсоводов выбираются по жеребьевке, а остальные играют роль заинтересованных туристов. Оценивается работа экскурсоводов, их умение грамотно и интересно рассказать о том или ином месте, объекте, а также активность туристов, их работа, количество заданных вопросов.

Еще одним вариантом викторины является тематическая викторина о своей родной стране. Таким образом, мы можем совместить знания, полученные по нескольким предметам (литература, русский язык, история), сочетать их с иностранным языком. Ученики могут реализовать свои знания во многих областях. При рассказе о родной стране мы сталкиваемся с обилием названий, терминов, которые редко встречаются английских аутентичных текстах. Умение рассказать о своей стране на английском языке может быть очень полезным в перспективе диалога культур.

В наши дни очень популярны викторины с активным использованием инновационных, а именно компьютерных и интернет технологий. Подобная викторина подробно описана в научной статье Л.А. Коняевой [17, с. 100-107]. Викторина «English Ice-Breakers» красочно иллюстрирована фото и видео материалами, таблицами, схемами, направлена на развитие визуальной культуры, которая вызывает у учеников ассоциации, образы, что способствует быстрому запоминанию и вовлеченности в процесс игры. Викторина состоит из множества разделов, которые отличаются по тематике и способу выполнения заданий. Учащиеся восстанавливают слова или словосочетания из данных букв, соотносят фото с именами выдающихся людей, а их имена с достижениями в области культуры, искусства, политики. Чередование видов деятельности не дает возможности скучать или устать. Ученики работают в командах, присутствует соревновательный элемент, который добавляет динамичности

происходящему. После викторины и обсуждения итогов выстраивается план дальнейшего изучения языка.

В статье Д. Ю. Кузьминой мы можем найти викторину Квиз, которая с английского переводится, как «экзамен, короткий тест, а также контрольный опросник, устная или письменная проверка без предварительной подготовки; телевикторина» [20, с. 4]. Такая викторина будет особо интересна взрослым. Она проверяет умение читать и понимать информацию, память, языковую догадку и слух. Свои ответы необходимо объяснять, логически думая и аргументируя свою точку зрения. Ответ не лежит на поверхности, ученики вынуждены советоваться друг с другом, высказывать предположения, искать взаимосвязи. Работа в командах укрепляет коллектив, позволяет каждому ученику, вне зависимости от уровня, почувствовать себя нужным и полезным. В некоторых заданиях есть варианты ответов, дополнительные опции (например, подсказка), поэтому такой формат подойдет и для младшей, и для средней школ.

Подобные викторины могут быть проведены на всех этапах обучения английскому языку в школе или университете. Викторина часто подразумевается как внеурочное мероприятие, однако может быть проведена в классе. Цели такого урока: образовательная, сообщение лингвострановедческой информации о культуре народов изучаемого языка, развивающая, активизация имеющихся знаний и умений, воспитательная, формирование вторичной языковой личности, вторичная социализация.

Таким образом, мы доказали необходимость и актуальность лингвострановедческого аспекта в изучении иностранного языка. Были определены связи между коммуникативной и социокультурной компетенциями. Мы выделили коммуникативную направленность обучения и творческие методы, прежде всего викторину, как наиболее эффективные и современные. В следующей главе мы практически подтвердим вышесказанное путем создания лингвострановедческой викторины.

Выводы по 1 главе

В заключение первой главы, можно сделать следующие выводы. Во-первых, коммуникативная компетенция состоит из лингвистического, дискурсивного, социокультурного, социолингвистического, стратегического и социального компонентов. Социокультурная компетенция тесно связана с коммуникативной, являясь ее частью, она в комплексе позволяет состояться успешному диалогу культур. Социокультурная компетенция, в свою очередь, состоит из лингвистического, культурологического, социолингвистического и социально-психологического компонентов. Для формирования социокультурной компетенции преподаватель становится равноправным речевым партнером, он показывает практическую необходимость знаний лингвистических и культурных, таким образом мотивируя студентов изучать английский язык.

Во-вторых, реализация социокультурного и лингвострановедческого аспектов в изучении языка возможна при использовании нестандартных методов обучения. Таким методом является викторина, она может быть тематической, развлекательно-развивающей, лингвистической или межтематической. Викторина несет огромную пользу, как способ сплочения коллектива, повышения интереса к другой культуре.

В-третьих, использование интернет-технологий значительно повышает эффективность образовательного процесса. Приоритетной задачей методистов можно назвать разработку качественных интернет-материалов, которые помогут учащимся получить необходимые знания. Использование современных технологий наглядно показывает необходимость учиться на протяжении всей жизни. Используя интернет-технологии, студент развивает информационные и компьютерные компетенции, которые сделают его мобильным и независимым от преподавателя. Интернет-технологии значительно расширяют границы возможностей образовательного процесса, делают его увлекательным и разнообразным.

Глава 2 Разработка интерактивной лингвострановедческой викторины

2.1 Создание лингвострановедческой викторины

Создание викторины непростое, но очень интересное занятие. Очень много проблем стоит перед разработчиком. Во-первых, материал, на котором базируется викторина, нужно было определить со странами. Необходимо было найти примеры уже имеющихся викторин и ознакомиться с их структурой и содержанием. Еще одним важным этапом являлось определение темы викторины. Также нужно было определить возрастную категорию участников, форму организации, виды заданий, их стоимость и очередность, возможность использования дополнительных источников, оформление, язык проведения, учесть нынешний режим.

Перед нами стояла задача разработать викторину, которая была бы рассчитана на студентов-лингвистов 2 курса, изучающих дисциплину «География и государственное устройство стран изучаемых языков» в рамках межкафедрального конкурса «Country Study Expert», которые уже обладают определенным опытом, багажом знаний, как языковых, так и лингвострановедческих. Им можно предложить более трудные задания, вопросы без вариантов ответа, творческие задания на логику. Эти люди решили связать свою жизнь с английским языком, поэтому всё, что связано с его историей, изучением вызывает у них интерес.

Возвратившись к исследованию Ю. М. Ореховой и лингвистическому компоненту социокультурной компетенции стало очевидным, что викторина должна проводиться на английском языке. Таким образом, студентам приходится вчитываться в вопрос, применять все свои лингвистические знания, думать о правилах орфографии.

Мы рассмотрели несколько форм организации студентов, работу индивидуально, в парах, малых группах, и пришли к выводу, что единственным

возможным вариантом является индивидуальная работа. Немалая часть успеха заложена в видах заданий, содержание может быть очень полезным и познавательным, но однообразие форм быстро наскучит игрокам. Формат «вопрос и четыре варианта ответа» самый простой в исполнении, но самый скучный и неинтересный для участников. В процессе работы над данной темой нами были найдены несколько викторин, где предлагается делить викторину на разделы так, чтобы каждый раздел рассказывал о своей более узкой теме, на каждом этапе виды заданий менялись, иногда участникам нужно было соединить картинку со словом, вспомнить дату, восстановить слово, когда дана только одна его часть или буквы перемешаны, проявить смекалку и языковую догадку при выполнении творческих заданий. Все задания могут быть равноценны или иметь разную стоимость в зависимости от сложности, участники могут выполнять задания по порядку или выбирать вопрос в зависимости от интересующих их категорий.

