Tatiana E. Vladimirova

MODERN LINGUODIDACTICS: NEW APPROACHES

Abstract

The modern era is characterized by the processes of formation of a new paradigm in education. The knowledge-centric dominant of learning is being replaced by a humanistic, personality-oriented orientation of the joint educational activities of the teacher and students. The focus of the article is on the anthropocentric and synergistic linguodidactic paradigms that activate the personal potential of all subjects of educational interaction and thus increase its effectiveness.

Keywords: linguodidactics, personality, education, anthropocentrism, synergetics, approach.

Сведения об авторе:

Владимирова Татьяна Евгеньевна, докт. филол. н., доцент, ст. преподаватель, Российский университет дружбы народов, Москва, Россия, e-mail: yusvlad@rambler.ru

М.А. Волкова, Л.И. Корягина

МГИМО МИД России

ЦИФРОВЫЕ ИГРОВЫЕ И ВИЗУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РКИ

Аннотация

В статье рассматриваются варианты использования современных технологий при обучении русскому языку как иностранному. Цифровое образовательное пространство предоставляет новые возможности для построения эффективного обучающего процесса, способствует достижению

целей и задач обучения, позволяет внедрять новые педагогические технологии, способствующие мотивации иностранных студентов и активизации их познавательного интереса в процессе обучения русскому языку.

Ключевые слова: цифровой, игровые технологии, визуальные технологии, анимация, миллениалы.

Одними из актуальных вопросов современного образования являются проблемы повышения качества и эффективности учебного процесса. Цифровизация, переход на онлайн обучение, вызванный коронавирусной инфекцией, стремительное развитие цифровых образовательных технологий, – все это оказывает особое влияние на изменения, происходящие в образовательном пространстве.

В рамках развития цифровой образовательной среды педагогов все больше волнует вопрос результативности обучения. При использовании новых, преимущественно цифровых технологий активного обучения (компьютерных, мобильных, виртуальных, проектных и т.д.) необходимо учитывать особенности современных студентов, относящихся к поколению миллениалов, а также основные дидактические принципы обучения и возможности современных компьютерных технологий обучения. Исходя из понимания особенностей миллениалов, мы разработали целый комплекс цифровых и когнитивно-визуальных технологий, способствующих активизации познавательного интереса иностранных студентов, вовлеченности в процесс обучения, пониманию и усвоению трудного материала, поддержанию внимания и т.д. О поколении миллениалов имеется немало исследований: «зависимость от смартфона у миллениалов влияет на потребление всех видов цифрового контента <…> мобильность технологий выходит на первый план при выборе каналов получения информации <…> ожидание от любой активности удивления и развлечения» [3, с.129]. Миллениалов очень привлекает «эдутейнмент» –концепция обучения через развлечение, соединение

образовательного и развлекательного контента. Таким образом, при выборе активных современных педагогических технологий важно знать и учитывать особенности восприятия информации миллениалами. В связи с этим, «в условиях цифровизации образовательного процесса возрастает роль активных и интерактивных форм и методов обучения» [2, с. 19]. Следовательно, необходимо искать новые возможности представления учебного материала, вовлекая студентов в процесс обучения, заинтересовывая их, повышая мотивацию и уходя от нарративности при подаче материала.

Исследователи отмечают, что современные эффективные педагогические технологии должны, с одной стороны, способствовать ускорению процесса восприятия и усвоения материала, поддерживать активное внимание и вовлеченность студентов, а, с другой, должны быть эффективными, повышать мотивацию, основываться на принципах дидактики и решать педагогические задачи.

Как известно, принцип наглядности является основным принципом дидактики. В эпоху цифровизации он трансформировался в принцип мультимедийности. Принцип мультимедийности определяется как «развитие дидактического принципа наглядности применительно к условиям цифрового образовательного процесса. Возможности традиционной наглядности существенно расширяются за счет современных информационных технологий, в том числе самостоятельно формируемой обучающимися в ходе освоения нового материала, при разработке учебных проектов, в индивидуальной и групповой самостоятельной работе и т.д.» [2, с. 37]. Таким образом, дидактический принцип наглядности вкупе с компьютерными технологиями позволяет визуализировать учебную информацию иными словами «сейчас есть техническая возможность, «выдавая текст», параллельно часть его содержания воссоздавать визуально – строить своеобразные декорации» [6, с. 347].

В нашем понимании, когнитивно-визуальные технологии – это система приемов, средств, форм, преобразующих текстовую информацию в визуальный ряд [1, с. 101]. Кондратенко О.А. пишет, что понятие «когнитивное» указывает

на то, что данная технология обращена к познавательным сферам человека, к его когнитивным возможностям, а термин «визуальное» обозначает те средства, с помощью которых учебный материал передается субъекту обучения и им же воспринимается» [5].

В данной статье представлен опыт использования мобильного класса «LearningApps.org» и анимационного обучающего видео. Выбор современных технологий базируется на визуально-когнитивном подходе, предполагающем применение когнитивных графических элементов, способствующих более эффективному восприятию учебной информации благодаря работе правого полушария, которое активизирует учебную и познавательную деятельность: «средства визуализации знаний создаются с целью передачи знаний, стимулирования когнитивных процессов, наибольшее развитие при этом получают принципы когнитивной визуализации. Создаваемые средства представления знаний помогают не только овладеть изучаемым материалом, но и обобщить и запомнить изучаемый материал, а также способствуют его более длительному сохранению в памяти и легкому воспроизведению» [4, с. 71].

