
ФИЛОЛОГИЯ

УДК 81

С.Н. Попова*Российский университет дружбы народов**г. Москва, Россия*

vetka-aktev@yandex.ru

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД
В ОБУЧЕНИИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ (ПОКОЛЕНИЯ Z)****[Popova S. Individual approach to education of modern youth (Generation Z)]**

The article discusses the lack of motivation to studies on the part of the youth of today, associated with the misunderstanding arising between the adjacent generations of teachers and students due to certain differences in questions of values and worldview. One reason for this phenomenon is called belonging to different age and social groups. This paper gives a classification of generations according to N. How and W. Strauss. It lists the basic psychological and demographic characteristics of the youth of today belonging to Generation Z. Particular attention is paid to computerization of society, the popularity of text messaging and online games, to dictionaries of games vocabulary, to the development of fan fiction, as well as young people's ability to seek and process information, having the structure of a hypertext. The article contains recommendations on optimization of the process of learning foreign languages, taking into account the individual characteristics of Generation Z.

Keywords: motivation, computerization, text messages, fan fiction, hypertext, theory of generations, Generation Z.

Сегодня утверждение о важности изучения иностранных языков редко подвергается сомнению. Очевидно, что, не владея ими, невозможно стать состоявшимся и успешным человеком, независимо от рода занятий, возраста или национальности. Необходимость изучать языки является актуальным вопросом для большей части населения земного шара. Тем не менее, лишь небольшое количество обучающихся могут признать, что выучили язык легко, без усилий и свободно общаются на нем. Как правило, по окончании школы достигается уровень elementary или pre-intermediate и, если не уделять языку достаточно внимания, после университета многие возвращаются к уровню beginner. Почему это происходит? На наш взгляд, ответом на этот вопрос является отсутствие правильной мотивации к изучению языка, а также консервативный подход к процессу обучения. Ситуация выглядит еще более удру-

чающей, если взглянуть и на остальные предметы. Дело в том, что повсеместно наблюдается снижение интереса к образованию и ухудшение усвоения учебного материала. В чем же причина? Учителя стали преподавать иначе или обучающиеся хуже усваивают материал?

На наш взгляд, прежде всего, следует учитывать то, что разница в возрасте преподавателя и студента может быть серьезной причиной недопонимания и плохого усвоения предмета в ходе обучения. Утверждая это, мы опирались на «Теорию поколений», разработанную Неилом Хоувом и Вильямом Штраусом в 1991 году [5] и адаптированной для России в 2003-2004 годах командой ученых под руководством Евгении Шамис – координатора проекта *Rugenerations* [4].

Согласно этой теории, каждый может отнести себя к одному из следующих поколений:

- Поколение G (1900-1923гг.)
- Молчаливое поколение (1923-1943гг.)
- Поколение Бэби Бумеров (1943-1963гг.)
- Поколение X (1963-1984 гг.)
- Поколение Миллениум или Y (1984-2000гг.)
- Поколение Z (с 2000г.)

В основе данной теории лежат ценности людей, которые формируются у среднестатистического гражданина, рожденного в определенный период времени и ставшего свидетелем определенных политических, экономических, технологических, общественных и социальных изменений. Под влиянием совокупности обстоятельств формируется его характер, восприятие действительности и реакция на происходящее вокруг.

Поскольку события и воспитание в обществе в отдельном историческом периоде похожи, то и ценности, которые формируются у большинства людей определенного поколения, похожи. Ценности, заложенные в детстве и в подростковый период, как правило, усваиваются автоматически, в процессе общения и воспитания. Впоследствии, они во многом определяют модель поведения человека в различных жизненных ситуациях и проявляются неосознанно, инстинктивно. Иногда поведенческие особенности одного поколения кажутся неадекватными и необъяснимыми представителям другого поколения, что может стать причиной недопонимания и конфликтов обеих сторон.

Современные дети рождаются в век компьютерных технологий, мобильной связи и интернета. Согласно Теории поколений, они принадлежат к Поколению Z, людям, рожденным в период с 2000 года по настоящий момент, и формируют свой набор социальных характеристик, который зависит от политических, экономических, культурных событий, происходящих в данный период времени. Итак, попробуем понять, чем живет современное поколение нынешних старшеклассников и будущих студентов.

Текстовые сообщения.

