

Педагогические науки

УДК 372.881.1

Д.К. МАРЧЕНКО

(г. Комсомольск-на-Амуре)

ЭДЮТЕЙМЕНТ КАК ОСОБЫЙ ВИД ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ КИТАЙСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Статья посвящена технологии эдьютеймента, которая рассматривается как средство повышения мотивации и успешной адаптации. Представлены примеры образовательных платформ, описание упражнений.

Ключевые слова: эдьютейнмент, адаптация, мотивация, образовательная платформа, игра.

DARYA MARCHENKO

(Komsomolsk-on-Amur)

EDUTAINMENT AS A SPECIAL KIND OF TEACHING AT THE LESSONS OF THE CHINESE LANGUAGE AT SECONDARY SCHOOL

The article deals with the technology of edutainment that is considered as a means of rising the motivation and successful adaptation. There are presented the examples of the educational platforms and the description of the exercises.

Key words: edutainment, adaptation, motivation, educational platform, game.

Каждый педагог, независимо от преподаваемого предмета испытывает немалые трудности, связанные с мотивацией детей, концентрацией внимания, что сильно влияет на процесс обучения в целом. В современном мире, с развитием информационных технологий, у педагогов появились возможности использования различных серверов, платформ, сетевых сообществ, для достижения учебных целей.

Главная цель в образовании – это образовательный продукт, который должен быть достигнут к концу урока, где целеполагание занимает главное место в его структуре. Ведь именно на этом этапе у ребёнка и возникает мотивация, которая способствует в дальнейшем успешному обучению.

В данной статье рассматривается особый вид обучения – эдьютейнмент, его использование на уроках китайского языка на примере МОУ «Инженерной школы города Комсомольска-на-Амуре».

Особенности «Инженерной школы города Комсомольска-на-Амуре».

В данной школе отсутствует начальная ступень образования, детей набирают через тестирование. Дети со всего города, с разных школ, с разных районов, и лишь 26 в итоге успешного прохождения поступают в школу, формируя новый класс.

В соответствии с учебным планом общего образования для 5-х классов МОУ «Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре», максимально допустимая нагрузка – это 32 часа, 5 из которых выделено на изучение иностранных языков, 3 часа на изучение английского языка и 2 часа на изучение китайского.

Поступающие в школу дети проходят довольно строгий отбор, большая часть из этих детей учатся на «отлично». Коллектив еще не создан, возникает конкуренция, каждый стремится стать первым в рейтинге класса. Каждый нуждается в ситуации успеха, всё это влияет на снижение мотивации, часто мы рискуем вообще её потерять. Переход со ступени начального общего образования на ступень основного общего всегда сопровождается большим стрессом, ведь это новый образ жизни, это новые предметы, новые люди, новые требования к ребёнку. Также меняется основная задача, если в начальной школе, мы основывались на принципе «учить ребёнка учиться», то в средней школе эта за-

дача меняется «учить ученика учиться в общении». Если ребенок учится в одной школе, и начальное и среднее звено проходя в одном и том же месте, здесь присутствует преемственность (т. е. последовательная и непрерывная связь между ступенями, те же классы, те же знакомые учителя), ребёнку проще перестроиться и подстроиться под новые требования. Через преемственность создаётся непрерывная система образования. Дети также переходят от одного учителя к большому числу учителей-предметников. У каждого своих требований, критерии оценивания и т. д. В среднем звене увеличивается объем домашнего задания, что тоже является стрессом. Помимо этого, достаточно долгое время в школы вводят второй иностранный язык, в каких-то школах это немецкий, французский, эти языки так же, как и английский, относятся к германской ветви индоевропейской языковой семьи, т. е. они являются родственными. Английский изучается со 2-го класса, восприятие языков одной «семьи» детьми происходит гораздо легче, есть некая схожесть. Китайский же язык является одной из двух ветвей сино-тибетской семьи языков. Он существенно отличается от индоевропейской языковой семьи. Первая сложность, которая появляется у детей, это тоны (в китайском языке существует 4 основных тона и один нулевой, каждый слог имеет свой тон), вторая особенность – это иероглифическое письмо, что тоже вызывает сложности.

Исходя из всего вышеперечисленного, у педагога китайского языка появляются две важных первостепенных задачи:

- создать комфортную обстановку на уроке и ситуацию «успешности», которая необходима детям на всех этапах обучения;
- представить перед детьми изучение данного языка в понятии «сложно, но интересно», а не «сложно и не интересно».

Для решения этих задач, педагог использует различные методы: метод проектов, проблемные ситуации, ситуации успеха. Совсем недавно в образовании появился новый «особенный тип» обучения – эдьютейнмент.

О.Л. Гнатюк в учебном пособии «Основы теории коммуникации» определяет эдьютейнмент как цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегченном анализе событий» [1]. Н.А. Кобзева определяет эдьютейнмент как технологию обучения, которая рассматривается как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях [3].

