

## ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ» В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ УНИВЕРСИТЕТА

Термин «эдьютейнмент» образован из двух английских слов “entertainment” и “education” и объединяет в себе развлечение и обучение. Вслед за Н. А. Кобзевой автор статьи понимает эдьютейнмент как особую технологию обучения, рассматриваемую как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение. Главное отличие эдьютейнмента от современной парадигмы обучения состоит в том, что субъект принимает активное участие в образовательном процессе. Результатом взаимодействия информативно-развлекающего объекта и активного в обучении субъекта являются знания, умения, навыки, индивидуальный опыт, субъективные эмоции. Задания по технологии «эдьютейнмент» должны соответствовать трем педагогическим принципам: связь теории с практикой, последовательность и доступность. Технология «эдьютейнмент» имеет большой потенциал в организации процесса обучения в университете. Необходимо соблюсти разумный баланс между обучением и развлечением. Задания, созданные для повышения заинтересованности, должны разумно сочетаться с заданиями для повышения интеллекта.

**Ключевые слова:** технология, эдьютейнмент, активное обучение, субъект-субъектное общение, дидактические и технические средства обучения, образовательная среда университета.

Термин «эдьютейнмент» образован из двух английских слов “entertainment” и “education” и объединяет в себе развлечение и обучение. Игровое и развлекательное обучение приобретает особую актуальность в связи с тем, что, в отличие от старшего поколения, современные студенты предпочитают иные способы получения информации. Постоянное использование компьютерных технологий влияет на их познавательные навыки. Молодые люди легче справляются с многозадачными поручениями. Они стали лучше понимать информацию, представленную нелинейно, то есть допускающую активное участие воспринимающего ее человека. Привычка участвовать в познавательном процессе развивает способность учиться на своих ошибках. Существует мнение, что технология «эдьютейнмент» соответствует нуждам современного человека, восприятие которого изменено из-за постоянного использования компьютерных технологий.

Определения эдьютейнмента в отечественной и зарубежной науке очень разнообразны (О. А. Богданова [1], О. О. Дьяконова [2], M. Addis [3], Sh. De Vary [4], J. McKenzie [5], S. Walldén [6]). До сих пор не существует единого мнения по поводу того, что представляет собой развлекательный элемент в эдьютейнменте и какое место он должен занимать в образовании.

Р. Донован представляет эдьютейнмент как соединение социального заказа с развлекательным механизмом и считает его эффективным средством для распространения информации большому количеству людей за короткое время. Автор указывает на способность эдьютейнмента снять ненужное напряжение в процессе обучения и на его эффективность при обучении большого количества людей за короткое время [7].

Ян Ванг утверждает, что эдьютейнмент – это место, где дети могут наслаждаться тем, что они

наглядно изучают. Слово «место» означает, что эдьютейнмент в представлении Яна Ванга – часть образовательного процесса, имеющая особую роль. Эдьютейнмент призван разнообразить обучение, но он не должен влиять на традиционную образовательную модель [8].

А. В. Попов, преподаватель Московской школы бизнеса, говорит об «обучении как развлечении». По его мнению, познание мира в игровой форме помогает установить эмоциональную связь между учеником и предметом изучения. Он также вводит термин «игрование» – создание ситуаций, способное научить автоматическому принятию решений [9].

По мнению О. М. Железняковой и О. О. Дьяконовой: «Эдьютейнмент – это особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету, дальнейшем привлечении с получением удовольствия от процесса обучения и конечном увлечении со стойким интересом к процессу обучения» [10, с. 67].

«Эдьютейнмент отличается от традиционной парадигмы обучения тем, что в данном случае субъект принимает активное участие в процессе обучения. Он – активный потребитель: высказывает личностные предпочтения, проявляет субъективную реакцию на опыт. Таким образом, при взаимодействии информативно-развлекающего объекта и активного в обучении субъекта как результат мы получаем знания, умения, навыки, индивидуальный опыт, субъективные эмоции, т. е. «эдьютейнмент» [10, с. 68]. «Вышеизложенные понятия описывают обучение, которое отличается от традиционной образовательной парадигмы, характеризующейся „фундаментальностью“, „приверженностью к классике“ и „установкой на консервативность“» [10, с. 68].

Для дальнейшей работы будем использовать определение Н. А. Кобзевой, «Edutainment – это

технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [11].

Несмотря на то, что основной целью эдьютейнмента является обучение, сложные темы не могут быть выучены быстро и легко. В таких случаях эдьютейнмент не должен быть веселым, но он может оставаться интересным. «...одной из главных задач эдьютейнмента становится обеспечение удовольствия реципиенту в процессе обучения, что может быть выражено, например, посредством: интересного содержания предлагаемого материала; удовлетворения от самостоятельного решения какой-либо задачи; социального взаимодействия с другими учащимися; прогресса в обучении; мотивирующего, представляющего смысл для учащегося материала, родственного к практическому аспекту его жизни [12, с. 207]».

Особенностью технологии Edutainment является внедрение современных форм развлечения в систему традиционных лекций, уроков, занятий, семинаров и мастер-классов, так как без телевизионных программ, настольных, компьютерных и видеоигр, фильмов, музыки, веб-сайтов, мультимедийных программ и т. д. уже невозможно представить современное обучение и общение. Проходить занятия и мероприятия в формате технологии Edutainment могут в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе, где можно получить информацию по какой-либо познавательной теме в непринужденной атмосфере [13].

Данная статья посвящена обзору дидактических средств технологии «эдьютейнмент», которые могут быть использованы в образовательном процессе университета.

Средства эдьютейнмента для образования можно разделить на традиционные и современные. К традиционным средствам относятся книги или комиксы, музыка, фильмы, образовательные игры, телепрограммы, радиопрограммы и свободные лекции. Современные средства эдьютейнмента делятся на электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, вебквесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции).

В европейских и американских школах пользуются популярностью свободные занятия, или «занятия с открытым пространством». Во время свободных занятий учитель и ученики ведут диалог, требующий большой активности учащихся. Учитель может составить списки тем и отдать их классу, разделенному на группы. Ученики могут присоединяться к любой группе и участвовать в диало-

гах, а в конце урока делаются выводы на основе сказанного [14].

Кейс-стади – это метод обучения, основанный на рассмотрении реальных или смоделированных как реальные практических ситуаций. Данный метод позволяет применить теоретические знания к решению практических задач. Метод кейс-стади наиболее эффективен на завершающем этапе прохождения темы. Студенты получают папку (кейс) с информационным материалом по изучаемой теме. На основании этих материалов учащимся выдвигается проблема и предлагается ее решение, ведется аналитическая переработка информации. Поскольку подразумевается, что проблема не имеет единого решения, учащиеся должны обосновать свою точку зрения, используя свои умения и навыки общения и ведения дискуссии.

Веб-квест – это деятельность, ориентированная на исследование, в котором вся информация для студента или ее часть берется из Интернета. Существует как минимум 2 вида веб-квестов. Образовательная цель краткосрочного веб-квеста – сбор информации и получение знания. В конце краткосрочного веб-квеста студент переработает большое количество информации и извлечет из нее для себя смысл. Краткосрочный веб-квест выполняется за одно-три занятия.

Образовательная цель долгосрочного веб-квеста – это расширение и совершенствование знания. После завершения долгосрочного веб-квеста студент проанализирует большое количество информации, изменит ее и продемонстрирует таким образом, чтобы другие могли прокомментировать ее онлайн или оффлайн. Долгосрочный веб-квест длится от недели до месяца.

Чтобы достигнуть ясности цели для студента и эффективности выполнения веб-квеста, веб-квест должен содержать в себе:

- 1) введение, в котором установлен срок и дается фоновая информация;
- 2) выполнимое и интересное задание;
- 3) набор источников информации, необходимых для выполнения задания. Интернет-ресурсы объединены в документе WebQuest как указатели на информацию в Интернете. Источниками информации могут быть веб-документы, почтовые адреса специалистов, поисковые базы данных, книги и другие документы, доступные для студента;
- 4) описание процесса выполнения задания. Процесс должен быть разделен на понятные и подробно описанные шаги;
- 5) руководство по организации собранной информации. Оно может приобретать форму наводящих вопросов или указаний по организационным условиям, таким как графики времени или концептуальные карты;

б) заключение, которое придает квесту завершенность, напоминает студентам, что они выучили, и, возможно, мотивирует их продолжать исследование в других сферах.

Веб-квесты являются групповой деятельностью, но они могут быть проведены и в одиночку, например, при дистанционном образовании или в библиотеке. Веб-квесты могут быть усилены мотивационными элементами, такими как игровые роли (ученый, детектив, репортер), которые побуждают участников квеста общаться друг с другом, и сценарий, в пределах которого надо работать.

Н. А. Кобзева выделяет следующие особенности эдьютейнмента: наличие процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса (субъект-субъектное общение); наличие цели в организации процесса обучения; наличие комфортных условий; гарантия достижения конкретного результата; комплексное применение дидактических, технологических средств обучения и контроля.

Задание по технологии «эдьютейнмент» должно соответствовать трем педагогическим принципам: связь теории с практикой, последовательность и доступность.

Для достижения принципа связи теории с практикой рекомендуется изучение практико-ориентированных устных тем, обеспечение диалогичности общения, включение внеаудиторных видов деятельности, выполнение работ с использованием литературы на иностранном языке, организация анализа не только общепрофессиональной, но и коммуникативной компетенции студентов. Проблемно-поисковые и исследовательские задания являются действенным средством связи теории с практикой. Теоретические проблемы могут быть дополнены примерами из действительности.