Одним из феноменов современного общения молодежи является язык текстовых сообщений изначально представленный в смс и ICQ. Особенно активно сленг кратких текстовых сообщений начал развиваться около пятнадцати лет назад. Наибольшая динамика наблюдалась в сфере смс. Нередко можно было столкнуться с таким понятием как «язык sms»[3, с. 261] - язык аббревиатур на основе стандартного английского языка. Например, выражения "How are you doing today? Want to go for a coffee later?" (Как дела сегодня? Хочешь выпить кофе попозже?) можно трансформировать как *"hi HRU 2day? wnt2go 4 a cofy l8r?"* Данный вариант написания позволял передать максимум информации в одном сообщении и экономить на услугах мобильной связи. Более того, он являлся своеобразным шифровальным кодом для молодого поколения, так как был легко понятен подросткам, но труден в прочтении для их родителей.

Позднее, с внедрением сенсорных экранов с широкой клавиатурой, а также понижением стоимости смс отпала необходимость в сокращениях, некогда так модных у современной молодежи. На смену ICQ пришел безлимитный интернет, и новое поколение айфонов и смартфонов с функциями «вайбера», «вотсапа», «телеграмма». Сегодня при обмене текстовыми сообщениями уже не принято употреблять сокращения самих слов. Однако стало модным заменять эмоции на «смайлики» или «эмодзи», а целые понятия, на картинку с соответствующим изображением. Причем, происходит это в основном при неформальном общении, для того, чтобы сделать сообщение более эмоциональным и интересным, передать свое расположение к адресату, заинтересованность в беседе. Принимая во внимание эту особенность общения молодежи, можно было бы разработать оригинальную систему оценивания с использованием «эмодзи», сопровождая ее кратким мотивирующим коммен-

тарием. В случае с английским языком это должно быть сообщение на языке, с использованием сложной лексики, которую нужно будет перевести, чтобы понять сообщение. Такая оценка будет более понятна молодежи, а учитель добьется взаимопонимания учеников.

Компьютеризация общества. Онлайн игры.

Одновременно с развитием текстового общения происходит активное освоение компьютерных технологий и возможностей интернета. Зародившаяся во второй половине XX века, некоторое время Интернет сфера интересовала преимущественно специалистов, так как на начальном этапе с помощью Интернета можно было обмениваться технической документацией и сообщениями электронной почты. Бурное развитие Интернета началось после 1993г., когда число узлов и пользователей стало расти в геометрической прогрессии. Вскоре Интернет оформился как альтернатива другим средствам общения, а также как удобный способ передачи и хранения информации. К настоящему моменту ресурсами Интернета пользуется огромное количество людей, так что можно говорить о том, что это явление стало неотъемлемой частью современной жизни. WWW (World Wide Web – всемирная паутина) – самый популярный сервис Интернета на настоящее время, наиболее удобное средство работы с информацией.

Параллельно с развитием Интернета широкую популярность приобретают компьютерные игры. Этому увлечению отдают предпочтение миллионы людей во всем мире независимо от пола, возраста и рода занятий. На сегодняшний день – это одно их основных хобби современной молодежи. С переходом игр в режим онлайн, здесь также начинает развиваться традиция обмена текстовыми сообщениями. В процессе игры все сообщения, между членами команды, должны быть максимально информативными и краткими, так как время для принятия общего решения и разработки стратегии действий ограничено, от этого также зависит и положительный исход игры. Как следствие, начинает стремительно развиваться сленг геймеров, полностью понятный только игрокам со стажем. Первоначально из-за ограничения по количеству символов в строке сообщений (10 символов), а теперь лишь из-за экономии времени на общение во время динамичной игры, геймеры стали широко использовать всевозможные сокращения, аббревиатуры и цифровые обозначения.

Среди таких сокращений встречаются и широко известные, можно сказать, общепринятые в языке текстовых сообщений:

2 (to) – к, что-то адресовано кому-то конкретному; например, «2 Вася, го на кач» - перевод: «Василий, пойдем прокачивать наших персонажей».

АКА (Also known as) – «также известен как». Например, «Вася Иванов ака Носорог».

BTW (By the way) – между прочим, кстати.

AFAIK (As far as I know) – насколько мне известно.

FAQ (Frequently asked questions) – часто задаваемые вопросы.

ИМНО (In my humble opinion) – По моему скромному мнению.

OMG (oh my god) – боже мой!

WTB - хочу купить.

WTS - хочу продать.

Также широко используются сокращения присущие, в основном, языку компьютерщиков и программистов

BRB (be right back) – скоро вернусь.

NC (no comment) – без комментариев.

AFK (Away from the keyboard, АФТК) – «вдали от клавиатуры», т.е. меня нет за клавиатурой.

Иногда, можно стать свидетелем изменения развития семантического поля в силу лингвистической ошибки и элементарного незнания. Например:

LOL (Lots of laugh, laughing out loud) «Я громко смеюсь», «Смешно» или «Хаха!», безобидное выражение, означающее смех. Многие начинающие игроки не знают истинного значения этого выражения и используют его как оскорбление. Например, «Ты лох!», подразумевая при этом «лох онлайн».

