

УДК 372.881.111.22

В. А. Лабанова,факультет иностранных языков,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Н. Н. Чичерина

Технология эдьютейнмент как средство формирования лексических навыков при обучении немецкому языку на начальном этапе

Аннотация. В статье рассмотрены особенности использования технологии эдьютейнмент при обучении лексике немецкого языка на начальном этапе, определены условия эффективного использования технологии.

Ключевые слова: технология эдьютейнмент, лексические навыки, обучение немецкому языку.

Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью поиска эффективных образовательных технологий, способствующих достижению планируемых результатов по немецкому языку, в том числе формированию лексических навыков, которые являются ключевой составляющей иноязычной коммуникативной компетенции и позволяющих обучающимся успешно овладеть всеми видами речевой деятельности. Одной из таких технологий, с нашей точки зрения, может быть технология эдьютейнмент.

Исходя из этого, целью нашего исследования стало выявление особенностей использования данной технологии при формировании лексических навыков на немецком языке на начальном этапе обучения. Достижению указанной цели исследования способствует решение следующих задач: дать определение понятию «эдьютейнмент», определить условия эффективного использования технологии эдьютейнмент, сформулировать рекомендации по использованию данной технологии при обучении лексике немецкого языка на начальном этапе.

Термин «эдьютейнмент» образован от английских слов education и entertainment и на русском языке может интерпретироваться как «игразование» [1]. Технология эдьютейнмент рассматривается нами как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, основанная на концепции обучения через развлечение [2, с. 195]. Особенностью эдьютейнмента является внедрение элементов развлечения (компьютерные и настольные игры, музыка, фильмы и телевизионные передачи, веб-сайты и др.) в структуру урока, в том числе проведенного вне класса [2, с. 193].

В результате анализа психолого-педагогической литературы установлено, что такой эффективный инструмент формирования коммуникативной компетенции, как технология эдьютейнмент, практически не исследован в отечественной педагогике [2, с. 192]. Недостаточное использование эдьютейнмента на уроках немецкого языка обусловлено малым количеством заданий, соответствующих требованиям данной технологии. Так, в учебнике 5-го класса М. М. Аверина серии «Горизонты» мы насчитали всего пять игр (три — «бросаем кубик», две — «три в ряд»); один комикс и три песни [3]. Учебно-методический комплект не предусматривает и такие формы «развлечений», как фильмы, экскурсии, использование цифровых образовательных ресурсов, в нём отсутствуют персонажи, связанные единым сюжетом и проходящие через все задания. При этом использование технологии эдьютейнмент, сочетающей в себе образовательные элементы и развлекательный контент, может способствовать формированию учебной мотивации и более эффективному усвоению материала [2].

Для организации обучения в соответствии с технологией эдьютейнмент должны быть соблюдены следующие условия:

- побуждение школьников обратить внимание на изучаемое явление, стимулирование их интереса;
- побуждение учеников к активному участию в процессе приобретения знаний [1, с. 184];
- наличие двусторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса;
- комплексное применение дидактических, технологических средств обучения, направленных на достижение конкретного результата [2, с. 195];

– наличие развлекательных интерактивных методик, в том числе с использованием информационных технологий [4, с. 16].

Повысить эффективность технологии позволит использование следующих приемов: *игровая метафора* (необходимо продумать игровой мир, сюжет, персонажей, например обучение немецкому языку на начальном этапе можно организовать в форме путешествия в сопровождении барона Мюнхгаузена и бременских музыкантов); *предварительное погружение в тематику урока с использованием письма, видеоприглашения, карты или сундука сокровищ; геймификационные элементы* (используется игровая валюта, на которую можно приобрести подсказку на уроке; применяются баллы, которые приносят обучающимся уровни); *приглашение обучающихся к участию в челлендже* — задании, за которое выдается награда; *использование интерактивных объектов*, которые помогут найти необходимую информацию; *использование интерактивных приемов взаимодействия на уроке: репортер, реставраторы, групповая мозаика, карусель аргументаций, снежный ком, броуновское движение.*

Приемы технологии эдьютейнмент могут быть использованы на всех трех этапах формирования лексических навыков: ориентировочно-подготовительном, стереотипизирующе-ситуативном, варьирующе-ситуативном.

Так, введение и семантизация нового лексического материала должны сопровождаться наглядностью, что не только повышает мотивацию обучающихся, но и помогает закрепить связи между языковым образом иноязычного слова и его значением. В рамках технологии в качестве средств наглядности могут быть использованы такие инструменты визуализации, как репродукции картин, фрагменты видео, виртуальные экскурсии, мультимедийные презентации, в том числе с использованием анимации. Активизации познавательной

мотивации будет способствовать использование аутентичных текстов, стихов и загадок, сказок и сказочных персонажей. Использование «сказочной детали» учителем поможет школьникам догадаться о значении слова. Второй этап, представленный комплексом условно-речевых упражнений на имитацию, идентификацию и дифференциацию, постановку, трансформацию и репродукцию, может быть выстроен в соответствии с принципами эдьютейнмента в форме интерактивных игр (настольные игры, компьютерные игры). Учитель может использовать как готовые игры, так и игры, разработанные самостоятельно в приложениях LearningApps, Wordwall, Kahoot, что позволит отработать лексические связи в речевых ситуациях. Например, создав речевую ситуацию и определив речевую задачу, учитель предлагает игры «Найди пару», «Домино», «Заполни пропуски», «Слова из букв», «Поиск слова в решетке», «Кроссворд», «Анаграммы», «Скрэббл», «Пропущенное слово», которые позволяют достичь поставленной цели. На третьем этапе, ориентированном на применение лексических навыков в четырех видах речевой деятельности (аудировании, чтении, говорении, письме), реализация технологии эдьютейнмент также эффективна в форме игры, в том числе ролевой или деловой. Обсуждение фильма или книги, создание экскурсии или подкаста поможет организовать применение знакомых лексических единиц в различных контекстах в заданных пределах.

Таким образом, при создании названных психолого-педагогических условий использование технологии эдьютейнмент станет эффективным для формирования лексических навыков при обучении немецкому языку на начальном этапе. Эдьютейнмент, соответствуя современным потребностям обучающихся, позволит активизировать их учебную мотивацию и познавательную самостоятельность, повысить качество достижения планируемых результатов у обучающихся.

1. Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сиб. пед. журн. — 2012. — № 6. — С. 182–185.

2. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярослав. пед. вестн. — 2012. — Т. 2, № 4. — С. 192–195.

3. Немецкий язык. 5 класс : учеб. для общеобразоват. учреждений / М. М. Аверин, Ф. Джин, Л. Рорман, М. Збранкова. — М. : Просвещение, 2019. — 104 с.

4. Хангельдиева И. Г. Эдьютейнмент как философия и интегрированно-креативная технология современного образования // Актуальная педагогика. — 2016. — № 1. — С. 13–17.