Одной из задач викторины является совершенствование умения работать с учебными, бумажными и электронными пособиями, выделять главное и второстепенное, уметь быть находить нужную информацию среди ее обилия. С одной стороны, задания викторины это – не контроль только что пройденного материала, поэтому не все ответы можно найти в учебнике. Расширяются границы необходимых знаний, учащиеся сталкиваются с заданиями повышенной сложности, поэтому целесообразно разрешить участникам пользоваться Интернетом.

Однако с другой стороны, ответ, который легко достается, быстро забывается. Участники застревают на зарабатывании баллов или очков, забывают о знаниях, которые они могут получить в ходе игры. В наше время технологии шагнули так далеко, что любому человеку достаточно вбить вопрос в поисковую строку, и искусственный интеллект сам отбирает информацию и моментально выдает правильный ответ, особенно когда дело касается дат или имен. Студенты прикладывают минимум усилий, дают ответ и моментально забывают его. В формате теста учащиеся теряют способность мыслить,

сопоставлять факты, искать причинно-следственные связи. Отчасти именно такие претензии предъявляются ЕГЭ. Однако иногда студенту удается достать ответ из глубин памяти, в другом случае может помочь умение логически мыслить, сопоставлять факты. Ответ может прятаться в самом вопросе. При работе в команде участники находят правильный ответ путем мозгового штурма, когда каждый из участников высказывает свои предположения, ему необязательно знать точный ответ, а другой цепляется за его мысль и приходит к верному решению задачи. Это большой вопрос, что лучше, моментально и без усилий найти правильный ответ или рандомно выбрать любой вариант, понадеявшись на удачу.

Каждый из вариантов имеет свои достоинства и недостатки. На наш взгляд, хорошим выходом из положения была бы предварительная подготовка к викторине. Преподаватель тщательно готовится к такому конкурсу, подготавливает материалы, ищет интересные факты. Подобная работа могла бы значительно облегчить задачу игрокам. Да, никто из них не получает вопросы заранее, но они могут предположить, какая информация пригодится. Большинство вопросов на таких викторинах типовые, они затрагивают географическое положение, политическое устройство, наиболее выдающихся правителей, герб, флаг, гимн, шедевры литературы, музыки, кино, проверенные временем, национальные праздники и традиции, особенности поведения народа. Если каждый студент проведет такую предварительную работу, то шансы на победу возрастут в разы, а когда прочитанная информация пригодится, человек будет чрезвычайно доволен собой, тем, что его усилия не пропали даром.

Информационные технологии очень пригодились при оформлении викторины. Вставка фото, видео и аудио материалов значительно повышает эффективность выполнения заданий. В первой главе мы уже упоминали такой термин, как визуальная культура. Несмотря на то, что наша викторина рассчитана на взрослых, красочное оформление является не развлечением или просто эстетическим удовольствием, а прямо влияет на запоминание

информации. В голове у учащихся появляются образы, которые вызывают эмоции, новый материал цепляется за старый потому, что возникают ассоциации. Ни в коем случае нельзя пренебрегать этим аспектом составления викторины.

Тесты, которые студенты сдают в центре тестирования, тоже можно назвать своего рода викториной. Главным их недостатком, на наш взгляд, является отсутствие разбора ошибок. Один студент рад тому, что перешагнул порог удовлетворительной оценки или получил зачет, а другой мучается вопросом, где он ответил неправильно. Все вопросы запомнить и проверить позже невозможно. Также возникают ситуации, когда нужна пересдача. Студенту снова попадают те же вопросы, а он, возможно, дает все те же неправильные ответы. Система показывает лишь процентное соотношение, число правильных и неправильных ответов, этого недостаточно. Учитывая данный опыт, в нашей викторине после каждого ответа участник видит правильный ответ, также он может ознакомиться со всеми вопросами и ответами после завершения викторины.

Выбирая тему, нам не хотелось ограничиваться национальными праздниками, политическим устройством, традициями или достопримечательностями. В данной викторине должны фигурировать главные лингвострановедческие аспекты, самая базовая информация. Также эта викторина не только о Великобритании. В школе и университете мы изучаем британский английский, поэтому чаще всего все олимпиады и викторины посвящены Лондону, Елизавете II и двухэтажным автобусам. Однако мы точно также используем американские эквиваленты слов, смотрим американские фильмы, история и культура этой страны ничуть не уступает Англии. К тому же в повседневной жизни намного чаще упоминаются США. Информационный аспект отражен в культурологическом компоненте социокультурной компетенции. Согласно нему главными требованиями к материалу являются достоверность, актуальность, содержание информации о культуре другой страны. Это расширяет кругозор.

Отметим роль учителя в викторине. Он приветствует участников, дает установку, объясняет правила викторины и является помощником, который может уточнить какую-либо информацию по содержанию викторины, если возникают непонимания.

Следующим этапом был выбор форм организации и видов заданий. На сегодняшний день существует масса интеллектуальных телепередач викторин. Были разобраны самые популярные из них. Перед нами стояла задача найти наиболее подходящий формат и взять его за основу, выделить самые выигрышные приемы остальных передач и использовать их для разнообразия.

Самая народная викторина это «Поле чудес». Ведущий делает тематическую подводку, формулирует вопрос. Участники видят клетки, напоминающие кроссворд, крутят барабан, угадывают букву. Если буква названа верно, ее открывают и участник делает следующий ход, в случае неверного ответа ход переходит к другому игроку. Этот формат проверен десятилетиями, он имеет немало интересных приемов. Например, право на две шкатулки в случае трех угаданных букв подряд, возможность выиграть автомобиль, когда выпадает сектор ключ, сектор приз и торги с ведущим. Не все эти моменты подходят для нашей викторины, однако внимание привлекли идеи зарабатывания очков, использования каких-то предметов, которые становятся символами игры, например, черный ящик, элемента удачи. В нашем случае, участники могут получить памятные призы в виде символа викторины. Чаще всего ведущий загадывает простые, просто хорошо забытые, слова, иногда участники догадываются, о чем идет речь после нескольких открытых букв, но им необходимо выстроить правильную тактику игры, помнить о секторе банкрот, адекватно оценить своих соперников и их возможности, заработать как можно больше очков. Оценивать нужно и свои силы, игра состоит из двух туров, двух слов достаточно для победы, но есть суперигра, со своими правилами и рисками, от нее можно отказаться. Мы решили использовать некоторые элементы этой викторины, но она не подходит в качестве основы. В общей сумме в одной передаче принимают участие девять

человек, это число фиксировано, число студентов варьируется. Была практика, когда одновременно угадывали слово шесть человек, работая в парах, но она показала, что это неудачный вариант, игроки начинают спорить. В лучшем случае начинает играть один человек, а второй просто стоит рядом. Еще один важный момент это «угадывание» слова, именно угадывание. Беспроигрышность является как плюсом, так и минусом этой игры. Рано или поздно будут названы все 32 буквы алфавита, и высветится слово. Также викторина тяжела в техническом исполнении. Главным атрибутом программы является барабан. Главной же причиной отказа от идеи «Поле чудес» является телевизионный формат. Викторина перестала быть интеллектуальной игрой, стала скорее развлекательной. Люди попадают на телевидение, передают приветы родственникам, поют и танцуют, дарят подарки ведущему, что само по себе демонстрирует нашу культуру. От хронометража остается менее десяти минут отгадывания слова.

