

мыслительную деятельность обучающихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым дисциплинам.

Список литературы

1. Аникеева, Н. Б. Воспитание игрой / Н. Б. Аникеева. – М. : Просвещение, 1987. – 564 с.
2. Багдасарова, С. К. Психология и педагогика : учеб. пособие для ср. спец. учеб. заведений / С. К. Багдасарова, С. Н. Самыгин, Л. Д. Столяренко. – М. ; Ростов н/Д : МарТ, 2006. – 315 с.
3. Бадмаев, Б. Ц. Психология в работе учителя. В 2-х кн. / Б. Ц. Бадмаев. – М. : ВЛАДОС, 2000. – Кн. 1: Практическое пособие по теории развития, обучения и воспитания. – 232 с.
4. Миронова, Р. М. Игра в развитии активности детей / Р. М. Миронова. – Минск, 2002. – 368 с.
5. Мудрик, А. В. Социальная педагогика : учебник для студентов пед. вузов / А. В. Мудрик ; под ред. В. А. Сластенина. – М. : Академия, 2007. – 136 с.
6. Самоукина, Н. В. Психологический тренинг для учителя / Н. В. Самоукина. – 2-е изд. испр. – М. : Психотерапия, 2006. – 185 с.
7. Столяренко, Л. Д. Педагогическая психология : [учеб. пособие для вузов] / Л. Д. Столяренко. – Изд. 6-е; стер. – Ростов н/Д : Феникс, 2009. – 541 с.
8. Шмаков, С. А. Её величество игра / С. А. Шмаков. – М. : Психотерапия, 2007. – 184 с.
9. Эльконин, Д. В. Психология игры / Д. В. Эльконин. – М. : Академия, 2008. – 201 с.

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ: АНГЛИЙСКИЙ С УВЛЕЧЕНИЕМ

Е. В. ЧУМАНЕВИЧ

Учреждение образования

*«Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»
филиал «Минский радиотехнический колледж»*

Аннотация. В статье рассматривается вопрос методической значимости и потенциала современной технологии обучения Edutainment в изучении иностранного языка. Апробация технологии в педагогической практике позволили автору выявить целый ряд преимуществ и перспектив изучения иностранного языка.

Термин «edutainment» образовался из сочетания двух других английских слов: education (образование) и entertainment (развлечение). Проще говоря, эдьютейнмент – это не что иное, как образование через игру или с элементами развлечения, то есть это явление, суть которого в том, что обучение должно быть интересным, развлекательным [1].

В широком смысле эдьютейнмент – это любое знание, которое завернуто в «яркую обертку», а оттого – и в этом вопросе единодушны и педагоги, и психологи – усваивается быстрее, легче, лучше [1]. Примеров эдьютейнмента множество. Кто из нас не разыгрывал пьес Шекспира по ролям, не участвовал

в английском чаепитии, не выступал с речью Премьер Министра перед Парламентом Великобритании, не бывал на приеме королевы? Всех подобных ситуаций на занятиях не счесть. Учащиеся приобретают знания и учатся их применять на «деле», т. е. в условиях приближенных к жизненной обстановке, а главное – они получают чёткую мотивацию для дальнейшего изучения английского языка.

В узком смысле этого слова именно эдьютейнмент становится, чуть ли не единственным способом привлечь молодёжь к изучению языка. Неважно, во что упаковывать эти знания – в дегустацию традиционных английских блюд, интернет-сайты, мультфильмы. Важна суть – информация на понятном и интересном языке [2].

Эффективность эдьютейнмента была подтверждена многочисленными исследованиями. Так, в радиотехническом колледже в группах первого курса провели апробацию ЭСО «Sights of London». ЭСО предлагает виртуальную экскурсию по столице Великобритании. Экскурсия содержит увлекательные игровые элементы, аутентичные видеофрагменты, озвученные носителями языка, историко-документальные детали, красочные и яркие фотодокументы, пословицы и поговорки, этнические шутки, кроссворды. Группы испытуемых были подобраны так, что их суммарные IQ были примерно одинаковы. Каждому учащемуся дали опросник, с помощью которого выявлялось его понимание материала по данной теме и заинтересованность в учебе.

