

УДК 372.881.161.1

DOI: 10.26140/anip-2020-0903-0053

ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

© 2020

SPIN-код: 5815-9488

AuthorID: 781066

Самчик Наталья Николаевна, кандидат филологических наук, преподаватель
кафедры «Русский язык и культура речи»
Курский государственный медицинский университет
(305041, Россия, Курск, улица Карла Маркса, 3а, e-mail: natsamchik@yandex.ru)

Аннотация. Современная педагогика находится в постоянном поиске новых эффективных средств и методов обучения, которые позволят успешнее и быстрее усваивать знания, навыки и умения. Одним из способов интенсификации процесса обучения является использование активных технологий обучения, в которых обучаемый выступает активным субъектом процесса познания, получает от обучения не только пользу, но и удовольствие. Одной из таких технологий является эдьютейнмент, суть которой заключается в объединении обучения и развлечения. Цель статьи – рассмотреть понятие технологии эдьютейнмент, ее характерные особенности в качестве особого типа обучения, отличия от традиционных методик, используемых в образовании. На основе анализа методической литературы автор выявляет положительные черты данной технологии (создание комфортных психологических условий на занятии, повышение мотивации к обучению, стимулирование познавательной сферы обучаемых и др.), позволяющие интенсифицировать процесс обучения и повысить его результативность, а также отмечает потенциал технологии развлекающего обучения в преподавании русского языка иностранцам. В статье предложены различные определения технологии эдьютейнмент, описаны основные приемы и принципы ее использования, а также условия, при соблюдении которых использование данной технологии ведет к интенсификации процесса обучения и достижению эффективных результатов.

Ключевые слова: эдьютейнмент, развлекающее образование, технология обучения, русский язык как иностранный, методы обучения, игровые технологии, геймификация, мультимедиа, развлекательно-образовательная среда.

PERSPECTIVES OF USING EDUTAINMENT TECHNOLOGY WHILE TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

© 2020

Samchik Natalya Nikolaevna, candidate of philological sciences, teacher
of the department “Russian language and speech culture”
Kursk State Medical University

(305041, Russia, Kursk, Karl Marx street, 3a, e-mail: natsamchik@yandex.ru)

Abstract. Modern pedagogy constantly searches for new effective teaching techniques and methods that will allow students to acquire knowledge, skills and abilities more successfully and quickly. One of the ways to intensify the learning process is to use active learning technologies, that allow students to act as active subjects of the cognitive process, and not to just develop knowledge and skills, but also pleasure. One of these technologies is edutainment, a relatively new educational method that combines learning and entertainment. The aim of the article is to consider the main traits of edutainment as an educational method, its characteristic features as a special type of training, differences from traditional educational methods. Basing on the analysis of the methodological literature the author identifies the positive features of this technology (creating comfortable psychological conditions in the classroom, increasing motivation for learning, stimulating the cognitive sphere of students, etc.), which allow to intensify the learning process and increase its effectiveness, and also notes the potential of the technology of edutainment in teaching Russian as a foreign language. The article offers various definitions of edutainment as an educational technology, describes the basic techniques and principles of its use, as well as the conditions under which the use of this technology leads to the intensification of the learning process and the achievement of effective results.

Keywords: edutainment, entertaining education, teaching technology, Russian as a foreign language, teaching methods, game technologies, educational computer games, multimedia, entertaining and educational environment.

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами. Бурное развитие современных компьютерных и мультимедийных технологий, устойчивое вхождение интернета, социальных сетей, мультимедиа и компьютера во все сферы жизни человека делает актуальным и развитие новых образовательных технологий, основанных на использовании современных технических средств в процессе обучения. Это способствует повышению эффективности усвоения учебного материала, развитию познавательной активности обучаемых за счет активного включения их в учебный процесс и активизации эмоционально-ценностного компонента обучения.

В последнее время все чаще говорят о такой технологии обучения, как эдьютейнмент, основанной на совмещении таких понятий, как «образование» и «развлечение». Данная технология приобретает все большую популярность в связи с изменением образовательной парадигмы в целом, а также с особенностями познавательной деятельности современного поколения, связанными с постоянным использованием интерактивных и игровых технологий [1].