Существует немало сокращений, которые имеют особую расшифровку, понятную лишь геймерам, так как у них накоплен богатый опыт общения в сети, им известны модели поведения виртуальных персонажей в ходе игры:

B/S – одновременно покупаю и продаю что-то.

АоЕ (Area of effect) – заклинания массового поражения с уроном по площади.

DD, Дамагер, ДД – персонаж, основная работа которого заключается в нанесении урона (дамага – от англ. damage).

DP (Divine Power) – «Божественная сила», очки своеобразной «ярости», накапливающаяся у игроков после 10-го уровня, которая позволяет использовать умения особой разрушительной мощности.

IDDQD – код бессмертия в игре «DOOM». Обычно произносится в шутку, перед атакой.

Уже на этом этапе существует возможность возникновения недопонимания, особенно среди людей не геймеров. Чтобы избежать этого и по мере возможностей помочь новичкам, составляются целые словари сленга. Причем, в силу того, что многие понятия быстро устаревают или же появляются новые, словарь выкладывается в один из чатов, форумов, для всеобщего обозрения, где можно вносить предложения по редактированию содержимого, предварительно дав обоснование своей точке зрения.

Очевидно, что потребуется немало времени, чтобы полностью овладеть специальной терминологией игры и стать полноценным членом одной из команд. Чаще всего, штудирование подобных «онлайн словарей» не требует знания английского языка, так как около 75% слов, входящих в такие «списки», представляют собой лишь транслитерацию слова, без уточнения его значения и способа словообразования. Восприятие такой лексики, как правило, пассивно, а время усвоения прямо пропорционально времени, затраченному на онлайн игры и общение в сети.

Пытаясь противостоять пассивному восприятию информации, а также извлечь максимум пользы от данного модного на сегодняшний день времяпрепровождения, мы считаем целесообразным применить более сознательный подход к изучению данных слов. Мы предлагаем объяснять языковые процессы, в результате которых образовалось то или иное понятие, приводя примеры из этимологических словарей, описывая семантические параллели, а также предоставляя пояснения относительно некоторых особенностей и правил компьютерной игры.

Приведем пример из словаря «геймера»: «Целитель = клер, прист, хил, хилер, жрец, жряка» [7]. Не зная английского языка трудно понять и усвоить четыре из шести приведенных слов. Если же представить материал иначе:

Клер – от английского *cleric*, заимствовано из латинского «*clericus*» – духовное лицо, церковник; *Прист* – от английского *priest*, ранее «*preost*», образовано от латинского «*presbyter*» – священник, жрец (служители церкви, которые, как правило, являются целителями по условиям игры).

Хил – от to heal - лечить; хилер – от healer - знахарь, лекарь;

Слово to heal образовано от древнеанглийского слова haelan, что означало «лечить, спасать, собирать по частям».

Такой способ предоставления лексики будет способствовать более глубокому пониманию семантики слов, их способа образования и перевода, тем самым повышая интерес к изучению английского языка. Так как, во-первых, будучи новичком и подойдя осознанно к изучению сленга геймеров можно значительно расширить свой вокабуляр, особенно если играть в оригинальные версии на английском языке. Во-вторых, преподаватель, разбирающийся в терминах игры, сможет повысить свой авторитет среди студентов, а интерес к личности преподавателя также повысит интерес и к его предмету. В-третьих, следует учитывать всеобщую тенденцию к геймефикации. Мы считаем возможным создание интересной интерактивной образовательной игры, где в качестве ключа для прохождения на новый уровень будет необходимо загрузить выполненное домашнее задание, или вместо разнокалиберного оружия будут использоваться грамматические и синтаксические структуры различной сложности. А при проставлении зачета по дисциплине, будет высвечиваться следующее сообщение: GG (Good Game!)

Сетература, фанфикшн, гипертекст.

К концу второго тысячелетия Интернет включал в себя большие массивы литературных текстов. Первоначально это были преимущественно библиотеки с электронными версиями уже изданных произведений, затем возникли сайты для размещения работ писателей-любителей. Особое место в сети занимают электронные дневники – блоги, многие из которых служат для обсуждения интересующих автора вопросов и размещения текстов небольшого объема. Традиция размещать плоды своего творчества на сайтах Интернета прижилась, и по этой причине возник вопрос даже о наличии особого вида электронной литературы – сетературы.