Еще одним популярным проектом является викторина «Кто хочет стать миллионером?». Эта игра выдержана в более строгом стиле, игроки не отвлекаются на посторонние темы. Вопросы распределены по степени сложности, от этого зависит их цена. Участники сами выбирают несгораемую сумму и могут воспользоваться подсказками: помощь зала, пятьдесят на пятьдесят, звонок другу, право на ошибку, замена вопроса. Однако допускается только четыре подсказки. В нашей викторине тоже обязательно будут бонусы. В каждом вопросе есть четыре варианта ответа. Такие вопросы обязательно будут в нашей викторине, но их тип должен меняться. Если вся игра выдержана в формате вопроса и четырех ответов, участники быстро потеряют интерес.

Викторина долгожитель, в которую играют по всей стране, это «Что? Где? Когда?». Большим преимуществом данной игры является то, что количество команд может варьироваться. Время на обдумывание ограничено, затем озвучивается правильный ответ. Каждый участник несет ответственность не только за себя, но и за товарищей. Игроки придумывают названия своих команд, выбирают капитана, стараются действовать слажено. Однако в наших

условиях командная игра невозможна. Типы вопросов также меняются. Они могут быть открытые, логические, творческие. Иногда игрокам нужно угадать, что в черном ящике.

Когда-то существовала викторина, рассчитанная именно на студентов, а именно «Самый умный». Это индивидуальная игра, в ней существует несколько туров, с каждым из которых количество участников сокращается. В дистанционной викторине все участники дойдут до финала, это уравнивает их, каждый ответит на все вопросы. Такой подход более эффективен с познавательной точки зрения. Нам понравилось то, что меняются типы вопросов. Иногда участники должны дать ответ по картинке или мелодии. Впечатляют вопросы на скорость. Участнику дается всего лишь минута, он должен постараться дать максимальное количество правильных ответов. Хотя здесь возникают сомнения, участники дают ответы мгновенно, раньше, чем ведущая успевает прочитать вопрос. Возможно, этот прием используется для эффектности, а вопросы участники получают заранее. В правилах этой викторины было обнаружено интересное задание «Дешифровщик». Игроки видят схему, напоминающую кнопки старых мобильных телефонов. У них есть вопрос-загадка, шифр с определенным количеством цифр. Каждой цифре на схеме соответствуют четыре буквы. Подобное задание на расшифровку обязательно войдет в состав нашей онлайн викторины. В финале остаются три игрока, которые заранее сообщают тему, в которой они сильны. За каждым участником закрепляется цвет и соответствующие вопросы, которые располагаются на доске, напоминающей шахматную. Они видят ее несколько секунд, а потом все поле становится одного цвета. Далее участники выбирают свои вопросы по памяти. Такие правила нас насторожили. Человек может быть экспертом в определенной области, но это совершенно не значит, что он самый умный. Всегда казалось, что подобные викторины направлены на расширение кругозора, а не на демонстрацию узкой специализации.

Проанализировав существующие форматы, мы пришли к выводу, что ни один из них не подходит нам полностью, поэтому мы собрали все

понравившиеся аспекты воедино и создали идеальную, с нашей точки зрения, викторину. Мы учли режим самоизоляции, потому викторина будет проведена онлайн, участники работают индивидуально. Вопросы разбиты на несколько категорий, которые поочередно сменяют друг друга, сложность вопросов возрастает постепенно. Большое внимание уделено визуальной составляющей, в викторине присутствуют красивые фото, картинки, мемы.

В следующем параграфе мы проанализировали возможности, преимущества и недостатки существующих интернет-ресурсов для создания онлайн викторин.

2.2 Анализ возможностей онлайн-платформ для создания лингвострановедческой викторины

В связи со стремительным развитием компьютерных технологий, обилием информации, которая окружает студентов, и ее форм, викторина в обычном формате в бумажном варианте или на проекторе уже не вызывает желаемого интереса и восторга. Соответственно снижается эффективность таких занятий. Студенты не расстаются со своими телефонами и интернетом потому, что это интересно. Мнения педагогов по поводу использования мобильных телефонов в обучении расходятся. Одни категорически против так, как гаджеты отвлекают от процесса обучения, исчезает необходимость логически рассуждать и находить информацию в книгах. Другие уверены, что в наше время уже невозможно изолировать учеников от техники, она сопровождает нас не только в учебе, а практически во всех сферах жизни. Она уже стала ее неотъемлемой частью. Главное это направить студентов в нужное русло, сделать их времяпровождение в Интернете полезным. Мы придерживаемся второй точки зрения, поэтому считаем необходимым модернизировать нашу лингвострановедческую викторину.

Изначально мы планировали провести лингвострановедческую викторину в очной форме, оставив за основу формат «Своей игры» с добавлением

интернет-технологий. Однако жизнь, а именно эпидемиологическая ситуация в мире, внесла существенные корректировки в формат игры, ее правила и место проведения. Интернет-технологии в очередной раз доказали свою значимость и актуальность, поэтому викторина будет полностью перенесена в онлайн режим.

Для реализации данной идеи необходимо проанализировать существующие интернет-ресурсы для проведения викторин, их преимущества и недостатки, а также сочетаемость и пути внедрения в нашу викторину.

Первый сервис для создания викторин называется Kahoot и он очень прост в использовании. Для его очного использования необходим проектор, с помощью которого студенты видят вопрос и варианты ответов на доске, мобильные телефоны или планшеты, доступ в интернет. В наших условиях подойдет ПК, планшет, телефон с доступом в интернет. Особенно удобно то, что учащиеся не должны скачивать приложение и регистрироваться. Достаточно открыть сайт <https://kahoot.com/>, ввести код игры, который сгенерирует система и начать игру. Викторина очень красочно оформлена, поэтому воспринимается как игра. Всё происходит в режиме реального времени. Студенты видят свои имена, когда присоединяются к викторине, после каждого вопроса появляется статистика ответов, видно, кто ответил первым, победил, набрал наиболее большое количество баллов. Существует соревновательный момент, появляется азарт и дополнительный интерес. В процессе создания викторины можно добавить к вопросу 4 варианта ответа, видео и фото, выбрать время, за которое участникам необходимо выбрать ответ на экранах своих мобильных. В программе существует обратная связь, то есть после игры ученики могут поставить оценку викторине, добавить свой комментарий по улучшению. Kahoot предлагает на выбор 2 формата игры: индивидуальный и командный. Они мало чем отличаются, но при работе в командах игрокам даются дополнительные 5 секунд для зачитывания вопроса и обсуждения. Среди недостатков Kahoot можно выделить долю вероятности того, что студент, стремясь быть первым, поспешит выбрать любой вариант ответа. Также отсутствует режим отложенного или домашнего задания, а нам

бы хотелось дать студентам возможность самим выбрать время. Форматы вопросов очень ограничены, они однообразны, а именно этого мы и старались избегать при их разработке. Самый главный минус этой платформы это необходимость очного присутствия, когда существует главный экран, где отображаются вопросы, а гаджеты студентов исполняют роль лишь пульта для ответа.

