

УДК 811.161.1

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ
НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ****К. Н. ВОЛКОВА***(Представлено: канд. филол. наук, доц. Н. В. НЕСТЕР)*

Рассматривается разработанный методический материал для изучения русского языка как иностранного с использованием дизайн-мышления. Анализируется апробированный в иностранной аудитории материал по изучению буквы «ё» с использованием дизайн-мышления.

Использование дизайн-мышления в образовательном контексте, а именно в изучении русского языка как иностранного, может быть продуктивным ввиду ряда *положительных результатов, например*: высвобождение творческого потенциала учащихся; формирование навыков работы в самоорганизующейся команде; формирование навыка решения комплексных проблем; развитие эмпатической составляющей личности; приобретение и развитие терпимости к ошибкам и инакомыслию; совершенствование навыков аргументации своей точки зрения; совершенствование навыков презентации результатов работы команды и др.

Данный методический вопрос был взят для рассмотрения на занятии по методике преподавания русского языка как иностранного в аудитории учащихся из Туркменистана третьего курса, специальности 1-02 03 06 «Иностранные языки» (русский, английский)).

Ввиду отсутствия методического материала для работы с иностранными учащимися в сети и в печатных изданиях, можно заключить, что вопрос буквы «ё» в русском языке является проблемным полем исследования и практики для учителей, преподавателей русского языка как иностранного и иностранных учащихся.

Работа на занятии была разделена на несколько этапов: организационный момент, основная часть с апробацией и подведение итогов. Так, организационный момент включал создание рабочей атмосферы, объяснение целей и плана занятия. Была создана установка на активную и продуктивную работу.

Основная часть имела своей целью создание теоретической базы по теме «дизайн-мышление», а также работу над практическим аспектом методологии. Важно отметить, что данные процессы осуществлялись параллельно. Создание теоретической базы осуществлялось посредством определения методологии, её особенностей, рассказе о каждой из фаз в общих чертах, приведении примеров её успешного использования, а также ответов на вопросы студентов, возникающих при прослушивании информации. Использование ярко оформленной презентации помогло привлечь внимание студентов с первых минут рассказа о дизайн-мышлении.

Примечательно, что особый интерес группы вызвали примеры использования методологии в разных сферах: экология, медицина, маркетинг. Так, наибольшее восхищение вызвал опыт корейской компании по маркировке свободных парковочных мест при помощи воздушного шара. Ребята были удивлены простоте решения, а также эффекту, произведённому благодаря его внедрению, ведь, согласно статистике, это помогло существенно сократить вредные выбросы, производимые автомобилями при поиске парковочного места. Нужно сказать, что примеры использования методологии вдохновили студентов на создание собственных решений.

После теоретического экскурса в дизайн-мышление студентам было предложено решить методическую проблему русского языка, а именно: «проблему буквы ё в русском языке». Учащимся был показан небольшой ролик об истории возникновения и нынешнем статусе буквы. Далее было рассказано о современных нормах употребления буквы в русском языке. Так, учащиеся узнали, что употребление буквы «ё» обязательно в текстах с последовательно поставленными знаками ударения, в книгах для детей младшего возраста (в том числе учебниках для школьников младших классов), в учебниках для иностранцев. В обычных печатных текстах «ё» пишется в тех случаях, когда возможно неправильное прочтение слова, когда надо указать правильное произношение редкого слова или предупредить речевую ошибку. Букву «ё» следует также писать в собственных именах. В остальных случаях употребление «ё» факультативно, то есть необязательно.

Поиск решений происходил в рамках методологии дизайн-мышления, согласно пяти этапам. Важно отметить, что некоторые стадии дизайн-мышления претерпели изменения, связанные с образовательным контекстом. Так, например, первый этап методологии – эмпатия – был произведён вне студенческой аудитории. Такой методический выбор связан, прежде всего, с временными рамками аудиторного занятия, а также с новизной темы дизайн-мышления для студентов.

Несмотря на то, что студенты не участвовали в выборе проблемы, они всё же произвели эмпатическую работу. Так, ребятам предлагалось доказать, что проблема действительно актуальна и требует решения исходя из личного, методического и любого другого опыта. Результатом *этапа эмпатии* стал список трудностей, возникающих при неправильном употреблении буквы «ё» как носителями русского языка, так и иностранцами, изучающими русский язык как неродной.

