



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 391 Красносельского района Санкт-Петербурга

Автор: учитель английского языка

ГБОУ СОШ № 391 Санкт-Петербурга

Евгения Александровна Аман

ИНТЕГРАЦИЯ ПРИЁМОВ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аман Е.Е.

*(Научный руководитель – кандидат педагогических наук, доцент
Трубицина О.И.)*

*Российский государственный педагогический университет им. А.И.
Герцена, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация*

Аннотация. Статья посвящена исследованию приёмов технологии *эдютейнмент* с целью приближения изучения иностранного языка к младшему школьнику за счёт учёта возрастных особенностей учащихся, а также выявление эффективности включения элементов технологии в урок иностранного языка. В исследовании стоит задача выявить место технологии *эдютейнмент* в образовательном процессе, заинтересованность учащихся в изучении языка посредством приёмов технологии. Проведённое исследование также подтверждает эффективность разработанных заданий, посредством приёмов технологии, включённых в образовательный процесс.

Актуальность исследуемой проблемы. Современный мир диктует новые условия, как преподавания иностранного языка, так и представляет для преподавателей, студентов и школьников новые возможности изучения языка и погружения в языковую и культурную среду. Данные явления, происходящие в мире образования и науки, обуславливаются глобализацией, информатизацией и компьютеризацией общества. В условиях поликультурного и мультимодального мира образования, учащиеся погружаются в виртуальную образовательную среду и сталкиваются с элементами *эдютейнмента* всё чаще, что положительно влияет на процесс изучения иностранного языка, в том числе и обучения языку.

Материал и методика исследования. Материалами исследования послужили нормативные документы, в которых прослеживаются задачи по информатизации образовательного процесса, англо- и немецкоязычные учебно-методические комплексы, используемые на уроках иностранного языка в школе. Данная выборка помогла проанализировать, какие типы



заданий и виды деятельности учащихся встречаются на уроках ИЯ. Были исследованы различные сервисы Web2.0, различные Интернет-ресурсы, языковые образовательные платформы. Разработаны примеры заданий с использованием приёмов *эдьютейнмента*. Проведено анкетирование с целью выявления уровня заинтересованности учащихся в различных видах деятельности, а также вовлечённости школьников в процесс изучения ИЯ. Произведена апробация разработанной методики.

Результаты исследования и их обсуждение. Разработка новых образовательных технологий, которые бы «шли в ногу со временем» - одна из задач современного образования. Мы должны адаптироваться к новым условиям окружающей действительности, подстраиваться под запросы общества, в том числе обучающихся, незамедлительно. Нельзя оспорить тот факт, что включение в образовательный процесс средств мультимедиа, различных девайсов (ноутбуков, смартфонов, планшетов и т.п.) упрочилось в связи со стремительными изменениями образа жизни. Процессуальные единицы, упомянутые выше, переходят в разряд обыденности и не представляют возможность удалённой работы без использования Интернет-ресурсов. Именно качество и актуальность образовательного продукта или контента служит толчком к активизации познавательной деятельности учащихся.

Нарастающая устойчивая мотивация и заинтересованность школьников обуславливается включением новейших информационных технологий, отвечающих современным требованиям, в процесс обучения.

Вслед за зарубежными и отечественными исследователями уточнено понятие технологии *эдьютейнмент*. Термин «эдьютейнмент» (“edutainment”, в переводе с английского языка) содержит в себе два определения: education (образование) и entertainment (развлечение).



Рисунок 1. Эдьютейнмент в отечественной и зарубежной методике



Данный концепт подразумевает образование школьника посредством развлечения, что покрывает возрастные потребности младшего школьника, а также переводит учащегося с уровня потребителя, субъекта образовательного процесса, на уровень непосредственного активного объекта учебно-познавательной деятельности.

Игровая модель образования не замещает традиционную систему образования, а является лишь дополнением. Имплементация развлечения в рамках универсальной педагогической технологии *эдьютейнмент* возможна в любой предмет, однако, только её планомерность и дозированность обеспечивает эффективность обучения. Учитель иностранного языка способен воссоздать условия «живого языка», «реального мира общения», которые бы отвечали реальному времени, создать условия благоприятной и комфортной среды, снимая различные психологические барьеры школьников.