Ещё одно приложение для онлайн тестирования называется Quizalize. Оно частично похоже на Kahoot, но имеет свои особенности. Ученики могут проходить тест в группах или индивидуально. С точки зрения разработки тест более сложный. После ответов на вопросы в зависимости от полученного результата студентам предоставляются дополнительные материалы. Это может быть обучающее видео, ссылка, другой тест или документ. Все вышеперечисленное необходимо разработать учителю. В отличие от Kahoot, Quizalize предоставляет возможность комбинировать типы заданий. Например, задания с единственно верным ответом, задания на соотнесение, добавление картинки и аудио, также доступно машинное озвучивание текста. В случае неверного ответа ученик получает пояснение и правильный вариант. Существуют многие другие функции: число раз, которое можно пройти тест, порядок и количество вопросов, скрытие результатов. На первый взгляд они не являются очень важными. Когда викторина готова, ученики получают код, который вводят на сайте. Приложение рассчитано как на работу в классе, так и в качестве домашнего задания. Вопросы отражаются на экране мобильных устройств учащихся. В случае личного присутствия, если используется проектор, мы можем наблюдать результаты участников в реальном времени, что добавляет элемент конкуренции. В случае если ученик работает один, он играет против компьютера.

Еще одним интернет-сервисом является Learnis <https://www.learnis.ru/>. Это отечественный сервис, который создал преподаватель из Екатеринбурга, поэтому интерфейс представлен на русском языке. Большой вопрос, является ли это преимуществом или недостатком, так как викторина составлена на

английском языке, подобное сочетание довольно необычно. Сервис предоставляет нам возможность создавать веб-квесты, интерактивные видео, терминологические игры и интеллектуальные викторины. Он очень простой и минималистичный по дизайну, любой пользователь с легкостью ориентируется в нем. Формат «Твоей викторины» практически идентичен «Своей игре». Мы точно также можем создать серию вопросов по разделам с разной стоимостью, но, к сожалению, этот ресурс немногим отличается от обычной презентации в Power Point. К его преимуществу можно отнести лишь подсчет баллов и отображение имен участников или команд. Участники выбирают категорию и стоимость вопроса, видят его на экране с помощью проектора. На их столе должен быть телефон, который является кнопкой для обозначения того, что команда готова ответить. Зачитывается только один правильный ответ. В случае неверного ответа, ход переходит следующей по очереди команде. Преподаватель вручную засчитывает ответ за верный или вычитает баллы. Правильный ответ не отображается для участников, он может быть лишь проговорен вслух. Таким образом, Learnis может выступать лишь вспомогательным средством, но он бесполезен в условиях дистанционной викторины.

Следующий интернет-сервис называется Flippity <https://www.flippity.net/>. Он предлагает нам большой спектр форматов: виселица, кроссворд, поиск слов, бинго и многое другое. Один из форматов это классическая «Своя игра». Сервис берет за основу Гугл таблицы, где мы можем редактировать викторину, добавлять свои вопросы и варианты ответов. Интерфейс достаточно простой, преподаватель может изменять количество команд, которые участвуют в викторине, менять их названия, засчитывать ответ, прибавляя или вычитая баллы. Flippity немногим отличается от Learnings. Во втором случае используются изображения, где прописан вопрос и варианты ответов, а в первом Гугл таблицы. Преподаватель по-прежнему выполняет большую часть работы вручную. Именно из-за этого лингвострановедческая викторина не может быть проведена без личного присутствия преподавателя и студентов.

Далее мы рассмотрели еще один интернет-ресурс под названием Quizizz <https://quizizz.com/>, который на наш взгляд является оптимальной площадкой для создания лингвострановедческой викторины. Он также напоминает Kahoot, его интерфейс привлекательный и простой, но Quizizz имеет ряд преимуществ. Во-первых, участник всегда видит вопрос на экране своего гаджета. Нет необходимости в проекторе. Во-вторых, существует возможность отложенного задания, в системе оно называется домашним. В условиях самоизоляции, нет необходимости участия всех студентов в единый отрезок времени. Лингвострановедческая онлайн викторина становится более гибкой и привлекательной для участников. Преподаватель устанавливает определённые сроки, согласно которым студенты выполняют задания в удобное для них время. В-третьих, форматы вопросов разнообразны, а это именно то, что мы искали. Исходя из вышеперечисленного, мы выбрали этот интернет-ресурс.

На данном этапе мы пришли к выводу, что формат онлайн требует небольших корректировок нашей викторины. Держа в голове образ идеальной викторины, который мы описали выше, мы сделали следующие поправки.

Во-первых, суть разбивки вопросов на категории и разную стоимость в «Своей игре» заключается в здоровой конкуренции и продумывании стратегии действий. Она имеет смысл, когда несколько команд соревнуются в одно и то же время. Участники вправе выбрать тему, в которой они наиболее хорошо разбираются, а также стоимость, исходя из собственной уверенности. В нашем же случае, прохождение викторины будет индивидуальным, каждый участник ответит на все вопросы, поэтому порядок вопросов не имеет большого значения.

Во-вторых, нам бы хотелось, чтобы студенты сконцентрировались на лингвострановедческом материале, интересных фактах, освежили в памяти уже имеющиеся знания и обрели новые. Для достижения этой цели необходимо оградить участников от дополнительных технических трудностей. Молодые люди быстрее ориентируются в интернет-пространстве, однако им тоже необходимо время, чтобы разобраться в интерфейсе, найти окно для ввода кода

и так далее. Изначально нам хотелось, чтобы студенты познакомились с как можно большим количеством интернет-ресурсов, которые они могут использовать для разных предметов на протяжении всей учебы. Студенты так же, как преподаватели, могут создавать свои собственные викторины, играть в них с однокурсниками или учиться с их помощью. Однако рациональнее будет объединить все вопросы на одной площадке, а с остальными ресурсами познакомить позже.

В-третьих, при использовании одного интернет ресурса, облегчается задача учителя. Он или она имеет единую систему, где собраны все данные, имена учеников, их результаты, которые вычисляются автоматически. На интернет-ресурсе формируется рейтинг, существуют дополнительные опции, которые можно включить одним кликом мышки. В случае использования нескольких ресурсов, преподавателю пришлось бы выполнять все вышеописанные расчеты самостоятельно, что является шагом назад в модернизации образовательного процесса.

Далее дадим описание получившейся викторине. В рамках сформулированных выше тем были отобраны 20 вопросов, они были разбиты по следующим категориям: культура, идиомы, люди, география, достопримечательности.