Как отмечалось выше, фокусировка предполагает обработку полученной на предыдущем этапе информации. Крайне важно чётко сформулировать реализуемую проблему или задачу для последующей работы. При этом учитываются не только сроки реализации, но и показатели осуществимости, а также происходит оценка сопутствующих ограничений. Так, на *этапе фокусировки*, сформулированные трудности были разделены на две категории:

трудности для изучающих русский язык как иностранный:

- негативное влияние на семантику слова – искажение смыслового компонента;
- негативное влияние на произнесение, чтение;
- сомнения при выборе «е» и «ё» в малознакомых словах;
- отсутствие понимания механизма выбора букв;
- проблема постановки ударения;
- неверное употребление буквы «ё», приводящее к коммуникативным неудачам;
- психологическое давление при постоянном совершении ошибок.

трудности для преподавателей РКИ:

- методический поиск решения проблемы;
- неверное употребление буквы «ё» иностранными учащимися, приводящее к коммуникативным неудачам;
- негативное влияние на семантику слова – искажение смыслового компонента;
- негативное влияние на произнесение, чтение;
- слабая осведомлённость студентов о важности употребления буквы;
- падение мотивации студентов к изучению русского языка из-за неудач в использовании буквы.

Ввиду сложившегося разделения студентам было предложено сформировать две команды, первая из которых займётся решением проблемы для иностранных учащихся, а вторая – для преподавателей РКИ.

Успех на этапе *генерации идей* был достигнут не сразу – студентам понадобилось некоторое время, чтобы сориентироваться. Кроме того, следует отметить, что ограничения на использование мобильных телефонов не вводились, т.к. цифровая насмотренность может иметь положительный эффект в рамках генерации идей. Интересно, что в каждой из групп нашёлся человек, который захотел взять инициативу на себя и собрать идеи одноклассников.

Ввиду ограниченности во времени, мы не предоставляли набора специальных техник для данного этапа. Однако, студенты интуитивно применили метод мозгового штурма. Так, мы могли наблюдать за деятельностью саморганизованных команд, которые успешно предлагают решения проблемы. Ребята знали, что этап генерации идей характеризуется отсутствием критической составляющей, потому все идеи воспринимались позитивно, с юмором и записывались. Предложения записывались лидерами команд на листок. Фотографии рабочего процесса студенческой группы размещены в *Приложении Б*. Первой группе удалось сгенерировать 10 идей, вторая остановилась на 8-ми. Среди идей, предлагаемых студентами, были как бытовые, так и методические решения проблемы:

- плакаты с изображением буквы в стенах университета;
- почтовые открытки с и изображением буквы;
- одежда и аксессуары с изображением буквы;
- праздник буквы «Ё»;
- день буквы «Ё» в стенах университета;
- памятник букве на центральной площади;
- настольная игра;
- командная игра для учащихся на различие букв «е» и «ё»;
- информационный час, посвящённый проблеме буквы;
- регулярное использование фонетической зарядки с буквой «ё» на занятиях с иностранными учащимися;
- заучивание стихотворений и слов с использованием буквы;
- регулярное изучение словарных статей, касающихся буквы «ё».

Далее студенты старались выбрать ту идею, что нравится их команде больше всего, учитывая возможность её материального воплощения на *этапе прототипирования*. Ввиду некоторой ограниченности временного ресурса первая команда учащихся выбрала для прототипирования идею памятника букве «ё»

на центральной площади, а вторая команда предпочла заняться методической составляющей проблемы. Как отмечалось выше, важно, чтобы этот этап не задействовал крупных денежных ресурсов, а напротив, был бесплатным и легко воспроизводимым. Так, для создания прототипа в аудиторных условиях предлагались разнообразные материалы: цветная бумага, картон, стикеры, маркеры, цветные фломастеры и карандаши, клей, скотч, цветные скрепки, степлер, ножницы и др. Каждый студент имел доступ к любым указанным ресурсам и мог в любое время обратиться к столу с принадлежностями.