Затем экспериментальным группам в течение трех занятий давали информацию по программе с использованием ЭСО «Sights of London», а контрольную учили привычными методами («доска и мел»). По окончании испытательного периода тест повторили. Результаты исследования получились по-настоящему впечатляющими.

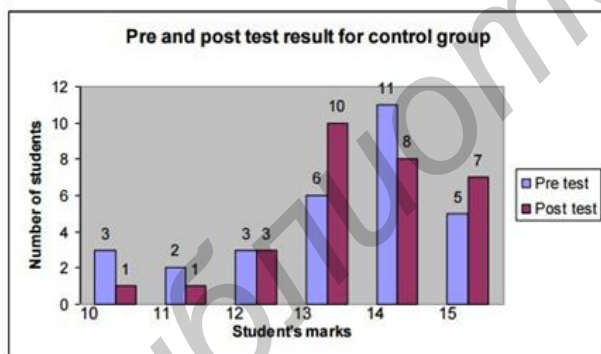


Рисунок 1

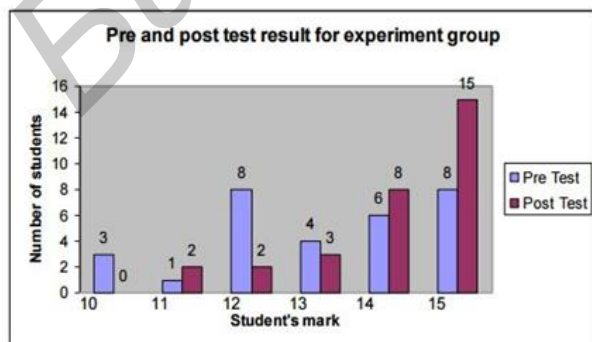


Рисунок 2

На данном рисунке представлены результаты основной группы. Заметно, что результаты детей улучшились. Получившие при первичном тестировании очень низкие оценки подтянулись до средних отметок.

Представленные сводные данные из контрольной группы отчетливо свидетельствуют о том, что интерактивное обучение позволило ученикам значительно лучше усвоить материал и получить за тест более высокую отметку.

С помощью технологии Edutainment сложно получить фундаментальные знания или новую профессию, но обучающийся может стать более эрудированным, может закрепить знания и развить умения особенно в области владения иностранным языком, где в последнее время особенно заметна востребованность данной технологии [2].

Список литературы

1. Богданова, О. А. Эдьютейнмент как особый тип учения / О. А. Богданова // Вестник МГПУ. – 2014. – № 4 (30). – С. 61–65.
2. Дьяконова, О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182–185.

РЕФЛЕКСИЯ КАК ОДНА ИЗ ФАЗ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

О. М. ШАЛАК

*Учреждение образования
«Полоцкий государственный университет»*

Аннотация. Рассматривается критическое мышление как рефлексивное. Уделяется внимание функции стадии рефлексии и технологическому обеспечению рефлексии в обучении иностранному языку.

Полный текст статьи. Критическое мышление – открытое рефлексивное оценочное мышление. Способности, которые можно развить с помощью этой технологии, – открытый ум, вдумчивое отношение к тексту, умение рассматривать различные точки зрения на явления – дадут возможность студентам не только внимательно изучить тексты, но и на основе сформированных данной технологией навыков сконструировать свое собственное знание, реализовывать себя, получая положительные эмоции от процесса обучения [1].

На стадии рефлексии самым важным для учителя является организация обсуждения пройденного на занятии по иностранному языку таким образом, чтобы студент был в состоянии оценить и продемонстрировать, как изменилось его знание от стадии вызова к стадии рефлексии. Не менее важным является и осознание своего «мыслительного пути», действий студента, оценки своей работы в команде, своего понимания пройденного, всего того, что определяется как инструменты, которые помогут студенту в дальнейшем, научат его учиться и без помощи преподавателя. Функция стадии рефлексии – это развитие рефлексивных метакогнитивных умений студентов.

Технология развития критического мышления построена на рефлексии и одновременно обеспечивает ее развитие. Технологическое обеспечение рефлексии в обучении иностранному языку можно определить как сочетание определенных средств и методов, обеспечивающих реализацию поставленных преподавателем и студентами целей в процессе активно конструированного субъектами обучения процесса, основанного на осмыслении значимого для них опыта [2]. Данная технология представляется как рефлексивная, поскольку она: