

УДК 372.881.161.1

DOI: 10.24045/ap.2017.1.7

РОЛЬ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ПОВЫШЕНИИ КАЧЕСТВА ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА ИНОСТРАННЫМ СТУДЕНТАМ-МЕДИКАМ

Н. В. Гончаренко

О. П. Игнатенко

Кандидат филологических наук, доцент

кандидат филологических наук, доцент

Волгоградский государственный

медицинский университет

г. Волгоград, Россия

THE ROLE OF EDUTAINMENT TECHNOLOGY IN IMPROVING THE QUALITY OF TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE FOR MEDICAL STUDENTS

N. V. Goncharenko

O. P. Ignatenko

Candidate of Philological Sciences

assistant professor

Candidate of Philological Sciences

assistant professor

Volgograd State Medical University

Volgograd, Russia

Abstract. This article observes the usage of the forms of edutainment in teaching anatomy, grammar material of a scientific style. Priority of the modern education is to increase the level of motivation, development of cognitive activity of students, to find innovative ways of teaching. To facilitate the perception and assimilation of new anatomical terminology and grammatical models of the scientific style, and to develop the skills of communication the usage of edutainment technology is promoted. This technology can include following forms and tools of edutainment: brainstorming, erudites' contests, press-conferences, linguistic games, quests, infographic, "word cloud", crosswords, podcasts, mobile apps, QR technology. In this case the task of edutainment is not to entertain but to provide an engaging learning process, to reduce information overload caused by the material on anatomy, to enhance the creative ability of the students, to create conditions for successful social interaction of students during the class.

Keywords: Russian language as a foreign language; edutainment; internet technologies; linguistic games; team games; brainstorm technologies; QR-technology; crossword; word cloud.

В настоящее время приоритетной задачей преподавания является повышение уровня мотивации к обучению, развитие познавательной активности учащихся, поиск нетрадиционных путей передачи знаний и учебного знания. Всё это продиктовано необходимостью повышения

качества обучения. Известно, что повышению качества образования способствует включение инновационных технологий и применение современных методов и форм обучения. В языковом образовании повышению качества обучения способствуют такие методы и формы,

которые вызывают интерес, привлекают внимание учащихся, и, как следствие, вызывают желание изучать иностранный язык. С этой целью включение таких элементов развлечения, как фильмы, видео, игры, мультимедийные компьютерные и интернет-технологии становится необходимым компонентом повышения качества учебного процесса в языковом образовании, в частности в преподавании РКИ.

В обучении иностранных студентов медико-биологического профиля на отделении с частичным преподаванием на языке-посреднике основное внимание уделяется обучению научному стилю речи и языку специальности. Наиболее эффективно процесс изучения русского языка происходит в контексте овладения профессиональными знаниями [1; 3; 7]. В связи с этим преподавание русского языка осуществляется в соответствии с определённым требованием: речевое общение на русском языке должно позволять обмениваться знаниями и умениями в будущей профессиональной деятельности. Однако, как показывает практика, изучение научного стиля речи не отличается высокой степенью увлекательности и вызывает определённые трудности у иностранных студентов в силу насыщенности терминологией, сложными лексико-грамматическими и синтаксическими структурами, отсутствия экспрессивности. Облегчению восприятия и усвоения новой анатомической терминологии и грамматических моделей научного стиля, а также развитию навыка живой коммуникации на языке специальности

способствует применение технологии эдьютейнмент (обучение через развлечение) [5–7]. Использование данной технологии направлено на скорейшее запоминание и более продуктивное усвоение учебного лексико-грамматического материала медико-биологической сферы.

С целью выявления степени эффективности применения технологии эдьютейнмент в практике преподавания русского языка как иностранного студентам-медикам при изучении научного стиля речи, нами был отобран и адаптирован соответствующий текстовый материал по анатомии, включающий темы «Части тела», «Строение тела человека», «Покров тела», «Опорно-двигательная система», «Мышечная система», «Система пищеварения», и разработан комплекс упражнений и заданий на основе данных текстов. Каждая тема включила предтекстовые, притекстовые и послетекстовые упражнения и задания. Предтекстовые упражнения направлены на снятие лексико-грамматических трудностей, притекстовые задания ориентируют студентов на внимательное изучающее чтение адаптированного текста, и, наконец, послетекстовые упражнения и задания содержат инструменты и формы технологии эдьютейнмент для отработки и закрепления речевых навыков и умений, развития мнемонических процессов и навыков коммуникации в медико-биологической сфере.

Восприятие и усвоение языкового материала на иностранном языке – процесс сложный и многотрудный. В этом случае задача эдьютей-

нмента – не веселить и развлекать, а поддерживать интерес и обеспечивать удовольствие от процесса обучения, снижать информационную перегрузку, вызванную сложностью материала анатомической направленности, активизировать креативные способности личности, расширять эрудицию на иностранном языке, создавать условия для успешного социального взаимодействия учащихся во время занятия. Подобный эффект достигается при помощи включения следующих форм и инструментов эдьютейнмента: материала увлекательного содержания для ознакомительного чтения (занимательные факты об органах и системах, шутки и афоризмы о врачах и пациентах), привлекательных заданий (мозговой штурм, конкурс эрудитов, пресс-конференция, лингвистические игры, квесты), а также интересного формата представления информации (инфографика, «облако слов», кроссворды, видеоподкасты, мобильные приложения, QR-технология). Проиллюстрируем некоторые из них.

Лингвистические игры. Естественная необходимость многократного повторения языкового или речевого материала в игровых условиях обеспечивает его усвоение и подготовку к дальнейшей речевой деятельности. При этом игровая оболочка материала не призвана использовать развлечение в качестве основной цели, а делает процесс обучения приятным и интересным [2]. Например: 1. Игра «Угадайка!»: *Ведущий загадывает слово /*

орган («Угадайте, о каком слове я сейчас думаю?»), а остальные задают ему вопросы, на которые можно ответить только «Да» или «Нет». Тот, кто угадает слово/орган, становится ведущим, загадывает следующее слово. 2. Игра «Кто больше?» (вариант названия игры «Кто быстрее?»): *Назовите все органы человека/все мышцы скелета, не глядя в текст. Выигрывает тот, кто назовёт последнее слово [7; 8].*

Командные игры-задания. Определяются как свободная деятельность учащегося или группы учащихся, позволяют создать атмосферу соревновательности, культуру следования правилам и внутригрупповой организации. Например: *«Разделитесь на две команды. Задайте вопросы друг другу по терминам. Используйте фразу: «Скажите, пожалуйста, как по-английски «волосы» («локоть» и т.д.)?» Или: «Разделитесь на две команды. В «Облаке слов» найдите названия пальцев руки, частей лица. Составьте словосочетания прилагательное + существительное».* Другой вариант: преподаватель пишет на доске или на карточках (раздаёт) самое длинное слово из изученных и предлагает составить максимальное количество коротких слов той же темы, либо пишет по вертикали одно слово, а студенты по горизонтали подбирают подходящие по буквам слова. Можно выполнять в виде командного соревнования между членами группы (в мини-группах).

Мозговой штурм. Представляет собой метод групповой работы и стимулирования коммуникативной/умственной/творческой активности. Позволяет формулировать разные типы вопросов с изучаемыми лексико-грамматическими конструкциями или отвечать на них, сохраняя быстрый темп обмена репликами. Можно проводить во время речевой разминки либо в начале изучения новой темы в качестве средства привлечения внимания/вызова интереса к теме через вопросы, либо на этапе тренировки/закрепления учебного материала: «*Задайте друг другу вопросы по теме или ответьте на вопросы преподавателя. Старайтесь задавать детальные вопросы и сохранять высокий темп обмена репликами (даётся образец)*».

Задания с привлекательной формулировкой. Привлекательная формулировка – это приём, который основан на эффекте новизны, призванный вызвать интерес к объекту/материалу изучения: 1. *Игра «Пресс-конференция». Вы – журналисты. Выберите эксперта и задайте ему вопросы по изучаемой теме.* 2. *Расскажите вашему другу, который заболел и пропустил занятие, о том, что вы изучали на занятии, используя фразу: «Мы узнали, что кожа - это...».* 3. *Игра «Ты – мне, я – тебе». Начните любое предложение из текста, а ваш товарищ закончит его.* 4. *Правильно или неправильно? Прочитайте утверждения и дайте аргументированный ответ, используя конструкции «Я (не) согласен (согласна), что ...».* 5. *Конкурс эрудитов*

(вариант мозгового штурма с более привлекательным названием) [7; 8].