Интересно, что на данном этапе подключились те члены команд, которые были менее активны на предыдущих стадиях – студентам понадобилась помощь не только тех, кто может генерировать идеи, но также и тех, кто имея художественные или дизайнерские навыки, может воплотить идею в прототип. Кроме того, следует отметить, что именно этот этап оказался наиболее продолжительным. Студентам потребовалось больше времени чтобы создать свой прототип, нежели закладывалось изначально. Таким образом, следует отводить этапу прототипирования наибольшее время на занятии.

Этап тестирования также был слегка изменён. Учащимся было предложено представить свой прототип другой команде и преподавателю, указывая, как именно внедрение такого решения поможет в решении проблемы. Каждая команда подготовила защитную речь и выступила перед группой. Кроме того, студенты дискутировали о пользе предлагаемых решений, о реальности их осуществления и многом другом.

Так, первая команда, используя цветные карандаши нарисовала памятник, который они предложили поставить на главной площади города, чтобы обратить внимание на проблему буквы. Изображение «ё» вышло очень живым – с ручками, ножками и глазками. Студенты уверены, что горожане обратят внимание на такой архитектурный объект и будут фотографироваться на его фоне. Кроме того, учащиеся считают, что скульптура непременно понравится детям, которые захотят узнать о букве больше. Спрашивая родителей или учителей о ней, они с раннего возраста будут думать о важности «ё» в русском языке. Ещё одним аргументом в пользу предложенного решения выступало то, что памятник может стать городской достопримечательностью и может быть включён в туристические маршруты по городу, что увеличит количество людей, обративших внимание на проблему.

Кроме вышеупомянутого решения, команда создала прототип с методической составляющей. Он основан на разных формах слов, где в одном случае правильно употребить букву «е», а в другом – «ё». Учащиеся придумали интересный вариант представления таких слов: на лист бумаги наклеены цветные стикеры, на каждом из которых написана такая форма слова, где следует употреблять букву «е». Если поднять стикер, на листке будет написана форма слова с буквой «ё». Так, студенты подобрали следующие пары слов: ель – ёлка, ерша – ёрш, ежиха – ёж, зелень – зелёный. Они отметили, что такие пары не являются редкими в русском языке. Учащиеся считают, что использование такого подхода поможет обратить внимание на важность использования «ё» в студенческой аудитории и школьном классе. Кроме того, отмечалось, что такие пары могут быть составлены не только в форме карточек или презентации. А также при помощи современных онлайн-тренажёров, что позволит использовать методическую разработку в том числе на онлайн-занятиях.

Вторая команда, решавшая проблему для студентов, сосредоточилась на методической составляющей. Студенты предложили обращать больше внимания на изучение буквы «ё» в классе и студенческой аудитории. Они считают, что следует добавить больше материала на различие букв «е» и «ё» в учебники русского языка. Они отметили, что особенно остро проблема стоит для иностранных учащихся, которые нуждаются в более частой практике. Так, команда предложила использовать серию фонетических зарядок, посвящённых букве «ё». Для этой цели было выбрано следующее стихотворение:

Выставил колочки ёж –
Без перчаток не возьмёшь
У него иголки
Больше, чем у ёлки.
Ёжик, глядя на неё,
Превратился в букву «Ё».

Кроме того, ребята нарисовали иллюстрацию с ежом. Они читают, что наглядность поможет заинтересовать школьников или студентов в такой фонетической зарядке. Учащиеся также сделали объёмную букву «Ё» при помощи картона и скотча. Они продемонстрировали, что буква «Е», не имеющая точек сверху, превращается в букву «Ё» на строчках «Ёжик, глядя на неё, превратился в букву «Ё»». Студенты предположили, что произнесение и заучивание такой фонетической зарядки каждым учеником поможет сформировать чёткое разделение между буквами и обратит их внимание на проблему.

Таким образом, можно отметить, что занятие с использованием дизайн-мышления получилось творческим, позитивным, интересным. Удалось не только заложить теоретическую базу по теме, но так-

же провести успешную апробацию методологии в студенческой аудитории. В конце занятия были представлены ссылки на полезные ресурсы по теоретическому освоению дизайн-мышления, что даёт студентам возможность развиваться в этом русле в будущем. Кроме того, были отмечены плюсы использования методологии при обучении русскому языку как иностранному и даны советы о том, как использовать дизайн-мышление в преподавательской деятельности. Кроме того, удалось использовать коллективную и индивидуальную формы работы на занятии. Важно, что студенты были активны и заинтересованы, в особенности на этапах генерации идей и прототипирования.