К настоящему моменту объемы и разнообразие электронных текстов, существующих в Интернете, стали вполне сопоставимы с традиционными, или по современной терминологии, «текстами на бумажном носителе». Литературные произведения, средой существования которых стал Интернет, бывают крайне разнообразными. Однако одно из самых заметных мест занимает особое явление, которое принято называть «фанфикшн».

Появление фанфикшн прежде всего связано с ростом популярности произведений, относящихся к жанру фэнтези, одним из самых ярких представителей этого жанра являются Дж.Р.Р. Толкин, и Джоан Роулинг. С момента опубликования произведений этих авторов их популярность неуклонно возрастала. На сегодняшний момент они имеют огромное количество поклонников среди читателей различных возрастов. Трилогия «Властелин колец» и серия книг о Гарри Поттере переводились на различные языки мира, по мотивам этих произведений было снято несколько фильмов. Все это способствует еще большему росту популярности писателей.

Многие современные дети, подростки не только читают эти книги, но и пробуют писать сами. Еще во второй половине 20-го столетия начали формироваться сообщества поклонников произведений научной фантастики и фэнтези. Они возникали как клубы, где можно было обмениваться своими соображениями, впечатлениями, мнениями. С появлением Интернета общение поклонников жанра фэнтези перешло на новый уровень: на многих сайтах не только обсуждали любимые книги, но и делали пробу пера. Литературу, созданную поклонниками какого-то произведения, стали называть «фанфикшн», а сами тексты получили название - «фанфики», «фики» (fanfics, fics). «Фанфикшн, фанфик (fan-fiction, fanfiction, fanfic) - произведение с героями и/или элементами действия, взятыми «напрокат» из чужих произведений; как правило, фанфики создаются на основе книг, кинофильмов или сериалов» [6]. На сегодняшний день это явление понятно большей части современной молодежи. Подростки либо читают такие произведения, либо создают их сами.

В ходе исследования Интернет-среды и принципов ее устройства мы столкнулись с таким понятием как гипертекст. Это явление в самом широком смысле понимается как электронный текст со вставленными в него словами (командами) разметки, дающими ссылки на другие части этого же текста, документы, фотографии, картинки и т.д. Гипертекст сегодня – это многоуровневое понятие, используемое не только в области программирования, но и в других областях знания (в частности, в лингвистике и литературоведении). Если рассматривать сферу компьютерных технологий, то в данной области идея гипертекстовой информационной системы состоит в том, что пользователь имеет возможность просматривать документы (страницы текста) в том порядке, в котором ему это больше нравится или удобнее, а не последовательно, как это

принято при чтении книг. В связи с этим гипертекст часто определяют как нелинейный текст. Достигается это путем создания специального механизма связи различных страниц текста при помощи гипертекстовых ссылок, т.е. у обычного текста есть ссылки типа "следующий - предыдущий", а у гипертекста можно построить еще сколь угодно много других ссылок.

Сегодня можно утверждать, что компьютерные гипертексты как особое явление получили широкое распространение благодаря определенным преимуществам подобной организации информации. Прежде всего, современных пользователей, к которым принадлежат и дети поколения Z, привлекает возможность выбрать тот источник, который наиболее полно отвечает их текущим нуждам, а также наличие встроенных и ассоциированных гипертекстовых ссылок, встроенной графики и обеспечение возможности поиска по ключевым словам. Немаловажно также неограниченное число потенциальных потребителей информации и свободный доступ к ней независимо от местоположения.

Учитывая особенности гипертекстового восприятия информации молодежью и их желание создавать собственные произведения в сети, будет целесообразно разрабатывать образовательные порталы, и объединять учеников, студентов в сообщества по уровню знаний, по теме проекта/исследования или по интересам. Основной формой представления работ можно сделать эссе, сочинение, фанфик на заранее оговоренную тему, но стараться не ограничивать студентов четкими рамками структуры и жанра. Необходимо регулярно обновлять информацию на таком сайте, добавлять полезные ссылки и задания типа Case study или Dilemma decision, что обеспечит свободу выбора и самовыражения современным пользователям Поколения Z.

Психологические и демографические характеристики ученика Поколения Z.