Особенность технологии эдьютейнмента в педагогике и методике включает:

- обоснованность, т. е. обучение более успешно, когда обучающиеся могут видеть полезность получаемых знаний;
- дополнительное обучение, т. е. обучение является более эффективным, когда обучающиеся могут получать знания самостоятельно;
- распределенное обучение, т. е. сеть распределенного обучения, которая обеспечивает широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному и в разные периоды времени.

Технология эдьютейнмента включает в себя следующие признаки:

- делается акцент на увлечение, чтобы у учащегося был непосредственный интерес, и в следствии его, ребенок получит новые навыки;
- акцент на развлечение, здесь развлечение является главным стимулом, который потом приводит к удовольствию и формирует стойкий интерес к обучению, и снимает психологическое напряжение;
- игровой подход, благодаря этому признаку обучение происходит более эффективно.

Четкого определения «эдьютейнмента» нет, однако из высказываний А.В. Попова, М.М. Зиновкиной, можно выделить общее понимание, эдьютейнмент – особенный вид обучения, который основывается в первую очередь на развлечениях, в результате которого учащийся получает удовольствие от процесса обучения [2, 4].

Эта технология включает в себя как традиционные, так и современные средства. К традиционным средствам можно отнести книги, музыку, фильмы, телепрограммы и т. д. К современным средствам можно отнести компьютерные игры, видеоигры, различные электронные тренажеры, квесты, блоги, чаты, видеоконференции.

В данной статье мы рассмотрим эдьютейнмент на примере преподавания китайского языка в МОУ «Инженерная школа» в 5 и 6 классах. Очень важным моментом на уроке являются «физкультминутки», они также помогают детям плавно переходить с начальной ступени образования в среднюю. Так же они в себе несут и образовательный характер, например:

«Машинки» дети представляют себя водителями автомобиля, а тоны дорогой, т. е. первый тон, дорога ровная, второй тон – едем на горку (дети встают), третий тон – съезжаем с горки и поднимаемся (дети садятся и плавно встают), четвертый тон – съезжаем с горки (дети садятся). Выбираем нужные нам слоги и тренируемся.

Большой выбор предлагает YouTube канал “Little fox”. Выполнение различных зарядок с нужной лексикой, а также представлено огромное количество песен, танцев. Физкультминутки такого рода не только снимают физическое напряжение, но и несут в себе образовательный характер, запоминание нужной лексики.

Интернет предлагает сейчас достаточное количество ресурсов для подготовки интересных заданий, так же педагоги со всей страны создают онлайн-игры, объединяют их в образовательную платформу.

В данной статье мы рассмотрим 3 из них (Wordwall, learningapps.org, learnis.ru).

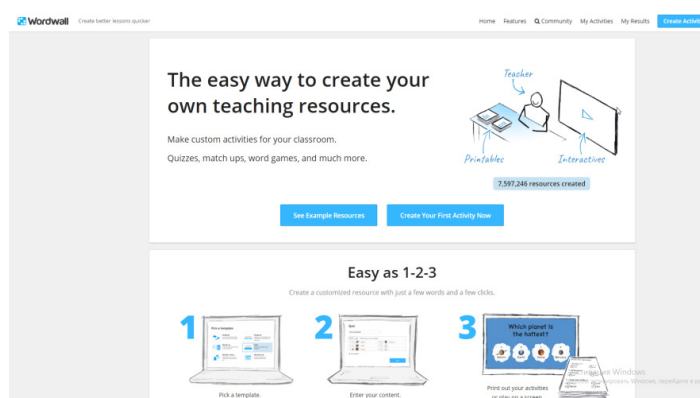


Рис. 1. Wordwall

Wordwall

Данный сервис достаточно легок в использовании, есть большое количество уже созданных игр, а также можно создать свою, есть шаблоны, в которых лишь нужно ввести ту информацию, которая вам нужна, игра, или задание готово. На этом сайте можно создать викторину, полноценную игру, кроссворд, викторину и т. д.

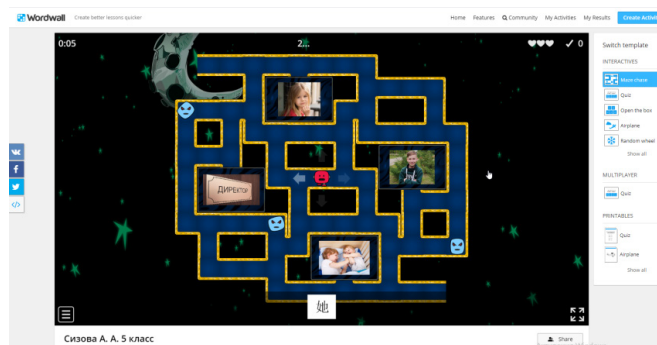


Рис. 2. Wordwall. Игра на поиск нужной картинке

Игра была создана для 5-го класса, учебник А.А. Сизова «Китайский язык» [5].