Следует заключить, что использование дизайн-мышления в образовательном контексте, а именно в изучении русского языка как иностранного, может быть продуктивным ввиду ряда *положительных результатов*:

- совершенствование навыков отбора качественной и подходящей информации;
- совершенствование навыков анализа ситуации и адаптации к меняющимся условиям;
- совершенствование навыков самоконтроля и самокоррекции;
- высвобождение творческого потенциала учащихся;
- формирование навыков работы в самоорганизующейся команде;
- формирование навыка решения комплексных проблем;
- развитие эмпатической составляющей личности;
- приобретение опыта работы с разными техниками генерации идей;
- приобретение опыта в анализе важности, рентабельности и осуществимости идей;
- приобретение и развитие терпимости к ошибкам и инакомыслию;
- совершенствование навыков аргументации своей точки зрения;
- совершенствование навыков презентации результатов работы команды.

Кроме того, использование дизайн-мышления может способствовать развитию следующих профессиональных и общих *компетенций*:

- социолингвистическая (речевая), предполагающая умения формулирования мыслей с помощью языка, развивается ввиду активного использования устной и письменной речи на занятии с использованием дизайн-мышления;
- социокультурная, предполагающая знание национально-культурных особенностей социального и речевого поведения носителей языка, развивается при использовании эмпатии и генерации идей для решения проблем носителей языка;
- социальная (прагматическая), проявляющаяся в желании и умении вступать в коммуникацию с другими людьми, развивается при работе в команде и сотрудничестве для поиска решений;
- стратегическая (компенсаторная), определяющая способность корректировать речь, совершенствовать другие виды компетенций, восполнять пробелы в коммуникации, развивается при работе в команде и представлении результатов командной работы;
- предметная, определяющая способность ориентироваться в содержании информации, развивается при поиске актуальной информации о проблеме, а также поиске решений.

Следует отметить, что применение дизайн-мышления в образовательном процессе может быть ценно не только для студента, но и для преподавателя, ведь использование методологии помогает:

- повышать мотивацию студентов к изучению предмета;
- делать занятие более живым, необычным и интересным;
- повысить эффективность процесса обучения;
- выбирать комплексную проблему, требующую решения, в рамках любого предмета;
- развивать желание и способности создавать новое;
- задействовать в решении проблемы всех студентов путём разделения на команды;
- максимизировать время активного говорения студентов (*Student talking time*) и минимизировать время разговора учителя (*teacher talking time*) на занятии;
- дать возможность проявить творческие способности и индивидуальность учащихся;
- показать важность изучения нового и сформировать идею пожизненного обучения;
- развивать умения, навыки и компетенции, необходимые в профессиональной и реальной жизни.

Выше отмечалось, что дизайн-мышление может быть использовано не только в командной работе, но также отдельно взятым индивидом. Так, методология может быть продуктивна не только в классе или аудитории, но также при создании конкретного занятия, ведь:

- использование эмпатии в рамках дизайн-мышления поможет преподавателю лучше понять потребности и интересы студентов, найти наиболее затрудняющие студентов взаимодействия;

- фокусировка даст возможность точно сформулировать проблему или задачу, которую предстоит решить на занятии;
- генерация идей поможет выделить наиболее интересные и творческие идеи для решения уже сформулированной проблемы или задачи;
- прототипирование может способствовать уменьшению растраты временного и творческого потенциала преподавателя;
- тестирование поможет выявить слабые места занятия, которые могут быть доработаны.

Так, можно заключить, что использование дизайн-мышления в образовательном контексте, а именно в изучении русского языка как иностранного, может быть продуктивным ввиду ряда положительных результатов, таких как формирование важных в современном мире умений, навыков и компетенций, развитие положительных личностных качеств, повышение эффективности образовательного процесса. Кроме того, применение дизайн-мышления может быть ценно не только для студента, но и для преподавателя, ведь использование методологии помогает решать повседневные и долгосрочные цели образования.