

УДК 372.881.111.1

EDUTAINMENT – ФАКТОР УСПЕХА В СОЗДАНИИ ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА У ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

Л.Ю. Берзегова, Е.Ю. Овчинникова, Т.В. Зельцына

Кафедра языковой коммуникации ФГБОУ ВО «Московский государственный медико-стоматологический университет имени А.И. Евдокимова
Министерства здравоохранения Российской Федерации»
Москва, Россия

Резюме. В статье обосновывается целесообразность применения информационно-развлекательной технологии edutainment при обучении английскому языку иностранных студентов-медиков. Рассматривается использование таких инструментов, как различные онлайн платформы и сервисы, компьютерные программы, интерактивные обучающие веб-сайты, мобильные приложения и т. д. Обосновываются преимущества данной методики.

Ключевые слова: edutainment; технология обучения; электронное обучение; мотивация

Обучение и игра были изобретены одновременно как две части одного и того же развития. Парадоксально, что в настоящее время мы думаем об использовании игр для поддержки обучения, хотя на самом деле игры и обучение — две стороны одной и той же эволюционной медали.

Кроуфорд, К. (2013). Филогенез игры.

Московский государственный медико-стоматологический университет им. А.И. Евдокимова довольно давно и активно развивает международную деятельность, одним из направлений которой является интенсификация образовательных контактов и продвижение российских образовательных услуг на международный рынок. В связи с растущим числом иностранных студентов, желающих получить образование в МГМСУ, приоритетной задачей для преподавателей кафедры языковой коммуникации университета является организация эффективного образовательного процесса с учетом трудностей, возникающих в процессе обучения иностранных студентов английскому языку.

Среди главных проблем, с которыми сопряжено преподавание английского языка студентам-иностранцам, можно выделить отсутствие опоры на родной язык этих студентов. Это приводит к возникновению у них психологического дискомфорта, и, как следствие, к языковому барьеру и снижению заинтересованности в предмете. Использование исключительно традиционного лингводидактического инструментария зачастую не может привести к повышению мотивации и интереса к изучению языка, в связи с этим перед преподавателем стоит задача выбора наиболее эффективных технологий, методов и приемов обучения иностранному языку.

Принимая во внимание тенденцию активного внедрения в сферу образования цифровых технологий, мы полагаем, что одним из инструментов, позволяющих сделать обучение более эффективным и при этом нивелировать вышеперечисленные трудности, является технология edutainment. Ее методический потенциал может быть использован для развития иноязычной коммуникативной компетенции, тем более что современный вуз имеет возможность предоставления студентам свободного доступа к разного рода информационным ресурсам.

Термин «edutainment» представляет собой комбинацию английских слов «education» (образование) и «entertainment» (развлечение, интерес) и подразумевает сочетание традиционного содержания и методов обучения в контексте новых технологий, то есть внедрение современных форм развлечения в систему традиционных занятий [1]. Впервые это

слово использовал Уолт Дисней в 1954 году, чтобы описать серию документальных фильмов о природе True-Life Adventures. В 1974 году британский зоолог Роберт Хейман назвал этим термином передачи National Geographic. Если раньше под термином «edutainment» понимались только веселое времяпрепровождение и игры, ролевые в том числе, то теперь данное понятие используется в более широком смысле и включает использование любых развлекательных средств массовой информации или мультимедиа для обучения [2].

В настоящее время технология edutainment все чаще используется при обучении различным предметам. Специфика преподавания иностранного языка предоставляет достаточные возможности для ее внедрения. Занятия с использованием технологии edutainment ориентированы на создание педагогически комфортного пространства, где традиционные подходы органично сочетаются с неформальными, а развлечения позиционируются как одна из основ процесса обучения. Такие образовательные инструменты позволяют сделать процесс обучения более эмоционально окрашенным за счет представления сложных тем в необычной форме, вызывая интерес к различным языковым аспектам [3]. Более того, согласно результатам исследования, проведенного европейскими учеными, использование технологии edutainment по сравнению с традиционными формами обучения способствует лучшему усвоению и более длительному удержанию информации [4]. В отличие от профессиональных текстов, которые могут быть полны абстрактных слов и значений и представлять сложность восприятия и понимания для иностранных студентов, информационно-образовательные и развлекательные материалы на профессиональные темы могут облегчать усвоение и понимание учебных материалов, представлять конкретные примеры и устранять абстракции от языка.

Таким образом, можно выделить следующие преимущества обучения с использованием технологии edutainment:

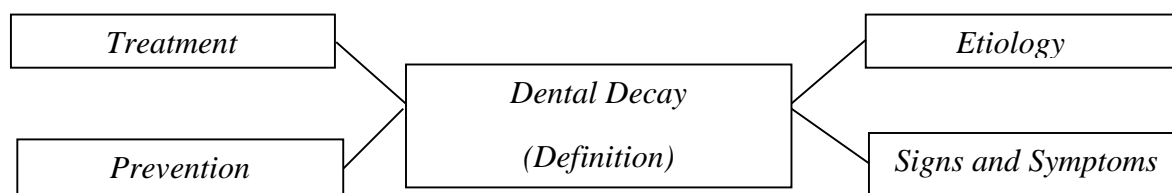
- способствует персонализированному обучению и лучшему пониманию сложных вопросов;
- позволяет сгладить психологический и языковой барьеры;
- обеспечивает лучшую концентрацию внимания и восприимчивость, и как следствие, более эффективное усвоение учебного материала;
- повышает мотивацию, целеустремленность и интерес даже к заданиям, которые могут показаться однообразными или скучными;
- позволяет студенту активно участвовать в образовательном процессе;
- раскрывает творческий потенциал и создает ситуацию «успеха»;
- подходит для портативного формата обучения;
- может использоваться в системе дистанционного обучения.