Проанализировав ряд викторин, мы старались выбрать самые типовые вопросы, которые затрагивают географическое положение, политическое устройство, наиболее выдающихся правителей, герб, флаг, гимн, шедевры литературы, музыки, кино, проверенные временем, национальные праздники и традиции, особенности поведения народа.

Вопросы были организованы по принципу увеличения сложности, они имеют разную стоимость, которую система присваивает автоматически, она зависит от сложности вопроса и скорости ответа. Также участник получает дополнительные возможности, если он отвечает быстро или правильно несколько раз подряд. Время на ответ ограничено. Оно составляет от 10 до 45 секунд в зависимости от сложности и типа заданий.

Для вопросов мы использовали три типа заданий: вопросы с четырьмя вариантами ответа с одним верным, вопросы с пропуском для заполнения и вопросы с множественными вариантами ответа. Вопросы викторины представлены в Приложении.

В следующем параграфе мы проанализируем результаты и ход проведения лингвострановедческой викторины и на основе имеющегося опыта дадим методические рекомендации.

2.3 Анализ результатов проведения викторины и методические рекомендации по ее проведению

Наша викторина проходила в период с 14 по 16 мая на интернет-ресурсе Quizizz. Участие приняли 11 студентов кафедры «Теории и методики преподавания иностранного языка и культуры» ТГУ 2 курса. Были соблюдены все методические рекомендации, студентам было дано подробное описание и объяснение путей выполнения заданий. К сожалению, результаты участников оказались ниже тех, которые мы ожидали. Представим их в виде таблицы (таблица 1).

Таблица 1 – Результаты викторины

Процент выполнения	Количество студентов
80-100 %	2
60-79 %	3
40-59 %	2
0-39 %	3

Как мы видим, студенты достаточно равномерно распределились во всех четырех диапазонах. Однако, мы рассчитывали, что количество участников, набравших более 59 %, будет больше, а студентов, не перешагнувших порог в 39 % не будет вовсе. На основе отзывов участников и подробного отчета

результатов (Приложение Б), определим возможные причины подобного исхода, способы их устранения.

Во-первых, обратим внимание на вопросы, которые вызвали наибольшие трудности. Почти все ошиблись в вопросе расшифровки фамилий президентов, о звёздах на американском флаге и их значении, соотнесения людей и того, чем они знамениты, соотнесения автора и героя, в вопросе об океанах, соотнесения человека и профессии, написания названий достопримечательностей. Процент правильных ответов по вышеперечисленным вопросам меньше 30 %.

Во-вторых, определим характер ошибок. Чаще всего причиной неудачи выступает невнимательность. Студенты не обращают внимания на примеры ответов в скобках, дают неполные ответы, которые не засчитываются. Они ставят артикли там, где в примерах их нет. Система реагирует на употребление точек или запятых, которые являются разными символами. Иногда ответы были даны верно, но не в том порядке. Некоторые студенты отказывались от ответов на сложные задания, где им нужно было ввести ответ вручную.

Тщательный анализ ответов показал, что студенты в большинстве случаев обладают необходимыми знаниями, но возникают непонимания между машиной и человеком. Отсутствие человеческого фактора не позволяет засчитывать неполные или неточные ответы. Например, в викторине есть вопрос, где представлены несколько человек, и нужно назвать род их деятельности. На двух фотографиях изображены президенты США, которых студенты посчитали политиками. Эту формулировку нельзя назвать точной, но и нельзя отнести к неверным. На наш взгляд, эта неточность не должна лишать участников баллов. Та же самая ситуация с артиклями. Это не самая простая тема в английском языке. Студенты часто путают *a* и *the*, иногда они ставят их невольно или наоборот забывают употребить. Разница между *the Statue of Liberty* и *Statue of Liberty* совсем небольшая, но система воспринимает второй вариант как неправильный. Чем более точно будет проведён инструктаж перед прохождением викторины, тем меньше негативных эмоций и претензий будет у студентов после. К сожалению, количество альтернативных вариантов ответов

на данном ресурсе ограничено, всего их 5, поэтому мы не можем заложить все возможные вариации ответов.

Еще одной проблемой стала нехватка времени. Студенты пожаловались, что они не успевали вносить свои ответы. Им требовалось больше времени для того, чтобы прочитать вопрос, понять задание, вспомнить правильный ответ и напечатать его. Полоса времени, которая неумолимо уменьшалась в верхней части экрана, вызывала тревогу и поспешность действий. Изначально было заложено немного времени на каждый вопрос потому, что нам крайне не хотелось, чтобы студенты искали ответы в Интернете, а не в своей памяти, однако мы поставили слишком жесткие условия. За такой короткий отрезок времени участники физически не успевали ответить на поставленный вопрос. Возможно, не все студенты сразу понимали, что вопросы никуда не исчезают. Для улучшения викторины время должно быть, как минимум, удвоено. Относительно использования Интернета остается только понадеяться на сознательность и честность участников.

Были еще негативные отзывы о музыкальном сопровождении и подобных мелочах, которые с легкостью можно отрегулировать по своему усмотрению.

На наш взгляд, единственным выходом из данной ситуации является упрощение вопросов. Нам бы не хотелось полностью убирать вопросы, где студентам необходимо напечатать ответ самостоятельно, но их число должно быть сокращено. Также необходимо дать студентам четкую инструкцию по техническим моментам, особенностям системы. Эти инструкции должны быть подробно расписаны, а лучше проговорены устно, современные технологии это позволяют.

Перейдем к выигрышным сторонам викторины. Во-первых, участники с положительной стороны оценили содержание самой лингвострановедческой викторины. Им понравились темы, которые были затронуты. Наибольший интерес вызвали вопросы, касающиеся известных личностей и достопримечательностей. Студенты сообщили, что они были бы рады видеть

больше вопросов, которые посвящены современному кинематографу и сериалам. Исторические личности также вызвали интерес, им можно уделить больше внимания.

Во-вторых, участникам очень понравилось оформление и красочность викторины. Они отметили красивые фотографии достопримечательностей и мемы, которые появляются после каждого ответа. Они подбираются в зависимости от верного или неверного ответа, подбадривают студента в процессе игры и поднимают настроение, указывают на степень завершения викторины. Некоторые студенты предложили заменить мемы на интересные факты, которые связаны с вопросом. Однако это не представляется возможным в данной программе, хотя подобная идея существовала еще до разработки викторины. Возможно, стоит найти аналог Quizizz, который позволит осуществить эту задумку.

В-третьих, студентам понравилась система бонусов и поощрений в процессе игры предложенные системой. В зависимости от правильности и скорости ответов, студенту предлагаются бонусы: удваивание баллов за правильный ответ, возможность ответить на вопрос еще раз, дополнительные баллы за скорость.

В-четвертых, вопросы не исчезают по истечению времени, студент получает меньше баллов за ответ, но может подумать подольше. После окончания викторины участник видит соотношение правильных и неправильных ответов, статистику и рейтинг среди участников. Чуть ниже доступны все вопросы с вариантами ответов, поэтому студент может, спокойно и не торопясь, проанализировать свои результаты и найти ответы на оставшиеся вопросы.