Красный квадратик по центру на рис. 2 (см. на с. 105) – это участник игры, снизу учащийся видит иероглиф, к которому нужно подобрать картинку, на его пути он встречается препятствия, как и в любой подобной игре, у ребенка 3 жизни. Подобного рода игры подходят для повторения полученных на уроке знаний, была выдана в качестве домашнего задания. Учитель может проверить выполнение, каждый ребенок после прохождения игры оставляет своё имя, можно увидеть время выполнения и рейтинг.

Следующий сервис learningapps.org

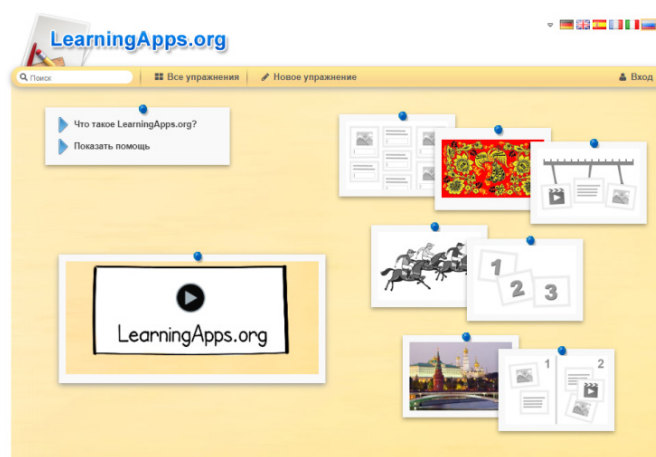


Рис. 3. Learningapps.org

Как и Wordwall, данный сервис достаточно прост в использовании, здесь можно найти уже созданные игры, а также создать свою. Множество различных шаблонов позволяют создавать различные викторины, пазлы, задания на сортировку, задания по заполнению пропусков и т. д.

Пример:

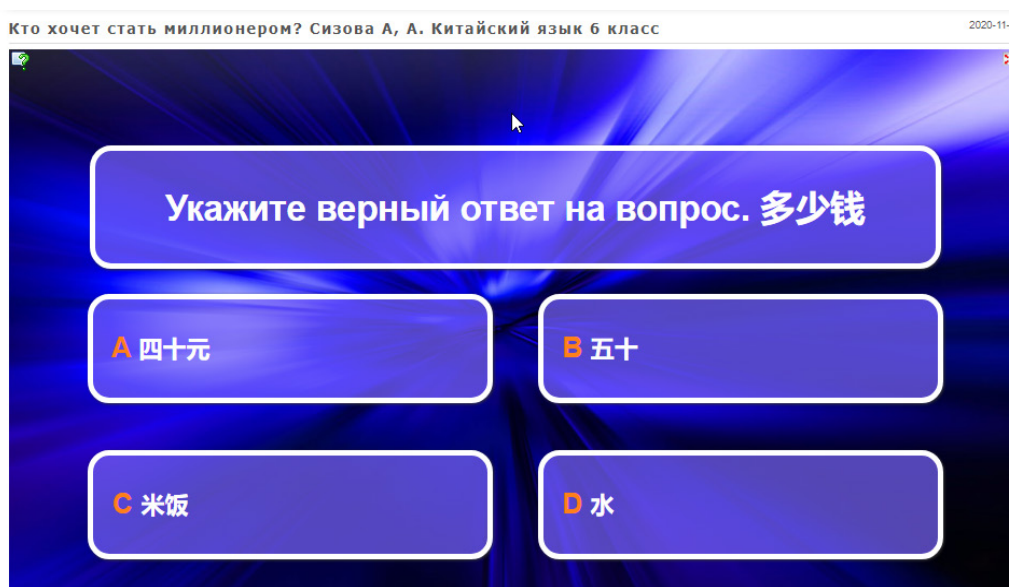


Рис. 4. Learningapps.org. Игра «Кто хочет стать миллионером»

Данная игра была создана для 6-го класса, «Кто хочет стать миллионером». В данной игре учащимся нужно дать верный ответ (см. рис. 4 на с. 106) и дойти до финиша. Преимущества данной платформы в том, что учитель создаёт класс, добавляет учеников, и они, заходя на сайт, в папке своего класса видят упражнение, учитель может просмотреть, сколько времени на выполнение упражнения ушло у каждого из учеников, а также можно создавать не один класс, а сколько нужно. В данной игре детям даются вопросы, позволяющие повторить пройденный материал, в том числе и грамматический, например «подобрать нужное счетное слово», выбрать правильный вариант перевода предложения и т. д.

Learnis.ru

Следующий образовательный квест позволяет создавать не только викторины, но и полноценные квесты, а также интерактивное видео с заданиями.