Анализ последних исследований и публикаций; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы.

В связи с вышесказанным в отечественной науке наметился интерес к использованию технологии эдьютейнмент в учебном процессе, появились исследования, посвященные изучению эдьютейнмент как эффективной образовательной технологии, ее специфики, потребности в ней различных субъектов образования [2-3], общей характеристики данной технологии, ее достоинств и недостатков [4-6], перспектив в развитии различных компетенций учащихся, их творческого и познавательного потенциала [7-11]. Отметим также исследования, в которых рассматривается использование различных элементов данной технологии в процессе обучения [12-14], а также эффективности применения приемов и методов эдьютейнмент в практике преподавания иностранных языков, в частности, русского как иностранного [15-24]. Тем не менее, в методической литературе недостаточно разработаны вопросы отличия технологии эдьютейнмент от традиционных методов обучения, целесообразности его использования в учебном процессе, не выявлены условия, при выполнении которых применение данной технологии способствует большему усвоению учебного материала учащимися. Кроме того, недостаточно исследований, посвященных особенностям использования технологии эдьютейнмент при обучении

иностранным языкам, актуальности ее применения для развития языковой и коммуникативной компетенций обучающихся.

Цель данной статьи – рассмотреть основные подходы к технологии эдьютейнмент в отечественной и зарубежной научной литературе, выделить ее особенности, положительные черты и недостатки, и определить возможную актуальность и перспективы использования при обучении иностранцев русскому языку.

Изложение основного материала исследования. В отечественной науке пока отсутствует общепринятое толкование термина «эдьютейнмент». Так, О.Л. Гнатюк рассматривает данную технологию как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы», и подчеркивает при этом, что анализ тех или иных событий носит максимально облегченный характер, при этом работа со специально разработанными и продуманными заданиями не должна быть легкой, не должна являться просто развлечением, а нести в себе значительную образовательную нагрузку [25]. Н.А. Кобзева предлагает следующее определение: «Edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [26]. В основе данной технологии лежит обучение через игру, организованную как с помощью технических средств, так и без них. Использование на занятиях по иностранному языку различных языковых и речевых игр способствует созданию в ходе обучения условной коммуникативной ситуации, стимулирующей коммуникативные и познавательные потребности обучающихся. Вовлечение участников учебного процесса в своеобразную «игровую реальность», нестандартная форма подачи учебного материала заставляет студентов сменить привычную им эмоционально-нейтральную роль объектов учебной деятельности на «погружение» в своеобразную развлекательно-образовательную среду, а увлекательность обучения положительно сказывается на усвоении учебного материала. Сочетание в технологии эдьютейнмент традиционных и экспериментальных форм обучения, активное использование различных компьютерных и мультимедийных технологий способствует вовлечению учащихся в субъект-субъектные отношения, стимулирует их активное участие в процессе обучения, а комфортная образовательная среда создает условия для преодоления психологического барьера [27].

Технология эдьютейнмент лежит в русле современных требований к образованию, перед которым стоит задача подготовить практико-ориентированного специалиста, обладающего необходимыми компетенциями для практической деятельности.

Близка данная технология и «креативному образованию» [28], в процессе которого ученик целенаправленно и последовательно усваивает опыт и методологию творческой деятельности и формирует на этой основе собственный опыт творческой деятельности. Благодаря использованию на занятиях мультимедиа и игровых технологий обучающиеся не только приобретают новые знания, но и проживают определенные жизненные ситуации, обогащая таким образом собственный жизненный опыт и нарабатывая навыки поведения в тех или иных ситуациях. На данный аспект технологии эдьютейнмент обращают внимание О. Дьяконова и О. Железнякова, подчеркивая, что, начинаясь с развлечения (раз+влечение) в обучении, она способствует формированию у учащихся привлечения (при+влечение) внимания к материалу, что, в свою очередь, завершается увлечением (у+влечением) и получением удовольствия от процесса обучения [5]. Именно эмоциональный компонент обучения приводит к устойчивому интересу к изучаемому материалу, что способствует его лучшему запоминанию.