По итогам проведения викторины нами были сформулированы методические рекомендации по разработке и проведению лингвострановедческой онлайн викторины.

В первую очередь, необходима предварительная подготовка, как со стороны преподавателя, так и студентов. Недостаток специальных знаний

может помешать успешному проведению викторины. Поэтому в случае использования викторины на неподготовленной аудитории следует провести предварительную работу, в ходе которой будут затронуты темы, которые обсуждаются в викторине, то есть география, литература, искусство, политика, достопримечательности, идиомы, гимн, флаг и так далее. Мы уже выяснили, какое благотворное влияние интернет-технологии оказывают на образовательный процесс, поэтому советуем их активно использовать. Практически любое явление, событие или процесс связаны с определенным местом, поэтому можно создать курс в виде виртуальной экскурсии с использованием Google Maps. Например, студенты слышат подводку к некому событию или месту и стараются отгадать, где они сейчас окажутся. Далее преподаватель сообщает координаты, которые забиваются в поисковике, и студенты переносятся в Букингемский дворец, на Гранд Каньон или Трафальгарскую площадь. В большинстве случаев есть возможность «походить» по улицам, посмотреть фотографии, отзывы и панорамы. В первой части работы мы отмечали, какую важную роль играет визуальная культура. Одновременно с созерцанием пейзажей студенты слушают исторические справки, узнают новые факты, статистику. При таком подходе у участников викторины не будет возможности сослаться на отсутствие лингвострановедческих знаний.

Перейдем к описанию процесса проведения самой викторины. В наших условиях первым этапом является приветствие. Преподаватель оповещает студентов о викторине в любом удобном для него мессенджере или социальной сети, там, где обычно размещаются объявления, и студент может задать вопрос, а другие участники его увидят. Сначала идет краткое описание викторины, сообщение того, о чем учащиеся смогут узнать, пройдя ее, и как это поможет в будущем. Можно обратить их внимание на формат онлайн проведения, разнообразие мультимедиа, использовать слово игра, сделать всё, чтобы привлечь их к данной деятельности и заинтересовать. Устанавливаются определенные сроки, согласно которым участники проходят викторину.

Далее необходимо объяснить технические моменты и правила викторины. Преподаватель прикрепляет ссылку на викторину в Quizizz и сообщает, что студент должен указать свое имя и фамилию. На основе этих данных будет сформирован рейтинг, преподаватель сможет отследить результаты для их последующего анализа.

Преподаватель должен обозначить тот факт, что викторина состоит из 5 категорий (география, люди, достопримечательности, идиомы, культура) и описать основные типы вопросов. Следует также обратить внимание студентов на подсказки, которые присутствуют в вопросах, где студент должен самостоятельно ввести ответ, и являются примером заполнения. Участники внимательно читают вопрос и дают полный ответ. Неполные ответы не засчитываются. Этот момент является ключевым, от него во многом зависят результаты.

Необходимо также отметить, что время на ответ ограничено и зависит от сложности вопроса, за его ходом можно проследить в верхней части экрана. Участники могут получить дополнительные очки и бонусы за быстрые и правильные ответы, которые система генерирует автоматически. Всего 20 вопросов, после ответа на них участник видит набранные баллы и свое место в рейтинге.

После разъяснительного этапа участники переходят к самостоятельной работе. Он выбирает удобное для него время и проходит викторину.

Далее мы переходим к этапу ознакомления с результатами и их анализу. После объявления победителей, которых по желанию преподавателя можно отметить грамотами, бонусами, небольшими призами, необходимо получить обратную связь от студентов. На наш взгляд, этот этап крайне важен потому, что это позволит при необходимости доработать викторину.

Выводы по 2 главе

Практическая часть данной работы и полученный опыт позволяют нам сделать следующие выводы.

Во-первых, разработка любой викторины начинается с определения желаемых критериев, таких как тема, форма работы и вопросов, аудитория. Создателям необходимо выстроить чёткую структуру и правила игры.

Во-вторых, необходимы анализ существующих форматов и викторин и выявление их плюсов и минусов. Выбрав данную тактику действий, нам удалось создать идеальную викторину, которая интересна нашей аудитории. Она сочетает в себе лучшие качества и отвечает всем требованиям.

В-третьих, существует множество разнообразных интернет-ресурсов, каждый из которых ориентирован на свой формат. Грамотное их использование позволяет сделать процесс проведения викторины более интересным и гибким. Quizizz, сочетающий в себе разные формы вопросов и удобство использования, стал для нас оптимальным выбором.

В-четвертых, все вышеописанные действия позволили нам успешно провести лингвострановедческую викторину, получить хорошие результаты и наметить будущий план действий по повышению социокультурной компетенции.

Заключение

В заключение нашего исследования, можно сделать следующие выводы.

Во-первых, коммуникативная компетенция состоит из лингвистического, дискурсивного, социокультурного, социолингвистического, стратегического и социального компонентов. Социокультурная компетенция тесно связана с коммуникативной, являясь ее частью, она в комплексе позволяет состояться успешному диалогу культур. Социокультурная компетенция, в свою очередь, состоит из лингвистического, культурологического, социолингвистического и социально-психологического компонентов. Для формирования социокультурной компетенции преподаватель становится равноправным речевым партнером, он показывает практическую необходимость знаний лингвистических и культурных, таким образом мотивируя студентов изучать английский язык. Он формирует личностное отношение к культуре и устанавливает позитивное отношение к другой культуре, прививает открытость к общению и толерантность. Она может быть сформирована путем использования нестандартных методов, таких как викторина.

Во-вторых, использование интернет-технологий значительно повышает эффективность образовательного процесса, позволяет оперативно получать, обрабатывать и использовать информацию, развиваться на протяжении всей жизни и оставаться востребованным на рынке труда.

В-третьих, нами были проанализированы ряд викторин и интернет-ресурсов, формат которые могут быть использованы для создания нашей авторской викторины по лингвострановедению. Нами выделены достоинства и недостатки каждого аспекта, в результате чего мы взяли за основу формат «Своя игра» и интернет-ресурс Quizizz, потому что их сочетание наиболее полно отвечает всем требованиям, представляет собой логичную структуру с разнообразным наполнением, где все вопросы разбиты по категориям.

В-четвертых, нами была проведена лингвострановедческая онлайн викторина среди студентов 2 курса лингвистического факультета. Итоговые цифры оказались ниже предполагаемых, поскольку только 45% участников

смогли преодолеть порог в 60% правильных ответов. Анализ результатов и процесса проведения показал, что викторина нуждается в доработке, поскольку из-за жесткой системы внесения ответов, любое отступление от формулировки правильного варианта или вариантов заканчивается тем, что Quizizz не засчитывает баллы.

Основываясь на полученном опыте были составлены методические рекомендации по разработке подобных викторин. Прежде всего, необходимо находить баланс между разнообразием вопросов и возможностью избежать недопонимания между компьютером и студентом, следовательно особое внимание должно быть уделено формату и формулировкам вопросов. Также рекомендуем преподавателям подробно прописывать корректные формулировки правильных ответов, которые распознает машина. Объективная оценка знаний, позитивные впечатления от викторины возможны только при условии выполнения вышеперечисленных методических рекомендаций.