Инновационная технология располагает огромным инструментарием, а также широчайшим потенциалом универсальных приёмов, которые отвечают требованиям Федеральных Стандартов к начальному образованию.

К более ранним, традиционным средствам эдьютейнмента мы можем отнести: аудиофайлы, видеофильмы, мультфильмы, образовательные телепрограммы, творческие активные тренинги, квесты, ролевые игры, книжную продукцию.

К современным средствам, с учётом развития техники и образовательного контента, отнесём: видеоигры, аудио- и видеоподкасты, QR-технологии, виртуальные энциклопедии, социальные сети, мессенджеры, блоги и влоги, мобильные приложения, стриминговые сервисы, сервисы для проведения видеоконференций

В нашем исследовании мы обратились к наименее распространённым на практике (из анализа УМК) приёмам технологии *эдьютейнмент*, которые встраиваются в образовательный процесс, эргономично дополняя его.

1. Приёмы технологии *«инфотейнмент»* (в переводе с английского языка «infotainment» – information (информация) + entertainment (развлечение)). Веб-квесты и мультимедийные презентации служат информационным полем для обучающихся, привлекают своим содержанием и интеграцией проблемных задач, но с долей развлекательного контента.



2. Используя электронную почту, социальные сети или мессенджеры («What's up»; «Telegram») можно использовать приём *«креативное (электронное) письмо»*.

3. *Языковые онлайн игры*, которые доступны, например, на сайтах: Deutsch-online, LinGo Play, Goethe-Institut Russland.

4. *Компьютерные квесты* (альтернативные текстовым квестам) с возможностью их прохождения, как в классе, так и из дома. Инновационные платформы Classcraft, Minecraft предоставляют возможность создания таких квестов, отслеживания динамики учащихся, обратной связи.

5. *Приёмы «геймификации»* - не игра, а элементы игр (квесты, фишки, элементы соревновательности, бейджи, медали, присвоение игровых прозвищ и выполняемых функций и т.п.), включаемые в неигровые процессы с целью достижения не только развлекательных, но и образовательных целей.

6. *Веб-квесты* – проблемные задачи с элементами ролевой игры. Для выполнения данного типа квестов, необходимо прибегнуть к использованию различных интернет-ресурсов.

7. *Приёмы творческого развития*: скрапбукинг, майндмэппинг, творческие тематические мастерские и др. позволяют совместить приятное с полезным, творчество и изучение иностранного языка.

Резюме. Технология эдьютенмент не является альтернативой академическому процессу обучения, а представляет собой дополнение к традиционному обучению. В рамках технологии учащийся становится активным участником образовательного процесса. Технология направлена не только на приобретение новых знаний, но и на повышение мотивации к обучению, повышение интереса и познавательной активности и вовлечения школьников в процесс обучения. Стоит упомянуть, что технология обладает огромным потенциалом для распределённого обучения. Учащиеся могут выполнять задания, когда им удобно, а также вне зависимости от места. *Эдьютейнмент* способствует снижению психологической нагрузки, снятию трудностей за счёт своих рекреационных ресурсов. Результатом обучения становится увлечение предметом благодаря приёмам, привлекающим внимание учащихся. Далее следует стойкий интерес к предмету, который обуславливается внутренней мотивацией, желанием быть активным обучающимся.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Актуальная ситуация развития сектора «эдьютейнмент» для детей в России* / С. Г. Косарецкий, М. А. Кудрявцева, К. А. Фиофанова; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2018. — 36 с. — 300 экз. — (Факты образования № 3(18));



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 391 Красносельского района Санкт-Петербурга

2. *Верещагина, Е.А., Жукова Т.А.* Edutainment как современная технология обучения иностранных студентов средствам выражения субъективной модальности в русской речи // МНКО. 2019. №5 (78);
3. *Кобзева, Н.А.* Edutainment как современная технология обучения. Ярославский педагогический вестник. 2012 – № 4 – Том II (Психологопедагогические науки)