Принцип последовательности требует, чтобы в представлении студентов знание доводилось до уровня системности, поэтому следует возвращаться к изученному материалу и на его основе изучать новые темы.

Принцип доступности предполагает, что сложность заданий соответствует возрасту, навыкам и умениям студентов. Представление материала должно проходить от простого к более сложному.

В эдьютейнменте широко используется принцип конструктивизма, согласно которому студент добывает знание из уже известного материала. Знания учащегося, его опыт, пути решения проблем и представление о ситуации – это то, как студент представляет себе мир. Обучение изменяет, перестраивает и дополняет этот материал. Конструктивизм придает новое значение тестированию измененного представления субъекта образования. Необходимым важным условием является понимание или непонимание учащимся темы для изучения, поэтому оценка себя и рефлексия являются важными умениями. Если учащийся не осознает, почему необходимо что-то помнить или учить, перехода результата обучения в реальную жизнь может не произойти: студент не сможет применять его на практике в решении проблем.

Эдьютейнмент имеет большой потенциал в устранении неравного распределения информации, возникшего в результате неравномерного развития информационных технологий как по всему миру, так и в пределах одной страны. Средства эдьютейнмента могут быть доступны и одинаково понятны для разных слоев населения. По мере увеличения когнитивных знаний и медиаграмотности обучаемые с низким уровнем знаний могут перейти к обучению, подходящему для более продвинутой аудитории.

Несмотря на свою популярность, технология «эдьютейнмент» нуждается в значительной доработке. Важной проблемой является баланс между обучением и развлечением. Если эдьютейнмент обращается к обучению с привлечением чувств, создание учебных материалов требует большего, чем просто цвет и движение. Задания, созданные для повышения заинтересованности, должны разумно сочетаться с заданиями для повышения интеллекта.

### Список литературы

1. Богданова О. А. Эдьютейнмент как особый тип учения // Вестник МГПУ. 2014. № 4 (30). С. 61–65.
2. Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182–185.
3. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. Bocconi University: Marketing Department. 2002. 13 p.
4. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning // Boston, Information Age Publishing. 2008. № 5. pp. 35–44.
5. McKenzie J. Beyond Edutainment And Technotainment / From Now On, April, 1999. Режим доступа: <http://fno.org/apr99/covapr.html> (дата обращения 07.11.15).
6. Walldén S. Edutainment from Television and Computers to Digital Television / S. Walldén, A. Soronen. University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2004. Режим доступа: <http://www.uta.fi/hyper/julkaisut/b/fitv03b.pdf> (дата обращения^ 07.11.15).
7. Donovan R. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. 504 p.

8. Wang Ya. Edutainment technology – a new starting point for education development of China // *Frontiers in Education Conference*, 2007. WI, Milwaukee. С. 10–13.
9. Попов А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. 320 с.
10. Железнякова О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / О. М. Железнякова, О. О. Дьяконова // *Alma Mater*. 2013. № 2. С. 67–70.
11. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // *Ярославский пед. вестник*. 2012. № 4. Т. II (Психолого-педагогические науки). С. 192–195.
12. Хангельдиева И. Г. Эдьютейнмент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик / Хангельдиева И. Г., Богданова Е. М. // *Сб. науч. ст. по материалам Всерос. науч. конф. с междунар. участием «Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения»*. Краснодар: ООО «Экоинвест». 2013. С. 206–218.
13. Дьяконова О. О. Дидактический утилитаризм: эдьютейнмент как инновационное решение проблем образования взрослых // *Вестн. Тверского гос. ун-та*. 2015. № 3. С. 271–276.
14. Edutainment or Entertainment. Education Possibilities of Didactic Games in Science Education / THE EVOLUTION OF CHILDREN PLAY – 24. ICCP Word Play Conference. Brno: Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita, Brno, 2007. URL [http://www.iccp-play.org/documents/brno/nemec\\_trna.pdf](http://www.iccp-play.org/documents/brno/nemec_trna.pdf) (дата обращения 07.11.15)

Сапух Т. В., кандидат педагогических наук, доцент.

**Оренбургский государственный университет.**

Пр. Победы, 13, Оренбург, Россия, 460018.

