

УДК 811.161

К вопросу о технологии увлекательного обучения иностранному языку

Кобзева Н.А.

Национальный исследовательский Томский политехнический университет, г. Томск, Россия

В представленной статье рассматривается современная технология Edutainment, как эффективный способ при обучении иностранному языку. В статье представлен анализ различных аспектов Edutainment, аргументы за и против, теоретические и практические особенности технологии по материалам отечественных и зарубежных научных публикаций.

Ключевые слова: технология обучения, Edutainment, игра.

Введение

Процесс современного образования происходит в условиях стремительного нарастания объёмов новой информации, которая настолько быстро устаревает, что обучающиеся не успевают обзавестись нужными, полезными и интересными для них знаниями, в то время как уже приобретенные быстро теряют актуальность. Бурно развиваются **технологии**, появляются новые виды **досуга**, а времени на получение информации, знаний, умений становится меньше. К тому же познавательный и образовательный процессы не обязаны проходить в формальной, зачастую неувлекательной обстановке и могут быть превращены в полезное развлечение. Становится очевидным, что именно вышеуказанные обстоятельства обусловили появление такой технологии обучения как Edutainment, в основе которой лежит концепция «образование + развлечение» и определили **актуальность** настоящей статьи. *Целью* данной статьи является исследование российской и зарубежной научной литературы, посвящённой технологии обучения Edutainment.

Материалы и методы исследования

В методике обучения иностранному языку образовательные **технологии** следует рассматривать как совокупность взаимосвязанной деятельности субъектов процесса обучения, которая обеспечивает развитие иноязычной коммуникативной компетенции как цели обучения языку. Как правило, образовательные технологии называют по основной идее, ведущему фактору, способу, методу, средствам, которые сопровождают достижение целей обучения. В педагогической и методической литературе существуют классификации технологий В.Г. Гульчевской, Г.К. Селевко, В.Т. Фоменко, Т.И. Шаповой, Т.М. Давыденко. Например, технологии проблемного обучения, игровые, коммуникативные, творческие, информационные (компьютерные) технологии и др. Рассмотрим далее технологию обучения Edutainment и её характеристики. Edutainment – это неологизм, составленный из двух английских слов education (образование) и entertainment (развлечение). Особенностью технологии обучения Edutainment является

внедрение современных форм развлечения в систему традиционных лекций, уроков, занятий, семинаров и мастер классов, так как без телевизионных программ, настольных, компьютерных и видео игр, фильмов, музыки, веб-сайтов, мультимедийных программ и т.д., без которых уже невозможно представить современное обучение иностранному языку. Проходить занятия и мероприятия в формате технологии Edutainment могут в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе, где можно получить информацию по какой-либо познавательной теме в непринуждённой атмосфере.

Термин Edutainment появился в 1948 году, когда The Walt Disney Company использовала его для описания серий «Настоящие приключения». Как существительное Edutainment применил Роберт Хейман (Robert Heyman) в 1973 году при производстве документальных фильмов для Национального географического общества [Marta Rey-López et al, 2006]. Технология Edutainment может быть использована для описания различных учебных модулей [8. Перевод Н.А. Кобзевой].

По мнению Эста дэ Фоссард (Esta De Fossard), особенность Edutainment в педагогике и методике включает: Обоснованность: обучение более успешно, когда обучаемые могут видеть полезность знаний, которые им дают. Дополнительное обучение: обучение является более эффективным, когда обучаемые могут получать знания самостоятельно. Распределённое обучение (Distributed Learning): сеть распределенного обучения, обеспечивающая широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному и в разные периоды времени. Важно представить информацию так, чтобы её можно было усвоить [4, перевод Кобзевой].