Д.А. Чубукова [9] предлагает следующий алгоритм внедрения технологии эдьютейнмент в учебный про-

цесс:

1. Подготовка учебного процесса для использования технологии, постепенное введение различных средств мультимедиа в процесс обучения, насыщение или возможных форм работы для облегчения процесса получения информации и повышения эффективности изучения и отработки учебного материала.

2. Погружение в интерактивное образовательное пространство. Внедрение в процесс обучения технологии эдьютейнмент требует и изменения системы контроля и оценки обучаемых, так как традиционные формы субъектно-объектных отношений между преподавателем и студентами недопустимы к использованию в новом контексте. В рамках технологии эдьютейнмент педагог предоставляет учащимся большую свободу в самовыражении, поощряет исследовательскую активность и креативность.

3. Ролевой подход в обучении.

Анализ методической литературы [26, 27 и др.] показал, что использование технологии эдьютейнмент имеет ряд преимуществ по сравнению с традиционными методами обучения:

- повышение эффективности усвоения знаний за счет организации учебного процесса в комфортных психологических условиях, а также грамотного сочетания дидактических, мультимедийных средств обучения и опосредованного контроля;

- повышение мотивации к обучению;

- снятие тревожности, зажатости обучаемых, возможных психологических барьеров к обучению за счет создания дружественной, позитивной эмоциональной среды;

- стимулирование познавательной сферы учащихся за счет применения мультимедийного цифрового контента;

- реализация познавательной потребности для любого уровня подготовки студентов;

- изменение типа общения на занятии (с вертикального «учитель – ученик») на горизонтальный, когда учащиеся меняют пассивную позицию объекта педагогического воздействия на активную позицию субъекта, соучастника процесса добычи знаний);

- формирование таких личностно-профессиональных качеств, как познавательная активность, коммуникативность, толерантность, открытость и гибкость.

Тем не менее, при всех достоинствах технологии эдьютейнмент отмечают ряд недостатков, которые нужно учитывать при его применении [8, 29, 30]:

- тенденция к излишней «художественности», нереалистичности предьявляемого студентам материала из-за стремления к развлекательности;

- гиперстимулирование познавательной сферы учащихся;

- отвлечение внимания с содержательной стороны материала на увлекательную форму его подачи;

- возможное снижение способности устанавливать межличностное взаимодействие в реальной учебной среде;

- развитие «пассивного мышления» при использовании некоторых форм цифрового контента;

- возможная замена «поисковой» мотивации учебной деятельности на «потребительскую мотивацию» объекта воздействия мультимедиа;

- финансовая и временная затратность, включающая как оснащение учебных классов, так и приобретение новых учебно-методических материалов, разработку программного обеспечения и цифрового контента.

Возможные недостатки технологии эдьютейнмент следует учитывать при ее использовании в образовательном процессе. Прежде всего, подбирая тот или иной «развлекательный» компонент, важно следить за тем, чтобы целью использования такого рода ресурсов являлось в первую очередь развитие и обучение, а не развлечение. Учащиеся должны точно понимать образователь-

ную цель просмотра предложенного фильма или той или иной игры. Только в этом случае можно добиться повышения эффективности учебного процесса. Кроме того, нельзя считать использование развлекательного элемента основным требованием успешного занятия. Следует помнить, что любое познание должно основываться на предварительных знаниях, метакогнитивных стратегиях и критическом мышлении [8].

Особый интерес технология эдьютейнмент представляет для преподавателей иностранного языка, в частности, русского как иностранного. Использование основного средства данной технологии, игры, как нельзя лучше соответствует основным принципам коммуникативного подхода в обучении языку, который на сегодняшний день признан наиболее эффективным для формирования иноязычной компетенции. Учебные игры, организованные как с помощью технических средств обучения, так и без них, создают условно коммуникативные ситуации, в которые учащиеся погружаются, принимая активное участие, что способствует активизации и закреплению учебного материала. Современные средства мультимедиа, включающие в себя звук, изображение, анимацию, способны заметно улучшить усвоение учебного материала, оказывая в сочетании с традиционными игровыми заданиями комплексное воздействие на студентов.