Таким образом, мы решили все поставленные задачи, поэтому можно утверждать, что цель данного исследования, а именно повышение эффективности формирования социокультурной компетенции за счет использования интернет-технологий для разработки и проведения лингвострановедческих викторин, была достигнута.

Список используемой литературы и список используемых источников

1. Абалуев Р. Н. Интернет-технологии в образовании: учебное пособие. М. : Издательско-полиграфический центр Тамбовского государственного технического университета, 2002. 136 с.
2. Ахметов И. Г. Педагогическое мастерство : материалы IX Междунар. науч. конф. М. : Издательский дом «Буки-Веди», 2016. 106 с.
3. Баликоева М. И. Возможности интернет-технологии в организации самостоятельной работы при обучении иностранным языкам в неязыковом ВУЗе // Евразийский Союз Ученых. 2015. № 1–4 (10). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-internet-tehnologiy-v-organizatsii-samostoyatelnoy-raboty-studentov-pri-obuchenii-inostrannym-yazykam-v-neyazykovom-vuze> (дата обращения 25.03.2020).
4. Бим И. Л. Личностно-ориентированный подход – основная стратегия обновления школы : Иностранные языки в школе. М. : Издательский центр «РЕЛОД», 2002. 96 с.
5. Борщёва В. В. Принципы формирования социокультурной компетенции бакалавров лингвистических направлений подготовки // Педагогика и психология образования. 2013. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/printsiipy-formirovaniya-sotsiokulturnoy-kompetentsii-bakalavrov-lingvisticheskikh-napravleniy-podgotovki> (дата обращения 25.03.2020).
6. Бояркина Л. М. Использование Интернет технологий в обучении английскому языку // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. 2018. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-internet-tehnologiy-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku> (дата обращения 25.03.2020).
7. Буренкова А. А. Об использовании интернет-технологий в практике обучения иностранному языку // Lingua mobilis. 2013. № 5 (44). URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/ob-ispolzovanii-internet-tehnologiy-v-praktike-obucheniya-inostrannomu-yazyku> (дата обращения 25.03.2020).

8. Варламова В. А. Лингвострановедческий аспект в преподавании иностранного // Молодой ученый. 2015. №7. URL: <https://moluch.ru/archive/87/16865/> (дата обращения 03.06.2019).

9. Воропаева В. А. Развитие социокультурной компетенции студентов аграрного ВУЗа в процессе обучения их иностранному языку // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 5-2 (59). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-sotsiokulturnoy-kompetentsii-studentov-agrarnogo-vuza-v-protssesse-obucheniya-ih-inostrannomu-yazyku> (дата обращения 25.03.2020).

10. Гальдскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: учеб. пособие для студентов лингвистических университетов и факультетов иностранных языков высших педагогических учебных заведений. М. : Издательский центр «Академия», 2004. 336 с.

11. Горovenko Л. А. Организация дистанционного обучения с использованием интернет-технологий // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 4: Естественно-математические и технические науки. 2018. № 4 (231). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-distantsionnogo-obucheniya-s-ispolzovaniem-internet-tehnologiy> (дата обращения 25.03.2020).

12. Даниленко А. С. Структура иноязычной коммуникативной компетенции // Вестник Красноярского государственного педагогического университета имени В. П. Астафьева. 2016. № 1 (35). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/struktura-ino-yazychnoy-kommunikativnoy-kompetentsii> (дата обращения 03.06.2019).

13. Дареева О. А. Социокультурная компетенция как компонент коммуникативной компетенции // Вестник Бурятского государственного университета. 2009. № 15. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsiokulturnaya-kompetentsiya-kak-komponent-kommunikativnoy-kompetentsii> (дата обращения 03.06.2019).

14. Забродина И. К. Методические условия развития социокультурных умений студентов направления подготовки «Перевод и переводоведение» посредством современных интернет-технологий // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2012. № 7. URL: [https://cyberleninka.ru/article/n/metodicheskie-usloviya-razvitiya-sotsiokulturnyh-umeniy-studentov-napravleniya-podgotovki-perevod-i-perevodovedenie-posredstvom](https://cyberleninka.ru/article/n/metodicheskie-usloviya-razvitiya-sotsiokulturnyh-umeniy-studentov-napravleniya-podgotovki-perevod-i-perevodovedenie-posredstvom-sovremennykh-internet-tehnologiy) (дата обращения 25.03.2020).
15. Зейнутдинова Э. Ш. Формирование социокультурной компетенции у будущих учителей иностранного языка на основе применения аудиовизуальных средств обучения // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. 2017. № 3-1 (95). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-sotsiokulturnoy-kompetentsii-u-buduschih-uchiteley-inostrannogo-yazyka-na-osnove-primeneniya-audiovizualnyh-sredstv> (дата обращения 25.03.2020).
16. Коннова З. И. Формирование социокультурной компетенции на занятиях по иностранному языку // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. 2018. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-sotsiokulturnoy-kompetentsii-studentov-na-zanyatiyah-po-inostrannomu-yazyku> (дата обращения 03.06.2019).
17. Коняева Л. А. Инновационная интерактивная викторина как прием формирования визуальной культуры студентов при обучении иностранным языкам // Многоязычие в образовательном пространстве. 2017. № 9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnaya-interaktivnaya-viktorina-kak-priem-formirovaniya-vizualnoy-kultury-studentov-pri-obuchenii-inostrannym-yazykam> (дата обращения 03.06.2019).
18. Комарова Н. И. Взаимосвязь личного роста студентов с использованием интернет-технологий в обучении // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 12-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimosvyaz-lichnostnogo-rosta-studentov-s-ispolzovaniem-internet-tehnologiy-v-obuchenii> (дата обращения 25.03.2020).

19. Королева Г. А. Актуальность использования лингвострановедческого аспекта в обучении английскому языку // Концепт. 2017. №58. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnost-ispolzovaniya-lingvostranovedcheskogo-aspekta-v-obuchenii-angliyskomu-yazyku> (дата обращения 03.06.2019).
20. Кузьмина Д. Ю. Опыт использования квиза как современной формы обучения английскому языку в контексте формирования интеркультурного мировидения // Непрерывное образование: XXI век. 2017. № 4 (20). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/opyt-ispolzovaniya-kviza-kak-sovremennoy-formy-obucheniya-angliyskomu-yazyku-v-kontekste-formirovaniya-interkulturnogo-mirovideniya> (дата обращения 03.06.2019).
21. Лимова С. В. Использование интернет-технологий в обучении иностранному языку // Царскосельские чтения. 2010. № 14. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-internet-tehnologiy-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения 25.03.2020).
22. Мильруд Р. П. Компетентность в изучении: Иностранные языки в школе. М. : Издательский центр «РЕЛЮД», 2004. 89 с.
23. Миролубов А. А. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность // Московский городской педагогический университет. 2010. URL: <https://studfile.net/preview/5769616/page:8/> (дата обращения 03.06.2019).
24. Мишенева Ю. И. Компетентностный подход в обучении иностранным языкам // Концепт. 2014. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompetentnostnyu-podhod-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-2> (дата обращения 03.12.2019).
25. Михалева Л. В. Использование интернет-технологий в организации внеаудиторной работы по формированию познавательного интереса учащихся при обучении иностранному языку // Издательство «Грамота». 2011. № 3. URL: <https://www.gramota.net/materials/2/2011/3/34.html> (дата обращения 25.03.2020).
26. Надолинский Р. В. Особенности социокультурной компетенции студентов при обучении иностранному языку // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2019. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti>

sotsiokulturnoy-kompetentsii-studentov-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku (дата обращения 25.03.2020).