В зарубежной методике термин Edutainment давно применяется для обозначения современной технологии обучения. Например, давая определение Edutainment, Зекерия Казанчи (Zekeriya Kazanci) и Зухал Окан (Zuhal Okan) цитируют Д. Букингем (D. Buckingham, 2001) and М. Скелон (M. Scanlon, 2000), которые определяют Edutainment как гибридный жанр, который в значительной мере опирается на визуальный материал в формате рассказа или игры, более неформальный, менее относящийся к дидактическому стилю [9, перевод Н.А. Кобзевой]. Зухал Окан (Zuhal Okan) достаточно лаконично сформулировал гипотезу о значении Edutainment. Автор заявляет, что цель Edutainment состоит в том, чтобы сбалансировать эмоции пользователя экраном компьютера, наполненным яркой графикой и дизайном, интерактивной педагогикой, чтобы, конечном счете, убедить пользователей, что обучение является увлекательным [6, перевод Н.А. Кобзевой]. Следовательно, Edutainment даёт возможность получать знания новым интересным способом, позволяя обучающимся с разными способностями усвоить информацию на том же уровне, что и традиционное количество учащихся.

Точки зрения вышеназванных авторов придерживаются D. Buckingham и M. Scanlon, утверждая, что Edutainment - это очень интересное сочетание традиционного содержания и методов обучения в контексте новых технологий. По их мнению, данная система полезна на многих уровнях, в силу креативных подходов к студентам, которые желают учиться, так как они могут видеть практические результаты своих теоретических исследований [3, перевод Кобзевой Н.А.]. Однако в то время, как технология Edutainment стала общепризнанной как отличный и жизнеспособным вариант для “усталой” системы образования, некоторые теоретики усматривают проблему с данной технологией, называя её возможностью для педагогов проведения “сладких” уроков с развлекательным аспектам вместо серьёзной работы в контексте содержания обучения. Например, Митчел Резник (M. Resnick) утверждает, что Entertainment часто

используется в качестве награды за пустые “страдания процесса образования”, получение таким образом образования - это неблагодарный опыт [7, перевод Н.А. Кобзевой].

Таким образом, исследования различных аспектов технологии Edutainment, аргументы за и против, теоретические и практические особенности, представленные в публикациях ряда авторов [3; 6; 7], подтверждают актуальность использования данной технологии и её методическую значимость. Необходимо отметить современную тенденцию в разработке и применении технологии Edutainment, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, в комфортных условиях.

Одним из наиболее важных средств технологии Edutainment является игра. Игры в технологии Edutainment - от настольных до компьютерных и видео являются тем феноменом, без которого сегодня невозможно представить любой процесс обучения. В контексте данной статьи считаем целесообразным выделить как дидактическое средство настольную игру Scrabble, которая имеет и интернет-версию, что свидетельствует о возможности выбора варианта игры для при обучении иностранному языку в техническом вузе.

С помощью Edutainment студентам сложно получить фундаментальные знания или новую профессию, но они могут стать более эрудированным, могут закрепить и развить знания и умения во многих областях, а особенно в области владения иностранным языком. В последнее время заметна востребованность технологии Edutainment в обучении. Один из основателей Edutainment в России Д. Перушев отмечает, что Edutainment – это технология передачи знаний, возможность узнать что-то новое из достоверных источников, а не альтернатива академическому образованию, она работает в любой возрастной группе и подвержена моде. В зависимости от конкретного события может перевешивать либо развлекательная, либо образовательная часть, главное, чтобы был этот «микс» [2].

Нельзя не согласиться с мнением С.В. Кувшинова, директора ИНОТ (в 2000 году в РГГУ, Российском государственном гуманитарном университете, был создан Институт новых образовательных технологий и информатизации (ИНОТ), внедряющий новейшие технологии в учебный процесс), о новых технологиях в образовании, имеющих отношение к Edutainment: «Сейчас появился новый термин – edutainment... Учебный процесс превращается в событие, активное участие, действие для студента, своеобразный “экшн”... учебный процесс должен быть событием, медиатеатром, причем не одного актера (преподавателя), – все участвуют в этой постановке. Это и есть edutainment [7].

Обобщая вышесказанное, необходимо выделить следующие особенности технологии Edutainment: ●наличие интерактивных методов обучения; ●наличие процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса (субъект-субъектные отношения); ●наличие цели в организации процесса обучения; ●наличие комфортных условий; ●гарантия достижения конкретного результата; ●комплексное применение *дидактических*, технологических средств обучения и контроля.

Результаты исследования и их обсуждение

Таким образом, анализ и обобщение литературных источников позволяет прийти к *выводу*, что по структуре, целям, содержанию и набору современных средств, таких как компьютерные, настольные и видеоигры, фильмы, музыка, веб-сайты, мультимедийные программы и др., Edutainment имеет все признаки современной технологии обучения. В контексте данной статьи технологию Edutainment мы определяем следующим образом: Edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств, методов обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение.

Список литературы

1. Кувшинов С.В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании [Электронный ресурс] / С.В. Кувшинова. – Режим доступа: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>, свободный.
2. Перушев Д. Уроки словообразования // ConNews.ru - кадровый онлайн менеджер для медиа. Портал с инновационной системой рейтингования журналистов и их работ [Электронный ресурс] / Д. Перушев. – Режим доступа: <http://finditnow.osa.pl/atp/?sai>, свободный.
3. Buckingham, D. and Scanlon, M. (2005) 'Selling learning: towards a political economy of edutainment media,' in *Media, Culture and Society*, vol. 27, no. 1. – P. 41 – 58.
4. Esta De Fossard (2005) *Writing and producing radio dramas: communication for behavior change* /SAGE Publications Pvt. Ltd, 2005. - 325 p.
5. Marta Rey-López et al. A Model for Personalized Learning. In: *Adaptive Hypermedia and Adaptive Web-Based Systems*. Springer. Berlin. 2006.
6. Okan, Z. (2003) 'Edutainment: Is learning at risk?' in *British Journal of education technology*, vol. 34, no. 4, pp 255 – 264.
7. Resnick, M. (2004) 'Edutainment? No thanks. I prefer playful learning,' in *Associazione Civita*, vol. 1, no. 1, pp. 2 – 4. (Resnick, 2004: 3).
8. Simon Egenfeldt-Nielsen Simon, Smith Jonas Heide, Tosca Susana Pajares Understanding video games: the essential introduction. Available at: <http://books.google.ru/books?id=31XHdVXlbt0C&pg=PA210&lpg=PA210&dq=game+is+an+Edutainment+>, free
9. Zekeriya Kazanci Evaluating English Language Teaching Software for Kids: Education or Entertainment or Both? // *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET* July 2009 ISSN: 1303-6521 volume 8 Issue 3 Article 4. Available at: <http://books.google.ru/books?id=31XHdVXlbt0C&pg=PA210&lpg=PA210&dq=game+is+an+Edutainment+#v=onepage&q=game%20is%20an%20Edutainment&f=false>, free

Кобзева Н.О. До питання про технологію захоплюючого навчання іноземної мови // Ученіє запіскі Таврического національного університета ім. В.І. Вернадського. Серія «Філологія. Соціальні комунікації». – 2012. – Т.25 (64). – № 1. Частина 2. – С. 280-283.

У представленій статті розглядається сучасна технологія Edutainment, як ефективний спосіб при навчанні іноземної мови. У статті представлений аналіз різних аспектів Edutainment, аргументи за і проти, теоретичні та практичні особливості технології за матеріалами вітчизняних і зарубіжних наукових публікацій.

Ключові слова: технологія навчання, Edutainment, гра.

Kobzeva N. To the question of entertaining foreign language teaching technology // Uchenye zapiski Tavricheskogo Natsionalnogo Universiteta im. V.I. Vernadskogo. Series «Filology. Social communications». – 2012. – V.25 (64). – № 1. Part 2. – P. 280-283.

The present article deals with modern technology Edutainment, as an effective foreign language teaching method. The paper presents an analysis of various aspects of Edutainment, the arguments for and against, both theoretical and practical features of the technology Edutainment based on national and international scientific publications.

Key words: educational technology, Edutainment, game.

Поступила в редакцію 14.04.2012 г.