

УДК 372.881.1

*Магамадалиева Лия Эдмоновна*  
*студентка*

*ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет»*

*Россия, Махачкала*

*Халимбекова Мауса Казиахмедовна*

*к. ф. н., доцент*

*ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет»*

*Россия, Махачкала*

**СОВРЕМЕННЫЕ СРЕДСТВА ЭДЬЮТЕЙНМЕНТА И ИХ РОЛЬ  
ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ**

*Аннотация.* В данной статье рассматриваются основные подходы к использованию современных средств эдьютейнмента на среднем этапе общеобразовательного учреждения. Нами анализируются различные средства эдьютейнмента, направленные на повышение мотивации к изучению иностранного языка, а также демонстрируется практическое применение одного из них на занятии для выявления эффективности его дальнейшего использования.

*Ключевые слова:* эдьютейнмент, иностранные языки, обучающиеся средних классов, эдьютейнмент-средства, обучающие приложения.

UDK 372.881.1

*Magamadaliyeva Lia Edmonovna*  
*student*

*Dagestan State University*

*Russia, Makhachkala*

*Khalimbekova Maisa Kaziakhmedovna*  
*Candidate of Philology, Associate Professor*  
*Dagestan State University*  
*Russia, Makhachkala*

## **MODERN MEANS OF EDUTAINMENT AND THEIR ROLE IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE AT THE MIDDLE STAGE OF A SECONDARY SCHOOL**

***Abstract.** The article examines the main approaches to the use of modern means of edutainment at the middle stage of a secondary school. We analyze various edutainment methods aimed at increasing motivation to learn a foreign language, and demonstrate the practical application of one of them during the lesson to identify the efficiency of its further use.*

***Key words:** edutainment, foreign languages, secondary school students, edutainment means.*

Стремительная модернизация жизни общества влечет за собой также необходимость преобразования системы обучения для поддержания мотивации учащихся при помощи актуализации уже имеющегося опыта, пополнения его элементами, соответствующими современным условиям и застрагивающими интересы подрастающего поколения.

Требования, предъявляемые к современной методологии, предполагают соответствие подхода к преподаванию нынешним технологическим возможностям в силу смещения ракурса внимания детей к общедоступным развлекательным средствам времяпровождения, их заинтересованности и потребности в чем-то увлекательном.

Так, в современной педагогической практике стремительно разрабатываются такие методы обучения иностранному языку, которые теми

или иными путями способствуют удержанию внимания обучающихся на изучаемом материале и повышают эффективность его освоения, и к которым можно отнести так называемый «эдьютейнмент».

Выдвинутое в 1973 году Робертом Хейманом понятие «эдьютейнмент» является гибридным термином, сформировавшимся при слиянии слов «education» и «entertainment» и уже в своём названии отразившим неразрывную связь между обучением и развлечением.

Следует отметить, что нет единого мнения о точной сущности эдьютейнмента, следовательно, нет и его общепринятого определения. Тем не менее, одну из самых общеизвестных формулировок предложил профессор австралийского университета Маккуори Ян Ванг (Yan Wang), заключающуюся в трактовке эдьютейнмента как «"места", где учащиеся могут наслаждаться тем, что изучают посредством звуков, видео, текстов и изображений» [5, с. 10]. Говоря об отечественных авторах, нередко прибегают к определению О. Л. Гнатюка, который понятием эдьютейнмент обозначил «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование при «максимально облегчённом анализе событий» [1, с. 65].

Если обобщить все точки зрения, предложенные различными учеными, то можно сказать, что эдьютейнмент – это разновидность обучения, основывающееся на повышении у обучающихся мотивации к обучению посредством использования развлекательных элементов в процессе проведения урока.

Стоит отметить, что с каждым годом использование средств эдьютейнмента становится все более популярным и приобретает повсеместный характер. Главной задачей, стоящей перед преподавателем, является преподнесение информации в доступном и занимательном ключе, а также обеспечение её прочного усвоения и закрепления.

Говоря о самих средствах эдьютейнмента, то они условно подразделяются на «традиционные» и «современные» [2, с. 58], однако в данной статье мы сосредоточимся именно на последних, включающих в себя электронные системы (электронные учебники и сетевые музейные выставки), персональные компьютерные системы (видеоигры, электронные тренажеры и энциклопедии) и веб-технологии (блоги, электронные почты, чаты, вики, веб-квесты и видео конференции).

На современном этапе образования нетрадиционные средства обучения в большей степени интересуют учеников, нежели стандартные, привычные бумажные учебники, потому постепенно они заменяются их «электронными аналогами» [3, с. 55]. Эти аналоги предоставляют обучающимся возможность выражать свои идеи в сетевом пространстве. Современный процесс обучения уже в принципе невозможно представить без включения в него мультимедийных технологий самых разных направленностей. Используя их, ученики как бы в «игровой» форме выполняют задания, разучивают различные правила, параллельно развивая воображение, логику, внимание и память. «В процесс запоминания включены зрение и слух, что повышает качество восприятия и повышает мотивацию» [4, с. 235].

Таким образом, практическое применение одного из самых современных средств эдьютейнмента, которое на данный момент представляется одним из самых широко применимых в ходе образовательного процесса, позволяет нам определить продуктивность и действенность данного подхода и оценить, как подобные методы влияют на восприятие получаемых знаний и общую успеваемость обучающихся средних классов в ходе изучения иностранного языка.

За основу берется использование образовательных приложений для выполнения интерактивных заданий и тестов на занятии. Их основное преимущество – проверка-отработка, проводимая в увлекательной

атмосфере, настраивание учеников на нужный лад и формирование у них стойкого желания отличиться и получить положительный результат.