Кроме того, в сети Интернет можно найти большое количество аутентичного языкового материала (видеофильмов, подкастов, песен, роликов Youtube и т.д.), который может использоваться для развития языковой, коммуникативной и социокультурной компетенции учащихся, в то же время заинтересовывая и повышая их мотивацию к изучению русского языка. В последнее время появились мультимедийные онлайн курсы по русскому языку как иностранному, основанные на геймификации и интерактивных технологиях (подробнее об этом [19]). Наряду с электронными ресурсами, целесообразно использовать на занятиях и средства традиционной методики преподавания, включающий, помимо образовательного, и развлекательное наполнение: видеофильмы, комиксы, аудиофайлы, дидактические игры и т.д. (рис.1).

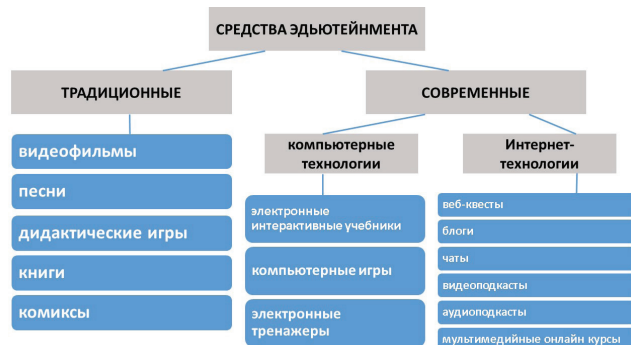


Рисунок 1 – Средства технологии эдьютейнмент

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления. Таким образом, технология эдьютейнмент представляет собой продуктивную и эффективную технологию, соответствующую современным требованиям к образованию. Ее грамотное использование может разнообразить учебный процесс, повышая активность студентов и улучшая их мотивацию к обучению, а также способствовать качественному усвоению знаний студентами. Этому способствуют основные преимущества использования приемов и средств развлекательного обучения: положительная психологическая атмосфера на занятиях, преимущественное использование субъект-субъектных отношений в процессе обучения, поощрение творческой и познавательной активности студентов, отсутствие строгих рамок и чрезмерного контроля обучающего, учет индивидуальных