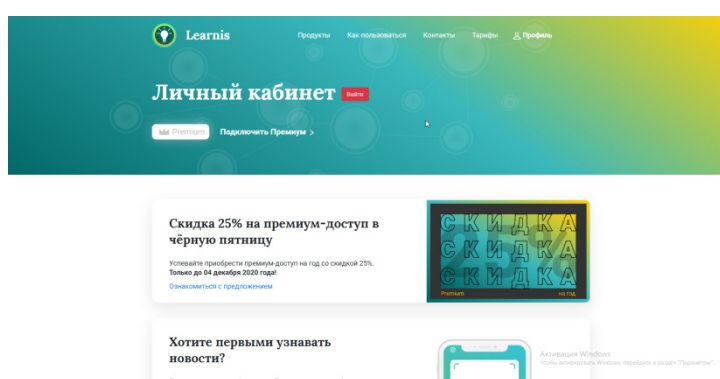


Рис. 5. Learnis.ru

Пример:

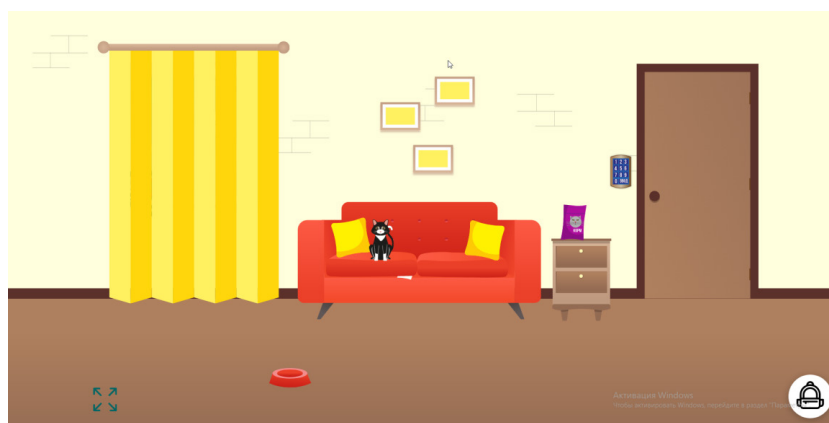


Рис. 6. Квест «Выбраться из комнаты»

На рис. 6 вы видите квест «Выберитесь из комнаты». Здесь детям необходимо найти картинки с загадками, а отгадки, которые они найдут, являются кодом от двери. Данный квест проводился на уроке, учащимся нужно было не только называть предметы, которые они видят на изучаемом языке, но выполнять необходимые действия, чтобы найти загадку, к примеру, мы видим загадку в диване, для того, чтобы её прочитать, нужно убрать кота, насыпав корм ему в миску и т. д. Подобного рода упражнения

активизируют навыки говорения. У детей подобного рода упражнения пользуются большой популярностью. Здесь они могут увидеть наглядно результат своей деятельности.

В ходе исследования эффективности данной технологии был проведён опрос, где учащимся необходимо было ответить на вопросы, составленной нами анкеты. Полученные данные говорят о том, что технологии эдьютеймента эффективно влияют на мотивацию детей, учащиеся быстрее запоминают материал, высказывают мнение, что несмотря на то, что китайский язык является для них очень сложным, изучать его интересно.

На вопрос анкеты, где учащимся предлагалось оценить форму работы, которая вызывает интерес, учащиеся (95%) выбрали интерактивные игры. Ребята высказали мнение, что такого рода упражнения помогают запомнить иероглиф, и как можно его использовать. При выполнении работы учащиеся испытывают положительные эмоции, наслаждаясь игрой. В начальной школе обучение происходит, в значительной мере опираясь на игровые технологии, соответственно, если сохранять момент игры в средней школе и добавлять образовательный аспект, это не только помогает успешно адаптировать детей к изучению языка, но и укрепить интерес и мотивацию.

Литература

1. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. М.: Проспект, 2013.
2. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество / Модульно-кодое учебное пособие. М.: МГИУ, 2007.
3. Кобзева Н.А., Качалов Н.А. Технология эдьютеймента в методике обучения иностранным языкам // Язык и культура: сб. ст. XXVIII Междунар. науч. конф. (г. Томск, 25–27 сент. 2017 г.). Томск: Изд-во Национал. исследоват. Томск. гос. ун-та, 2018. С. 327–333.
4. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006.
5. Сизова А.А., Чэнь Фу, Чжу Чжипин [и др.] Китайский язык. Второй иностранный язык. 5 класс. М.: Просвещение: People's Education Press, 2020.
6. Черёмухин П.С., Комиссарова О.В. Опыт профильного обучения школьников на основе сетевого взаимодействия школы с промышленными предприятиями // Школа и производство. 2020. № 7. С. 22–27.