С первых минут жизни на современных детей обрушивается непрекращающийся поток информации. Телевизор, компьютер, ноутбук, планшет, мобильный телефон, игровая приставка – все это доступно большинству малышей уже в раннем детстве. Как правило, их мамы и папы быстро устают от общения с детьми, которые, в свою очередь, отличаются непоседливостью, способностью быстро переключаться с одного вида деятельности на другой и терять интерес к монотонным, требующим долгой концентрации задачам. Поэтому, достигая подросткового возраста, усиливается недопонимание среды подростков и их родителей, которое имеет ряд серьезных причин:

1. разница в скорости познания мира (у молодого поколения она значительно превышает аналогичные показатели их родителей);
2. бабушки и дедушки стали меньше помогать детям в воспитании внуков;
3. вследствие напряженной экономической ситуации в стране, родители все больше времени проводят на работе, пытаясь заработать больше денег;
4. усилившиеся товарно-рыночные отношения способствовали увеличению материальных запросов общества, что также вынуждает современное поколение мам и пап работать дольше и проводить меньше времени со своими детьми;
5. согласно статистике, родители многих детей поколения Z часто в разводе, поэтому, в большинстве случаев, они заняты решением материальных вопросов, а дети большую часть своего свободного времени проводят за компьютером, в социальных сетях.

Как следствие, современные дети зачастую предоставлены самим себе в вопросах нахождения нужной информации и формирования собственных взглядов, своего мировоззрения. Более того, так как сегодня практически не существует «фильтров» информационных потоков, организм и мозг ребенка учиться защищаться сам, вырабатывая реакцию безразличия и абстрагирования от постоянного «информационного шума» [2,с.212]. Поэтому современный педагог не должен удивляться тому, что дети его не слышат, не понимают инструкций с первого раза и медленнее усваивают материал.

В сети у таких детей сотни «друзей», они привыкли общаться короткими сообщениями, в которых эмоции и фигуры речи заменяют «эмодзи» и «мемами». Новое поколение детей не привыкло исправлять ошибки, переделывать. Им легче выбросить и купить новое, забросить проект и начать с нуля. Дети поколения Z, легко меняют направления деятельности, подыскивая именно то, что у них хорошо получится. Благодаря интернет-технологиям мир детей Поколения Z шире. Их называют ленивыми и эгоистичными. Но работать с ними нужно и можно обучать. Эти люди талантливы и лучше ориентируются в мире. Они быстро анализируют большие объемы информации, выдают новые оригинальные решения, легко справляются с несколькими задачами одновременно (multitaskers). Социальные сети держат их в курсе современных тенденций. Они — клад для преподавателя и ученого. Но чтобы получить этот «клад», нужно изменить стратегию постановки задач.

Современные дети не привыкли решать сложные проблемы сами. Они выросли в достаточно благополучной обстановке. В детстве любящие родители решали, в какой садик, школу, секцию их отдать, выбор университета и специальности обучения также был сделан лишь частично самостоятельно, эти дети привыкли доверять взрослым в принятии важных решений.

В связи с этим, преподавателям и руководителям следует проявлять гибкость и понимание. Если студент теряет интерес к проекту, предложите ему взглянуть на проблему под новым углом, например, с позиции конкурентов, не импортеров, а экспортеров. Учащимся поколения Z нужен запал, мотивация. При этом преподаватель выполняет обязанности руководителя, который должен рассмотреть потенциально интересные и перспективные грани личности такого студента, подметить, чем он живет, интересуется. Ученик Поколения Z успешно справится с заданием, только если тема совпадет с его личными интересами.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Лупер Ланс* Как работает Поколение Z. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://people.howstuffworks.com/culture-traditions/generation-gaps/generation-z.htm>
2. *Попова С.Н.* Теория поколений – ключ к оптимизации процесса обучения современного студента. //Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики иностранного языка делового и профессионального общения. Сборник статей VII Международной научной конференции. М., 2016.
3. *Попова С.Н.* Язык текстовых сообщений // Вопросы прикладной лингвистики. Вып. 3. М., 2010
4. *Шамис Е., Антюхов А.* Теория поколений // Вопросы психологии. М., 2005.
5. *How N., Strauss W.* Millennials Rising: The Next Great Generation. // New York, 2000.
6. <http://www.sochinitell.ru/node/688>
7. <https://4gameforum.ru/showthread.php?t=2314>

REFERENCES

1. *Lance Looper*. How does Generation Z work? [electronic resource]. Access: <http://people.howstuffworks.com/culture-traditions/generation-gaps/generation-z.htm>
2. *Popova S.N.* Theory of Generations - a key to optimization the learning process of a modern student // Topical problems of linguistics and didactics of foreign language in business and professional communication. Collection of Articles from the VII International Scientific Conference. M., 2016.
3. *Popova S.N.* Language of text messages // Issues of Applied Linguistics Issue 3. M., 2010
4. *Shamis E., Antipov A.* The theory of generations // Issues of psychology. M., 2005.
5. *How N., Strauss W.* Millennials Rising: The Next Great Generation. // New York, 2000.
6. <http://www.sochinitell.ru/node/688>
7. <https://4gameforum.ru/showthread.php?t=2314>

14 декабря 2016 г.