особенностей и темпов работы учащихся, возможность активного общения и взаимного обогащения знаниями. Применение технологии эдьютейнмент в сочетании с традиционными методиками обучения перспективно в практике преподавания русского языка как иностранного, поскольку с ее помощью создается своеобразная игровая языковая среда, вовлекающая всех обучаемых вне зависимости от их уровня подготовки, повышающая их внутреннюю мотивацию к усвоению новых знаний, а также способствующая коммуникативной активности студентов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Сапух Т.В. Использование технологии «Эдьютейнмент» в процессе подготовки бакалавров филологии // *Russian Journal of Education and Psychology*. 2015. №11 (55). С. 442-452.
2. Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // *Вестник ЧелГУ*. 2016. №7 (389). С. 64-71.
3. Самосенкова Т.В., Савочкина И.В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса // *Научные ведомости БелГУ. Серия: Гуманитарные науки*. 2017. №28 (277). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-eduteynment-k-istorii-voprosa>.
4. Богданова О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения // *Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования*. 2014. №4 (30). С. 61-65.
5. Железнякова О.М., Дьяконова О.О. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // *Alma Mater*. 2013. № 2. С. 67-70.
6. Дьяконова О.О. Понятие «Эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // *Сибирский педагогический журнал*. 2012. №6. С. 182-185.
7. Гуреева Н.В., Путинцева Л.В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе // *Russian Journal of Education and Psychology*. 2016. №3-2 (59).
8. Ермакова Ю.Д., Носова Т.М. Эффективность использования технологии «развлекательного образования» (edutainment) в обучении иностранному языку // *Вестник Самарского государственного технического университета. Серия Психолого-педагогические науки*. 2019. №2. С.30-45.
9. Чубукова Д.А. Применение технологии эдьютейнмента с учётом социокультурного компонента при обучении английскому языку в школах Швейцарии // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2017. №8-1 (74). С. 196-198.
10. Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // *Образование. Карьера. Общество*. 2013. №4-1 (40). С. 79-81.
11. Скляр Е.С. Интерактивные методы на занятиях по культуре речи в медицинском вузе // *Образование. Инновации. Качество. Материалы V Международной научно-методической конференции*. 2012. С. 166-168.
12. Амеликина М.В. Формирование научно-академической иноязычной компетенции с помощью мобильных квестов // *Казанский вестник молодых учёных*. 2018. №5 (8). С. 87-92.
13. Чиркова В.М. Возможности и преимущества использования геймификации в образовательном процессе // *Региональный вестник*. 2019. № 20 (35). С. 43-44.
14. Селютин А.А., Селютин А.А. Эффективное использование образовательного ресурса электронных игр при обучении иностранным языкам // *Вестник ЧелГУ*. 2019. №6 (428). С. 154-160.
15. Дмитриева Д.Д. Организация проектной деятельности иностранных студентов в процессе обучения русскому языку // *Региональный вестник*. 2019. № 9 (24). С. 41-42.
16. Скляр Е.С. Применение метода кейсов на занятиях по русскому языку и культуре речи // *Региональный вестник*. №9 (24). С. 31-32.
17. Верещагина Е.А., Жукова Т.А. Edutainment как современная технология обучения иностранных студентов средствам выражения субъективной модальности в русской речи // *Мир науки, культуры, образования*. 2019. №5 (78). С. 11-13.
18. Фомина Т.К., Гончаренко Н.В. Обучение через развлечение: эдьютейнмент в преподавании русского языка иностранным студентам-медикам // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2016. №10-3 (64).
19. Миронова А.А. Геймификация в обучении русскому языку как иностранному // *Meteor-City*. 2017. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu>.
20. Рубцова Е.В., Чиркова В.М. Медицинская деловая игра как основа обучения профессиональному общению иностранных студентов // *Научная мысль*. 2017. №1. С. 23-30.
21. Скляр Е.С. Интенсивные методы обучения как способ повышения мотивации иностранных студентов на занятиях РКИ // *Подготовка медицинских кадров и цифровая образовательная среда материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 84-й годовщине КГМУ. Под редакцией В.А. Лазаренко, П.В. Калущкого, Н.Б. Дрёмовой, А.И. Овод, Н.С. Степанова*. 2019. С. 543-546.
22. Дмитриева Д.Д. Роль информационно-коммуникационных технологий в организации самостоятельной работы при обучении

русскому языку как иностранному // Региональный вестник. 2019. № 8 (23). С. 38-39.

23. Дмитриева Д.Д. Моделирование процесса организации проектной деятельности иностранных студентов при обучении русскому языку // Балтийский гуманитарный журнал. 2019. Т. 8. № 3 (28). С. 43-45.

24. Рубцова Е.В. Роль игровых технологий в формировании общекультурной компетенции у студентов-иностранцев. Изучающих русский язык как иностранный // Региональный вестник. 2019. №20. С. 30-31.

25. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. М., 2013. 359 с.

26. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 4. С. 192-195.

27. Кувишинов С.В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании. URL: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>

28. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество: модульно-кодированное учебное пособие. М.: МГИУ. 2007. 258 с.

29. Jasinski M. New Practices in Flexible Learning: Educational Infotainment // Australian Flexible Learning Framework. November 2004. Pp. 16-19.

30. Guy R., Marquis G. The flipped classroom: A comparison of student performance using instructional videos and podcasts versus the lecture-based model of instruction // Issues in Informing Science and Information Technology. 2016. Volume 13. Pp. 1-13. URL: <http://www.informingscience.org/Publications/3461>.

Статья поступила в редакцию 17.01.2020

Статья принята к публикации 27.08.2020