E-mail: tatsap@mail.ru

*Материал поступил в редакцию 24.02.2016.*

*T. V. Sapukh*

#### **“EDUTAINMENT” TECHNOLOGY IN THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT OF THE UNIVERSITY**

The term “edutainment” is formed from two English words: “entertainment” and “education” and combines entertainment and learning. We understand edutainment as a special education technology, viewed as a complex of modern technical and didactic means of teaching, based on the concept of learning through entertainment. The main difference between edutainment and the modern paradigm of learning is that the subject is actively involved in the educational process. As a result of interaction between an informative and entertaining object and active in learning subject we obtain knowledge, abilities, skills, individual experience, subjective emotions. Edutainment technology tasks have to meet three pedagogical principles: the principle of theory with practice linking, the principle of consistency and the principle of accessibility. Edutainment technology has great potential in the organization of the learning process at the University. It is necessary to maintain a reasonable balance between education and entertainment. Tasks created to promote the interest, need to be balanced with activities to improve intelligence.

**Key words:** *technology, edutainment, active learning, subject-subject communication, didactic and technical educational means, educational environment of the university.*

#### **References**

1. Bogdanova O. A. Edutainment kak osoby tip ucheniya [Edutainment as a special type of learning]. *Vestnik MGPU – Vestnik Moscow City Teacher Training University*, 2014, no. 4 (30), pp. 61–65 (in Russian).
2. Dyakonova O. O. Ponyatiye “edutainment” v zarubezhnoy i otechestvennoy pedagogike [Concept of “edutainment” in foreign and Russian pedagogics]. *Sibirskiy pedagogicheskiy zhurnal – Siberian Pedagogical Journal*, 2012, no. 6, pp. 182–185 (in Russian).
3. Addis M. *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born*. Bocconi University: Marketing Department. 2002. 13 p.
4. De Vary Sh. *Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning* // Boston, Information Age Publishing. 2008. no. 5. pp. 35–44.
5. McKenzie J. *Beyond Edutainment And Technotainment* / From Now On, April, 1999. URL: <http://fno.org/apr99/covapr.html> (accessed 7 November 2015).
6. Walldén S. *Edutainment from Television and Computers to Digital Television* / S. Walldén, A. Soronen. University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2004. URL: <http://www.uta.fi/hyper/julkaisut/b/fitv03b.pdf> (accessed 7 November 2015).
7. Donovan R. *Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective* / R. Donovan, N. Henley. Cambridge, Cambridge Univ. Press, 2010. 504 p.
8. Wang, Ya. *Edutainment technology – a new starting point for education development of China* / Ya. Wang // *Frontiers in Education Conference*, 2007. WI, Milwaukee. Pp. 10–13.
9. Popov A. V. *Marketingovye igry. Razvlekey i vlastvuy* [Marketing games. Entertain and rule]. Moscow, Mann, Ivanov, Ferber Publ., 2006. 320 p. (in Russian).

10. Zheleznyakova O. M., Dyakonova O. O. Sushchnost' i sodержaniye ponyatiya "edutainment" v otechestvennoy i zarybeznoy pedagogicheskoy nayke [The nature and content of the notion "edutainment" in domestic and foreign pedagogical science]. *Alma Mater – Alma Mater*, 2013, no. 2, pp. 67–70 (in Russian).
11. Kobzeva N. A. Edutainment kak sovremennaya tekhnologiya obucheniya [Edutainment as a modern educational technology]. *Yaroslavskiy ped. vestnik – Yaroslavl Pedagogical Bulletin*, 2012, no. 4, vol. II, pp. 192–195 (in Russian).
12. Khangeldieva I. G., Bogdanova E. M. Ed'yutenment: ot televizionnogo formata do sovremennykh sotsial'nykh i obrazovatel'nykh praktik [Edyuteynment: from the television format to contemporary social and educational practices]. *Sbornik nauchnykh statey po materialam Vserossiiskoy nauchnoy konferentsii s mezhdynarodnym uchastiem "Kul'tura i obrazovaniye v sovremennom obshchestve: strategii razvitiya i sokhraneniya"* [Collection of scientific articles on materials of Russian scientific conference with international participation: "Culture and education in contemporary society: strategies of development and conservation"]. Krasnodar, 2013, pp. 206–218 (in Russian).
13. Dyakonova O. O. Didakticheskiy utilitarizm: edutainment kak innovatsionnoye resheniye problem obrazovaniya vzroslykh [Didactic utilitarianism: edutainment as an innovative solution to the problem of adult education]. *Vestnik Tverskogo gosydarstvennogo universiteta – Tver State University Bulletin*, 2015, no. 3, pp. 271–276 (in Russian).
14. Edutainment or Entertainment. Education Possibilities of Didactic Games in Science Education / The evolution of children play – 24. ICCP Word Play Conference. Brno: Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita, Brno, 2007. URL [http://www.iccp-play.org/documents/brno/nemec\\_trna.pdf](http://www.iccp-play.org/documents/brno/nemec_trna.pdf) (accessed 7 December 2015).

Sapukh T. V.

**Orenburg State University.**

Pr. Pobedy, 13, Orenburg, Russia, 460018.

E-mail: tatsap@mail.ru