

УДК 372.881.1

А.В. ОБЪЕДКОВА

(Волгоград)

ПРИМЕНЕНИЕ ВОВЛЕКАЮЩИХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ КИТАЙСКОГО ЯЗЫКА В СФЕРЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Рассматривается эффективность применения на уроках китайского языка различного рода вовлекающих технологий, таких как иммерсивные средства разного уровня погружения, средств геймификации и инструментов, основанных на искусственном интеллекте.

Ключевые слова: вовлекающие технологии, иммерсивные технологии, геймификация, сторителлинг, искусственный интеллект, мотивация, китайский язык.

ALBINA OBYEDKOVA

(Volgograd)

THE USE OF INVOLVING TECHNOLOGIES AT THE LESSONS OF THE CHINESE LANGUAGE IN THE SPHERE OF ADDITIONAL EDUCATION

The efficiency of use of different involving technologies at the lessons of the Chinese language such as the immersive means of different level of immersion, the gamification means and the tools, based on artificial intelligence, is considered.

Key words: involving technologies, immersive technologies, gamification, storytelling, artificial intelligence, motivation, Chinese.

Привлечение внимания учащихся и создание необходимых условий для активного их участия в учебном процессе в условиях современного образования является одной из ключевых задач. Вовлекающие технологии призваны формировать у детей и подростков мотивацию к обучению, способствовать развитию критического мышления и улучшать запоминаемость учебного материала. Их актуальность обусловлена быстрым развитием цифровых технологий, изменением подходов к обучению, а также необходимостью учитывать индивидуальные особенности учащихся.

Основные потребности, которые закрывают вовлекающие технологии в образовании, включают, в первую очередь, мотивацию и интерес учащихся. Современный ученик нуждается в активном участии в учебном процессе, чему способствуют вовлекающие технологии путем сокращения дистанции между традиционными методами преподавания и интересами молодежи [7]. Например, использование иммерсивных технологий, таких как VR, способствуют повышению внутренней мотивации учащихся, поскольку это «стимулирует интерес к изучаемому материалу и приводит к более глубокому вовлечению в процесс, что, в свою очередь, увеличивает их желание осваивать новый материал и развивать свои навыки» [3, с. 74]. Связано это с тем, что иммерсивные технологии содержат в себе ряд «уникальных характеристик» [8], совокупность которых позволяет выстроить такой образовательный процесс, который бы, в первую очередь, опирался бы на дидактические принципы, а также «выводил на новый уровень» данные принципы.

Платформы, игры и симуляции способствуют диалогу между преподавателем и учащимися, а также между сверстниками, что положительно влияет на социальное и эмоциональное развитие. Об эффективности геймификации в развитии коммуникативной компетенции на иностранном языке говорится в статье В.В. Жирнова, А.М. Трещева и С.В. Тетерского. В своем исследовании авторы выделяют ряд платформ и средств, которые могут оказать значительное положительное влияние в развитии разных видов речевой деятельности на иностранном языке, что, в свою очередь, влияет также и на повышение мотивации и интереса к предмету [4].

Использование цифровых инструментов позволяет индивидуализировать образовательный процесс, подбирая задачи и материалы в соответствии с уровнем подготовки каждого ученика. Исследователи считают, что освоение вовлекающих технологий, таких как геймификация, позволяют создать «банк заданий», способный учитывать потребности любого ученика [4]. Однако, на наш взгляд, создание подобного рода банка требует значительных временных затрат, поэтому технологию можно назвать «работающей на перспективу». В современных реалиях не стоит забывать об интенсивном развитии искусственного интеллекта. ИИ способен обучаться, а также подстраиваться под пользователя, что является довольно «плодородной почвой» для развития технологии в различных сферах, в том числе и в сфере образования. Использование ИИ при самостоятельном изучении языка дает свои плоды, поэтому его применение в рамках современного образования может стать довольно эффективным инструментом как для учащегося, так и для учителя [6]. Наиболее удобным в применении инструментом с искусственным интеллектом можно назвать ресурс Character AI, способный заменить языковую практику с носителем на ряде языков, представленных на данной платформе [8]. Однако уверенному использованию искусственного интеллекта необходимо учиться, что ведет к развитию цифровой грамотности среди всех участников процесса, что, в свою очередь, является крайне важным навыком в XXI в.

Помимо иммерсивных технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, существует ряд других средств и методов вовлечения учащихся:

- Геймификация – это применение игровых элементов и механик в процессе обучения для достижения максимальной мотивации и вовлеченности учащихся [9].

- Онлайн-платформы и мобильные приложения – это специализированные образовательные ресурсы, позволяющие создавать гибкие и интерактивные уроки, где учащиеся могут работать как в классе, так и вне его. Например, Miro, ClassDojo, Prodamus.XL, ZenClass и др. [11, 12, 13].

- Проектное обучение – метод, предполагающий активное участие учеников в решении реальных проблем и выполнении групповых заданий, способствует развитию коммуникационных навыков и умений критически мыслить [10].

- Интерактивные доски и системы голосования – это технические средства, позволяющие проводить мгновенную обратную связь, оперативно реагировать на вопросы и обеспечивать динамику урока. К таким сервисам можно отнести AhaSlides, Votum, Mimio Vote и др. [1, 5].

В нашем исследовании апробация данных технологий проводилась на уроках китайского языка среди учащихся дошкольного, начального и среднего звена.