Несмотря на то, что эта форма обучения носит развлекательный характер, она имеет четкие образовательные цели и предполагает баланс между развлечением и «сухой» передачей знаний [5]. Это удастся только в том случае, если за курсом стоит продуманная по структуре, целям и содержанию обучения концепция, например, стратегическая интеграция игровых и интерактивных элементов, таких как видео, смоделированные сценарии, интегрированные элементы викторин, интервью с экспертами, интерактивная графика или геймификация с использованием современных устройств и платформ, компьютерных программ, интерактивных обучающих веб-сайтов, мобильных приложений и т. д. В качестве примеров можно назвать YouTube-канал The Crash Course, серию The Mind Explained, Ted-Ed.

Учитывая специфику преподавания английского языка студентам-медикам и особенно иностранным студентам, неоценимым подспорьем для преподавателей кафедры являются сайты профессиональных ассоциаций или организаций, на которых можно найти видеоролики и разные задания на иностранном языке на профессиональные темы. Например, разбирая со студентами 1-го курса стоматологического факультета материал по теме Endodontic Treatment, преподаватели кафедры языковой коммуникации дают студентам задание просмотреть видео Root Canal Treatment с сайта Американской Эндодонтической Ассоциации [6]. Во время

просмотра студентам необходимо записать основные понятия, используемые в видео, а также этапы эндодонтического лечения. Просмотр этого видео, во-первых, позволяет студентам понять профессиональные аспекты данного вида лечения, и во-вторых, самим потом сформулировать и рассказать на английском языке, что такое эндодонтия.

Одним из инновационных средств, которые могли бы привлечь внимание студентов и вызвать желание изучить английский язык, являются мультипликационные ресурсы. Как отмечают отечественные исследователи, эти ресурсы создают комфортную эмоциональную обстановку и устойчивую учебную мотивацию, позволяя сформировать у обучающихся коммуникативно-языковую иноязычную компетенцию [7]. Применение подобного рода ресурсов направлено не только на освоение тематической лексики и речевых образцов, развития навыков аудирования и поиска необходимой информации, они также оказывают положительное влияние на восприятие и усвоение учебной информации, повышая интерес обучающихся. Так, на занятиях по теме *Dental Diseases. Caries* со студентами просматривается и обсуждается анимированный фильм *What causes cavities?* с образовательного ресурса *Ted-Ed* [8]. В качестве одного из заданий после просмотра видео студентам предлагается дополнить интеллект-карту (*mind map*) и, опираясь на неё, рассказать о кариесе.



В образовательной сфере могут использоваться различные инструменты в виде самых разных онлайн платформ и сервисов (например, *PowToon*, *Animatron*, *Flipanim*), позволяющих создавать анимационные презентации и анимированные образовательные видеоролики. Подобные ресурсы могут быть необходимы как для студентов при подготовке собственных презентаций, так и для преподавателей, которые могут демонстрировать собственные анимационные ролики при дистанционном обучении, что является неоспоримым преимуществом при обучении иностранных студентов.

Информационно-развлекательная технология *edutainment* является эффективным инструментом обучения иностранных студентов английскому языку и обладает целым рядом образовательных достоинств. Она может применяться для решения таких методических и психолого – педагогических задач как диверсификация процесса обучения и создание комфортной атмосферы на занятиях, что способствует более легкой адаптации иностранных студентов к учебным реалиям российского вуза. При интеграции данной технологии в образовательный процесс необходимо придерживаться принципов рациональности и последовательности. Образовательные инструменты должны органично сочетаться с традиционным обучением, в противном случае обучение не будет эффективным.

Список литературы

1. Н.А. Кобзева. *Edutainment как современная технология обучения* // Ярославский педагогический вестник. 2012. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edutainment-kak-sovremennaya-tehnologiya-obucheniya> (дата обращения: 20.06.2022).
2. Hangeldieva, I. G., Bogdanova, E. M. "Edutainment: From TV Format to Contemporary Social and Educational Practices". *Culture and Education in Modern Society: Development and Conservation Strategies*. (2013): 206-218.
3. A. Dubakov, J. Olar. The use of edutainment technology in teaching English as a second foreign language to future teachers. 11th International Conference on Education and New Learning Technologies. Palma, Spain. 1-3 July, 2019. p.83-86. ISBN: 978-84-09-12031-4 / ISSN: 2340-1117. doi: 10.21125/edulearn.2019

4. Wolfensberger, A., Anagnostopoulos, A., Clack, L. *et al.* Effectiveness of an edutainment video teaching standard precautions – a randomized controlled evaluation study. *Antimicrob Resist Infect Control* **8**, 82 (2019). <https://doi.org/10.1186/s13756-019-0531-5>
5. Edutainment: Lernen und Spaß - funktioniert das? Irmer, Marion; Jantke, Klaus P. *Sammelwerksbeitrag* Aus: Digitale Spiele - Herausforderung und Chance. Beiträge der Tagungen LIT 2006 und 2007. | Boizenburg: vwh, Hülsbusch | 2009
6. Root Canal Treatment. American Association of Endodontists. <https://www.aae.org/patients/root-canal-treatment/>
7. Применение технологии «Edutainment» для формирования учебной мотивации в процессе обучения английскому языку в основной школе. Сборник учебно-методических материалов. Редакционно-издательский отдел НИУ-ВШЭ – Пермь. 2020 <https://perm.hse.ru/mirror/pubs/share/408103194>
8. What causes cavities? – Mel Rosenberg <https://ed.ted.com/lessons/what-causes-cavities-mel-rosenberg>