27. Ожегов С. И. Словарь русского языка. М. : Издательский центр «Русский язык», 1990. 921 с.

28. Орехова Ю. М. К вопросу о структуре и содержании социокультурной компетенции // Известия ДГПУ. 2015. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-strukture-i-soderzhanii-sotsiokulturnoy-kompetentsii> (дата обращения 03.06.2019).

29. Полат Е. С. Метод проектов на уроках иностранного языка. М. : Иностранные языки в школе. 2000. № 2. С. 3–10.

30. Полат Е. С. Теория и практика дистанционного обучения: Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. М. : Издательский центр «Академия», 2004. 416 с.

31. Сысоев П. В. Использование новых учебных интернет-технологий в обучении иностранному языку (на материале культуроведения США) // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2008. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-novyh-uchebnyh-internet-tehnologiy-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-na-materiale-kulturovedeniya-ssha> (дата обращения 25.03.2020).

32. Холод Н. И. Викторина как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку в ВУЗе // 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> (дата обращения 03.06.2019).

33. Хуторской А. В. Методологические основания применения компетентностного подхода к проектированию образования // Высшее образование в России. 2017. №12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodologicheskie-osnovaniya-primeneniya->

kompetentnostnogo-podhod-k-proektirovaniyu-obrazovaniya (дата обращения 03.12.2019).

34. Шарфутдинов Р. Р. Лингвострановедение и его роль в иноязычном образовании // Вестник Казанского технического университета. 2008. № 5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvostranovedenie-i-ego-rol-v-inoazychnom-obrazovanii> (дата обращения 03.06.2019).

35. Щербакова Т. В. Лингвострановедческий аспект содержания обучения иностранным языкам // Интерэкспо Гео-Сибирь. 2012. №6. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/lingvostranovedcheskiy-aspekt-soderzhaniya-obucheniya-inostrannym-yazykam> (дата обращения 03.06.2019).

36. Юлдашева Ю .А. Компетентностный подход в обучении иностранному языку в ВУЗе // Научный журнал. 2020. № 2 (47). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompetentnostnyy-podhod-k-obucheniyu-inostrannomu-yazyku-v-vuze> (дата обращения 25.03.2020).

37. Common European framework of reference for languages: learning, teaching, assessment / Cambridge university press. URL: <https://rm.coe.int/1680459f97> (дата обращения 03.06.2019).

38. O'Driscoll J. Britain for learners of English. Oxford University Press, 2009. 224 p.

39. Garwood C. Aspects of Britain and the USA. Oxford University Press, 1992, 95 p.

40. Clemen G. British and American Festivities. Black Cat publishing, 2008, 128 p.

Приложение А

Вопросы и ответы викторины

1. Which river flows in London?
-The Thames
2. What do kids say, knocking on doors on Halloween?
- Trick-or-treat
3. Here are 4 encrypted names of US presidents. Name them
- Trump, Lincoln, Kennedy, Roosevelt
4. Name the attraction and the country where it is located



- Statue of Liberty. The USA
5. What does the expression “a piece of cake” mean?
- Easy task
6. Name all parts of the UK
- England, Scotland, Wales, Northern Ireland
7. Who is the author of Winnie-the-Pooh?
- Milne
8. There are 5 famous actors before you. Which of them are British and which are American?
- American, British, British, American, British
9. Name the attraction and the country where it is located



Продолжение Приложения А

- Tower Bridge. Great Britain

10. What does the expression “Hold your horses” mean?

- Wait

11. How many stars are there on the American flag and what do they mean?

- 50 states

12. Which famous writer was born in Stratford-upon-Avon?

- Shakespeare

13. Match people and what they are famous for



- CEADGFB

14. Name the attraction and the country where it is located



- Trafalgar Square. Great Britain

15. Give the Russian equivalent of the expression “A storm in a teacup”

- Make an elephant out of a fly

16. What are the oceans that surround the USA?

- The Arctic Ocean, the Pacific Ocean, the Atlantic Ocean

Продолжение Приложения А

17. Match author and character



- CEABGDF

18. What is the career of each of them?



- President, singer, musician, actor, president

19. Name the attraction and the country where it is located



- Prison Alcatraz. The USA

20. What does the expression “As cool as a cucumber” mean?

- Calm and confident

Приложение Б

Отчет о результатах

← Я ↻ quizizz.com Лингвострановедение ★ 23 отзыва

QUIZZ Отчеты о поиске Создать новый тест Присоединиться к игре

	Екатерина Лысова Посмотреть профиль		МарияКаймакова_ЛИ... 1 попытка	20	100% точность	19290 Гол	✉ Электронная почта для родителей
	Berdigulova Darina 1 попытка	18	2	90% точность	16150 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Karunina Elena LINb1... 1 попытка	14	6	70% точность	11430 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Тюрин Виталий, ЛИН... 1 попытка	13	7	65% точность	11180 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Anastasia Nikkonen* 3 попытки	11	9	55% точность	9710 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Ivanova Daria, LINb-18... 1 попытка	13	7	65% точность	8960 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Анастасия Шевченко 1 попытка	11	9	55% точность	7850 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Я 1 попытка	7	13	35% точность	5850 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Виталий 1 попытка	7	13	35% точность	4750 Гол	✉ Электронная почта для родителей	

← Я ↻ quizizz.com Лингвострановедение ★ 23 отзыва

QUIZZ Отчеты о поиске Создать новый тест Присоединиться к игре

	Ivanova Daria, LINb-18... 1 попытка	13	7	65% точность	8960 Гол	✉ почта для родителей	
	Анастасия Шевченко 1 попытка	11	9	55% точность	7850 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Я 1 попытка	7	13	35% точность	5850 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Виталий 1 попытка	7	13	35% точность	4750 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Татьяна_ЛИН6-1802a 1 попытка	7	13	35% точность	4510 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Дарья Кропинова 1 попытка	4	16	20% точность	2850 Гол	✉ Электронная почта для родителей	
	Екатерина 1 попытка	2	12	6	10% точность	1550 Гол	✉ Электронная почта для родителей
	Eternal meerkat (Etern... 1 попытка	20		0% точность	0 Гол	✉ Электронная почта для родителей	

Продолжение Приложения Б

Анализ результатов проведения викторины