На занятиях у учащихся 4–9 лет реализуются геймифицированные видео-ролики к учебнику УСТ 1. Для одного урока предполагается 3 видео, объединенных одним сценарием: приключение с целью поиска какого-либо героя или предмета. В каждом видео дается часть новых слов, после чего следует несколько заданий, необходимых для продолжения путешествия. В конце всего пути дается небольшая этимологическая справка о происхождении одного из иероглифов урока.

Во всех группах реализуется балльная система на платформе ClassDojo. Баллы распределяются следующим образом:

- выполненное устное или письменное задание – 1 балл (невыполненное, соответственно – 1 балл);
- выполненные прописи – 2 балла (невыполненное, соответственно – 2 балла);
- работа в командах – 2 балла;
- ответ у доски – 3 балла. На каждом занятии есть одна попытка выйти к доске и написать любой из пройденных иероглифов. В случае неудачи баллы не вычитаются.
- участие в конкурсе, связанным с Китаем, его культурой и языком – 3 балла;
- проверочная работа, написанная с одним недочетом, оценивается в 4 балла, а работа без ошибок – 5 баллов;
- дополнительное задание – 5 баллов. Один раз в месяц учащийся может взять на выбор одно из дополнительных заданий: длинная скороговорка, стихотворение\песня или доклад на любую тему, связанную с культурой Китая.

Баллы вычитаются в довольно редких случаях: невыполненное домашнее задание, плохое поведение на занятии и неусвоенная тема.

По результатам двух месяцев функционирования данной системы значительно повысилась мотивация в группах 3–5-х классов. Учащиеся приносят доклады на первое занятие месяца и с нетерпением ждут следующего. Каждое занятие учащиеся сами просят выйти к доске, чтобы ответить. Результаты в группах 1–2 классов, наоборот, показали противоположные результаты: желающих ответить у доски нет, дополнительное задание выполняют немногие, а частота выполнения домашнего задания осталась прежней. В группе 7–9 классов данная система не нашла отклика, поскольку в данной группе нет необходимости повышать мотивацию учащихся: ученики изначально поступили в языковой центр с высоким уровнем внутренней мотивации.

Несмотря на это, на одном из занятий с командной работой было зафиксировано списывание ответов одной из команд, в результате чего был разработан детективный урок с использованием сторителлинга. Развязкой детективной истории стало видео, на котором было подтверждающее списывание. Данный урок произвел нужный эффект: сближение с учащимися; те, кто списывал, хорошо выучили те иероглифы, которые списывали; а главное, учащиеся больше не пытались списывать.

Результаты показывают, что вовлекающие технологии способствуют повышению интереса к изучению языка, улучшению качества восприятия информации благодаря визуальной и игровой подаче, а также активизации группового взаимодействия. Применение геймифицированных элементов позволило создать динамичную и мотивирующую образовательную среду, в которой учащиеся с разных возрастных категорий достигали улучшенных показателей вовлеченности и успеваемости.

Таким образом, вовлекающие технологии являются неотъемлемой частью современной модели образования, т. к. они позволяют учитывать разнообразие образовательных потребностей учащихся, поддерживать их мотивацию и развивать необходимые компетенции в цифровую эпоху.

Литература

1. Баданов А.Г., Баданова Н.М. Системы электронного голосования в аудитории с помощью мобильных устройств // Школьные технологии. 2014. № 4. С. 122–132.
2. Быстрова Н.В., Бакулина Н.А., Гнездин А.В. [и др.]. Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. Т. 5. № 6. С. 416–425.
3. Воронова Е.С. Виртуальная реальность в образовании: влияние на мотивацию и усвоение материала // Наука и образование в XXI в.: интеграция и инновации: сб. науч. тр. по материалам Междунар. науч.-практич. конф. (г. Белгород, 12 нояб. 2024 г.). Белгород: ООО Агентство перспективных научных исследований (АПНИ), 2024. С. 73–76.
4. Жирнов В.В., Трещев А.М., Тетерский С.В. Геймификация как средство развития иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам // Педагогические исследования. 2022. № 3. С. 40–57.
5. Заболотнев Н.В. Использование интерактивной системы голосования и тестирования Votum в начальной школе // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 112–115.
6. Кондрахина Н.Г., Петрова О.Н. Использование возможностей искусственного интеллекта для преподавания иностранных языков: новая реальность // Мир науки, культуры, образования. 2024. № 1(104). С. 360–363.
7. Неустроева Е.Н., Кулебакина Д.В. Влияние мультимедийных технологий на повышение учебной мотивации младших школьников // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 66-3. С. 184–187.
8. Сергеева Е.В., Сергеев А.Н. Технологическое обеспечение иммерсивности теоретической психолого-педагогической подготовки будущих педагогов в вузе // Изв. Волгоград. гос. пед. ун-та. 2024. № 7(190). С. 36–45.
9. Цирулева Л.Д., Щербакова Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии // Вестник Пензен. гос. ун-та. 2023. № 3(43). С. 13–17.
10. Шарипов Ф.В. Технология проектного обучения // Педагогический журнал Башкортостана. 2012. № 2(39). С. 87–93.
11. ClassDojo: [сайт]. URL: <https://www.classdojo.com/ru-ru/>.
12. Miro: [сайт]. URL: <https://miro.com/ru/>.
13. ZenClass: [сайт]. URL: <https://zenclass.ru/>.