Так, при помощи использования подобного образовательного приложения на занятии (например, «Quizizz»), наиболее эффективно будет проходить отработка и закрепление одной из таких актуальных тем, как «Travelling» для учеников средних классов.

Такой урок включает в себя следующие компоненты:

1. Обсуждение темы «Travelling» и воспроизведение базовых понятий и фактов, связанных с ней. На этом этапе делается акцент на том, что интересно будет рассказать самим ученикам, при этом построить свой вопрос так, чтобы обучающиеся в процессе использовали активную лексику: «*What was your most memorable travel experience? Where did you spend it? How did you get to the destination and where did you stay?*» Весь этот процесс служит некой «разминкой» для детей, помогает переключиться на английскую речь и вместе с этим повторить необходимую лексику;

2. Непосредственное подключение обучающихся к онлайн-викторине в образовательном приложении. Проведение викторины, как правило, занимает 10-15 минут. В большинстве случаев задания даются на время и бывают самыми разнообразными – это так называемые gap filling, multiple choice, matching, true/false, substitution и многие другие. Учитель имеет возможность наблюдать за динамикой и прогрессом обучающихся, фиксировать более или менее вовлеченных учеников, мотивировать и стимулировать учащихся с плохой успеваемостью, и, при необходимости, отвечать на вопросы своих подопечных;

4. Переход учителя к обсуждению результатов, объявлению ошибок и пояснению вызвавших затруднения моментов по завершении викторины. На данном этапе преподаватель выявляет, какие сложности возникли у учеников и предлагает вместе разобраться в интересующих их вопросах: «*Now let's discuss what caused you difficulties and solve them together*». Таким образом,

ученики, помимо закрепления известного, без негативных последствий обнаруживают какие-либо недочёты в своих познаниях и в доброжелательной и разряженной атмосфере, при помощи преподавателя, восполняют их посредством повторного объяснения, что так же значительно облегчает работу учителя по корректировке этих недостатков.

5. Проведение рефлексии, подведение итогов занятия, обмен впечатлениями от викторины и самих заданий, их содержания и того, насколько лёгкими/трудными и полезными для учеников они были на заключительном этапе: *«You can share your feelings and tell what you remembered most, what you managed to do easily, and what you had to think about a bit».*

Пример викторины на тему «Travelling»:

#### *The Travel Quiz*

**1. Choose a, b, c or d.**

2. Many travellers prefer to \_\_\_ their holiday online:

a. Book b. Take c. Buy d. Pay

3. The apartment \_\_\_ doesn't say if it has wi-fi or not:

a. Password b. Warning c. Announcement d. Listing

4. If you book a \_\_\_, you don't have to book flights separately:

a. Weekend break b. Package holiday c. Beach holiday d. Cruise

5. Many people book their holiday \_\_\_ in advance.

a. Flat b. House c. Accommodation d. Studio

6. The girl checked in her \_\_\_.

a. Bag b. Baggage c. Rucksack d. Hamper

7. The man turned to the \_\_\_ and asked for water.

a. Flight attendant b. Assistant c. Guide d. Guard

8. A journey made for leisure is \_\_\_\_.

a. Business trip b. Excursion c. Vacation d. Rest

9. We got to the \_\_\_\_ late and the plane left without us.

10. \_\_\_\_ time is 5 p.m. and \_\_\_\_ time is 9 p.m.

11. We went to the hotel by \_\_\_\_.

**12. Match numbers 1-10 with letters A-J.**

- |               |             |
|---------------|-------------|
| 1. Passport   | a. Desk     |
| 2. Terminal   | b. Luggage  |
| 3. Duty       | c. Card     |
| 4. Boarding   | d. Free     |
| 5. Cabin      | e. Building |
| 6. Excess     | f. Baggage  |
| 7. Departures | g. Number   |
| 8. Check-in   | h. Board    |
| 9. Hand       | i. Crew     |
| 10. Flight    | j. Control  |

Данный вид проведения урока в силу своей полуигровой формы и поддержания соревновательного или командного духа не только облегчает ученикам задачу по освоению английского языка, но и способствует удержанию интереса к самому языку как таковому. Обучающиеся проявляют активность на протяжении всего занятия и тренируют критическое мышление, используя все имеющиеся знания для скорейшего нахождения правильного ответа и стремясь как можно лучше справиться с заданиями как минимум из внутренних побуждений.

Таким образом, на современном этапе развития образования эдьютейнмент является одним из наиболее эффективных способов улучшения качества учебного процесса, способствующих облегчению процесса усвоения, закрепления и обработки материала учащимися средних классов общеобразовательных учреждений в наиболее комфортной, непринужденной и игровой атмосфере, с сохранением здоровьесберегающего компонента, значительно повышающего мотивационную сторону обучающихся, стремящихся улучшить языковые навыки.

### Список литературы

1. Гнатюк, О. Л. Основы теории коммуникации / О. Л. Гнатюк – М.: Издательство «КноРус», 2010. – 256 с.
2. Дьяконова, О. О. Эдьютейнмент в обучении иностранным языкам / О. О. Дьяконова // ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ В ШКОЛЕ. – 2013. – №3. – С. 58 – 61.
3. Трайнев, В. А. Развитие систем дистанционного обучения в вузах (обобщение опыта и учебные рекомендации) / В. А. Трайнев – М.: МГИУ, 2010. – 288 с.
4. Филатова, В. О. Компьютер для отдыха и работы / В. О. Филатова. – М. [и др.] : Питер, 2005 (ГПП Печ. Двор). – 239 с.
5. Wang, Y. Edutainment technology – a new starting point for education development of China. – Peking, 2007.