Зарубежные исследователи подтверждают мысль о том, что внедрение современных визуальных технологий позволяет повысить уровень мотивации обучающихся, активизирует их познавательную деятельность и стимулирует интерес к изучению иностранного языка [7, с. 183].

С целью повышения интереса иностранных студентов к изучению русского языка и внедрения цифровых игровых технологий был создан мобильный класс на платформе «LearningApps.org» при помощи интерактивных аудиовизуальных шаблонов. Использование игровых мобильных технологий помогает в усвоении материала, активизирует деятельность иностранных студентов на уроках РКИ, позволяет улучшить динамику работы и т.д. Практика использования игровых заданий показала, что студенты стали меньше отвлекаться, более активно включались в процесс обучения, проявляли положительные эмоции.

При создании анимационного обучающего видео были использованы возможности компьютерной программы «Vyond». Это дало возможность визуализировть текстовый материал для достижения максимального эффекта восприятия информации, задействовав одновременно три канала: визуальный (зрительный), аудиальный (слуховой) и кинестетический (чувственный). Особенность программы такова, что можно создавать любые видео сюжеты как по лексико-грамматическим, так и по лингвострановедческим материалам и использовать их на разных этапах обучения.

Иностранные студенты начального этапа обучения отмечали, что видеоряд помогал им воспринимать информацию на русском языке, облегчал процесс аудирования текстов.

Использование цифровых игровых и визуальных технологий способствует развитию творческого мышления, воображения, креативности, развитию информационно-коммуникационной компетенции и т.д. Использование современных педагогических технологий помогает преподавателям русского языка как иностранного сделать процесс обучения более эффективным, достичь целей и задач, творчески подходить к урокам, вовлекать иностранных студентов в работу, повышает их мотивацию, делает уроки увлекательными и эффективными. Выбор, разработка и внедрение цифровых игровых и визуальных технологий остается за педагогом.

Список литературы

1. Волкова, М. А. Активизация познавательного интереса студентов-иностранцев к изучению русского языка в процессе профессиональной подготовки : дисс. … канд. пед. наук : 13.00.08 / Волкова Марина Александровна. – М., 2021. – 196 с.
2. Блинов, В. И. Педагогическая концепция цифрового профессионального образования и обучения: монография / В. И. Блинов, И. С. Сергеев, Е. Ю. Есенина, П. Н. Биленко, М. В. Дулинов, А. М. Кондаков. – М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2020. – 112 с.

3. Забурдаева, Е. В. Анализ социокультурных особенностей поколения миллениалов в России / Е. В. Забурдаева // Концепт: философия, религия, культура. – 2020. – № 4. – С. 122–134.
4. Изотова, Н. В. Система средств визуализации в обучении иностранному языку / Н. В. Изотова, Е. Ю. Буглаева // Вестник Брянского госуниверситета. – 2015. – № 2. – С. 70-74.
5. Кондратенко, О. А. Развивающий потенциал когнитивно-визуальных технологий в обучении студентов / О. А. Кондратенко // Современные исследования социальных проблем (Электронный научный журнал). – 2013. – № 4 (24). Режим доступа : https://cyberleninka.ru/article/n/razvivayuschiy-potentsial-kognitivno-vizualnyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov (дата обращения: 03.01.2022).
6. Рябцева, Н. К. Современные информационные технологии и прикладные проблемы преподавания иностранных языков / Н. К. Рябцева // Прикладная лингвистика в науке и образовании: сборник трудов VIII Международной научной конференции. СПб., 24–26 ноября 2016 года. СПб., 2016. – С. 316-321.
7. Rahman D. S., Sahayu W. (2020). How do foreign language teachers motivate students in language learning? Studies in English Language and Education. No. 7(1). Pp. 181-193.

Marina A. Volkova

Lidia I. Koryagina

DIGITAL GAME AND VISUAL TECHNOLOGIES: NEW OPPORTUNITIES IN THE PRACTICE OF TEACHING RUSSIAN LANGUAGE

Abstract

The article deals with the options of modern technologies in teaching Russian as a foreign language. Digital learning space provides new opportunities for building

an effective learning process, contributes to the achievement of goals and objectives of learning, allows the introduction of new educational technologies that promote motivation of foreign students and activation of their cognitive interest in the learning process of Russian language.

Keywords: digital, gaming technology, visual technology, animation, millennials.

Сведения об авторах:

Волкова Марина Александровна, к.пед.н., старший преподаватель, МГИМО МИД России, Москва, Россия; e-mail: m.volkova@my.mgimo.ru

Корягина Лидия Ивановна, старший преподаватель, МГИМО МИД России, Москва, Россия; e-mail: l.koryagina@my.mgimo.ru

А.Н. Габдрахманова

Казанская государственная консерватория им. Н.Г. Жиганова

ПРЕПОДАВАНИЕ РУССКОГО ЯЗЫКА СТУДЕНТАМ-КИТАЙЦАМ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация

В статье рассматриваются основные особенности преподавания русского языка в китайской аудитории на начальном этапе. Авторы описывают некоторые особенности работы и предлагают способы преодоления трудностей с учётом национальной языковой личности студентов.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, китайские студенты.

Подготовка иностранных студентов – одно из направлений работы современного высшего учебного заведения в России. Основополагающую роль