Ролевая игра – метод стимулирования коммуникативной и социальной активности, моделирование реальных жизненных ситуаций, требующих от участников определённых ответных реакций [4], например: 1. *Вы – журналист. Спросите товарищей, правильно ли вы понимаете значения следующих слов/терминов? Используйте уточняющий вопрос «Я правильно понимаю, что..?».* 2. *Сегодня вы – эксперт. Ответьте на вопросы ваших товарищей о значении данных терминов/слов.* 3. *Вы – преподаватель. Задайте вопросы своим «студентам» по теме «Мышечная система».* Подобный игровой вовлекающий способ подачи, отработки и закрепления учебного материала носит развивающий характер, активизирует деятельность, при которой речь является средством достижения реальной цели – приобретение знаний по специальности.

Кроссворды или задания по типу кроссвордов. Кроссворды – занимательные задания, состоящие из разгадывания слов по определениям или самостоятельного составления задачи, стимулирующие умственную активность. С помощью кроссвордов на занятиях по русскому языку как иностранному можно добиваться разных целей, таких как введение нового материала, проверка и закрепление имеющихся знаний, проверка домашнего задания, повышение интереса к изучаемому предмету: 1. *Составьте кроссворд на основе слов «анатомия» и «физиология». Преподаватель по вер-*

тикали пишет слова «анатомия» и «физиология». Студенты сами подбирают слова из текста, которые подходят к буквам данных слов и пишут их по горизонтали. 2. Составьте/решите кроссворд по изученной лексике/терминологии.

«Облако слов» – интернет-технология, способствующая восприятию визуальной информации нового уровня и вовлеченности в процесс её создания, развитию познавательной активности, ассоциативного мышления и мнемонических процессов учащихся. Представляет собой онлайн-сервис, генерирующий слова или тексты по типу мозаики слов из набора заданных слов (например, Tagulwordclouds <https://tagul.com>) с возможностью сохранять полученное облако слов в формате фотографии и использовать в мультимедийном виде либо распечатывать на бумажном носителе. Интенсивное развитие информационно-коммуникационных технологий и их интеграция во все сферы жизнедеятельности общества способствует адаптивности данной технологии и расширению её потенциальных возможностей, в том числе в лингводидактическом плане. Примером задания с данной технологией может быть следующее: *В «Облаке слов» найдите: существительные женского рода, мужского рода, среднего рода, множественного числа, прилагательные женского рода, прилагательные множественного числа, глаголы, однокоренные слова. Подберите прилагательные к существительным* [8].

Мобильные приложения – мультимедийная технология, позволяющая поддерживать активность студентов на занятии, заинтересовывать и увлекать их процессом изучения. Может осуществляться преподавателем при помощи имеющихся в его распоряжении мобильных устройств (смартфон, планшет) либо посредством технологии *BYOD* – *bring your own device* (мобильные устройства учащихся). Так, мультимедийное приложение для компьютерного планшета или смартфона «Карточки» предоставляет новые технические и визуальные возможности для изучения лексического материала по темам «Части тела», «Медицина» и т. д. Приложения для смартфонов «Bones 3D», «Organs 3D» и др. демонстрируют трёхмерные модели органов тела человека и костей скелета в интерактивном режиме, являются уникальным дидактическим средством мультимедийной наглядности, способствующие эффективно запоминанию новых терминологических единиц при изучении тем по анатомии.

QR-технология – ещё одна мобильная технология, которая представляет собой графическую картинку, легко распознаваемую мобильным устройством, оснащённым веб-камерой, в которой закодирован небольшой информационный фрагмент (графический или текстовый). Имеется специальное мобильное приложение для чтения QR-кода. Использование данной технологии позволяет рассматривать цветные картинки в Интернете при отсут-

ствии аналогичной в печатном издании, визуализирует учебную информацию, при этом повышает качество подачи учебного материала.

Описываемые в данной статье задания с включением форм и инструментов эдьютейнмента применялись на занятиях по научному стилю речи со студентами-медиками, обучающимися на отделении с частичным преподаванием на языке-посреднике и вызвали большой интерес у данной студенческой аудитории, что положительно сказалось на увеличении степени внутренней мотивированности учащихся, создании психологической готовности студентов к речевому общению, снятии «психологических барьеров» и активизации мнемонических процессов, приобретении ими нового речевого опыта. О степени вовлечённости студентов в процесс обучения свидетельствовал также живой интерес к самим заданиям, желание активно участвовать в процессе их выполнения.

В заключение отметим, что подобные вовлекающие технологии обладают несомненным обучающим потенциалом, создают развивающую образовательную среду, стимулируют творческую активность и познавательную деятельность учащихся, делают процесс изучения научного стиля речи (в нашем случае по анатомии) более эффективным и увлекательным, способствуют повышению качества обучения. Результаты работы с применением технологии эдьютейнмент говорят о её востребованности в языковом образовании, в частности в преподавании РКИ.

Библиографический список

1. Алтухова О. Н., Гончаренко В. А. Грамматика научного стиля в преподавании русского языка иностранным студентам – медикам // Новая наука: Теоретический и практический взгляд. – 2016. – № 8 (88). – С. 49–51.
2. Бирова И. Л. Игра как метод в обучении РКИ (результаты одного исследования) // Русский язык за рубежом. – № 1. – 2016. – С. 15–21.
3. Гончаренко Н. В., Игнатенко О. П., Стаценко А. Н. Развитие профессиональной устной речи у иностранных студентов-медиков // Социосфера. – 2015. – № 1. – С. 62–66.
4. Дегтяренко В. В. Ролевая игра на занятии по русскому языку как интерактивная форма общения на иностранном языке // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2016. – № 38. – С. 53–56.
5. Дьяконова О. О. Дидактический утилитаризм: эдьютейнмент как инновационное решение проблем образования взрослых // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Педагогика и психология. 2015. – № 3. – С. 271–276.
6. Рублёва Е. В. «Обучение через развлечение» (edutainment) – сферы применения и перспективы развития // «Современное общество, образование и наука» : сб. науч. тр. по материалам Международной заочной НПК: в 3 частях. – 2012. – С. 129–131.
7. 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). – С. 212–214.
8. Фомина Т. К., Игнатенко О. П., Алтухова О. Н., Гончаренко Н. В., Стаценко А. Н. Русский язык и научный стиль речи. Часть I: уч.-метод. пособие для иностранных студентов. – Волгоград : Изд-во ВолгГМУ, 2016. – 110 с.

Bibliografickij spisok

1. Altuhova O. N., Goncharenko V. A. Grammatika nauchnogo stilja v prepodavanii russkogo jazyka inostrannym studentam – medikam // Novaja nauka: Teoretickij i praktickij vzgljad. – 2016. – № 8 (88). – S. 49–51.
2. Birova I. L. Igra kak metod v obuchenii RKI (rezul'taty odnogo issledovanija) // Russkij jazyk za rubezhom. – № 1. – 2016. – S. 15–21.
3. Goncharenko N. V., Ignatenko O. P., Stacenko A. N. Razvitie professional'noj ustnoj rechi u inostrannyh studentov-medikov // Sociosfera. – 2015. – № 1. – S. 62–66.
4. Degtjarenko V. V. Rolevaja igra na zanjatii po russkomu jazyku kak interaktivnaja forma obshhenija na inostrannom jazyke // Sborniki konferencij NIC Sociosfera. – 2016. – № 38. – S. 53–56.
5. D'jakonova O. O. Didaktickij utilitarizm: jed'jutejment kak inno-vacionnoe reshenie problem obrazovanija vzroslyh // Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija: Pedagogika i psihologija. 2015. – № 3. – S. 271–276.
6. Rubljova E. V. «Obuchenie cherez razvlechenie» (edutainment) – sfery primenija i perspektivy razvitija // «Sovremennoe obshhestvo, obrazovanie i nauka» : sb. nauch. tr. po materialam Mezhdunarodnoj zaochnoj NPK: v 3 chastjah. – 2012. – S. 129–131.
7. Fomina T. K., Goncharenko N. V. Obuchenie cherez razvlechenie: jed'jutejment v prepodavanii russkogo jazyka inostrannym studentam-medikam // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. – 2016. – № 10-3 (64). – S. 212–214.
8. Fomina T. K., Ignatenko O. P., Altuhova O. N., Goncharenko N. V., Stacenko A. N. Russkij jazyk i nauchnyj stil' rechi. Chast' I: uch.-metod. posobie dlja inostrannyh studentov. – Volgograd : Izdvo VolgGMU, 2016. – 110 s.

© Гончаренко Н. В.,
Игнатенко О. П., 2017.