

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Бекшокова Патимат Асадулламагомедовна

Бекшоков Керим Султанбекович

к.б.н., доц.

ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет»

Аннотация. Современное образование испытывает потребность в широком использовании инновационных педагогических технологий, учитывающих специфику «потребителей» - представителей поколения Z, чье взросление и становление детерминировано цифровой эпохой развития общества. Одной из перспективных образовательных технологий, имеющих все предпосылки для широкого внедрения на современном этапе развития общества может стать эдьютейнмент, объединяющий различные современные, чаще всего интерактивные, способы подачи учебного материала, повышающие качество образовательного процесса.

Ключевые слова: эдьютейнмент, инновационная образовательная технология, качество образования.

EDUTAINMENT AS AN INNOVATIVE PEDAGOGICAL TECHNOLOGY FOR IMPROVING THE QUALITY OF THE EDUCATIONAL PROCESS

Bekshokova Patimat Asadullamagomedovna

Bekshokov Kerim Sultanbekovich

Abstract. Modern education is in need of extensive use of innovative pedagogical technologies that take into account the specifics of "consumers" - representatives of generation Z, whose maturation and formation is determined by the digital era of society development. One of the promising educational technologies that has all the prerequisites for widespread implementation at the present stage of society's development can be an edutainment that combines various modern, most often interactive, ways of presenting educational material that improve the quality of the educational process.

Key words: edutainment, innovative educational technology, quality of education.

«Игра – это наивысшая форма исследования»

Альберт Эйнштейн

С момента возникновения образования как процесса связанного с передачей знаний, человечество задавалось вопросом: как сделать это наиболее эффективно? Преобразование каждого из этапов развития общества диктовало определенные запросы, предъявляемые к образованию. В 1959 году, на социологическом семинаре в Зальцбурге, профессор Гарварда Дэниел Белл, впервые употребил понятие постиндустриального общества для обозначения состояния общества, в котором приоритетную роль играют инновации, основанные на интеллектуальной деятельности. Постиндустриальное общество основано на услугах образования, здравоохранения и программирования, это начало перехода к глобальной информационной среде [1, с.160]. Соответственно, в постиндустриальном обществе на первый план выходят наука и образование. Современный мир характеризуется большой динамичностью, потоками информации, формированием особой сферы коммуникаций, ускорением темпов развития и необходимостью подготовки людей к жизни в этих условиях [2, с.52].

Согласно теории поколений выделяют так называемые «срезы поколений», являющиеся на сегодняшний день субъектами и «потребителями» образования: поколение миллениалов, или поколение Y (1983–2002 гг.) и поколение центениалов, или поколение Z (с 2002–2003 г.). Основными участниками образования в настоящее время становятся представители поколения Z, чье взросление и становление полностью происходит в эпоху цифровизации, информационной глобализации и перестройки системы коммуникаций в обществе [3, с. 84].

Педагоги и психологи отмечают, что для представителей этого поколения характерен визуальный подход к информации, вовлеченность в цифровой мир, способность к быстрому мышлению, ориентации в массиве информации; обладание повышенным чувством эмпатии и умением достигать результата в условиях нехватки времени [4, с. 195]. В связи с этим стоит важный вопрос: какими способами и методами развивать у школьников и студентов мотивированную потребность в получении знаний, навыков, умений и их постоянного обновления?

В настоящее время одной из наиболее востребованных технологий обучения становится эдьютейнмент. В данной технологии применяется широкий спектр приемов теории и практики, например в форме брейн-ринга, квеста, дебатов и дискуссий, воркшопов и коворкингов, проектов и перформансов, презентаций в стиле TED-технологии. [2, с.54]. Эдьютейнмент является инновацией в образовании, основанной на представлении информации как развлечения, что стимулирует и мотивирует обучение. Также он преследует цель интенсифицировать вовлеченность обучающихся в образовательный процесс [5, с. 142].

Термин является транслитерацией английского edutainment, состоящей из частей слов «education» – обучение и «entertainment» – развлечение. Точкой отсчета появления данной технологии можно считать американские мультфильмы времен Второй мировой войны. В 1943–1945 гг. по заказу американских ВВС США в прокат вышел мультсериал «PrivateSnafu», где в игровой форме происходило обучение необходимым навыкам. Сюжет мультфильма о герое-солдате, который оказывается в разных ситуациях, давал наглядное представление солдатам о способах обеспечения секретности, мерах предосторожности против различных заболеваний, способах предотвращения расовых конфликтов.

Сам термин «эдьютейнмент» появился чуть позже, в 1948 году, когда компания The Walt Disney применила его по отношению к своему сериалу «Приключения из реальной жизни». В этом же году Уолт Дисней запустил серию цветных образовательных фильмов о природе: «Живая пустыня» (1953) и «Исчезающая прерия» (1954), по сути ставших первопроходцами эдьютейнмента в жанре документальной кинематографии и завоевавших большую популярность у зрителей, во многом способствуя формированию природоохранного поведения.

Впервые использовал термин «эдьютейнмент» британский зоолог Роберт Хейман в 1973 году, который участвовал в производстве серии документальных фильмов для канала «National Geographic». В конце 20 века термин периодически появлялся в печати, например, в статье «Гардиан» о феномене телесериала «Улица Сезам», который быстро стал популярным, хотя изначально целью телесериала было обеспечение образовательного контента для детей из неблагополучных семей. Сериал стал классическим примером эдьютейнмент-программы в формате телевизионной передачи [6, с. 182]. На сегодняшний день программа пользуется популярностью

среди самых различных слоёв общества, удовлетворяя образовательные потребности зрителей через сочетание образования и развлечения. В России аналогом этой передачи стала детская образовательная телепрограмма «АБВГДейка» – пример эдьютейнмент-контента отечественного телевидения.

Изучением сущности эдьютейнмента и особенностям его применения изначально занимались педагоги и специалисты масс-медиа. Как научный термин «эдьютейнмент» впервые употреблялся в статье А.Р. Молнар и Д.К. Деринжер (1984 г.). Авторы считали эдьютейнментом мультимедийной технологией, помогающей усваивать информацию за счет применения игровых практик [7, с. 114].

На сегодняшний день понятие «эдьютейнмент» прочно вошло в мировое образовательное пространство, отражая широкую область теоретической и практической педагогики. Спектр вопросов, исследуемых в данном направлении весьма широк – от содержания до определения места в образовательном процессе.

Весьма разнообразно определение эдьютейнмента в современной зарубежной педагогике. Так профессор итальянского университета Боккони Микела Эддис описывает эдьютейнмент как особый вид деятельности, в виде «одновременного обучения и удовлетворения собственного любопытства». Для глубокого погружения в изучаемый предмет по ее мнению необходимо актуализировать объект, заинтересоваться им, повысить уровень мотивации для усвоения учебного материала. Основное отличие рассматриваемого метода от классического обучения заключается в том, что субъект обучения сам активно добывает информацию, заинтересован лично [8, с. 3].

Профессор университета Маккуори (Австралия) Ян Ванг определяет эдьютейнмент как «место, где обучающиеся могут наслаждаться подачей изучаемого материала посредством видео, звуков, текстов и изображений». Как считает автор главная цель эдьютейнмента в том, что он помогает разнообразить процесс обучения за счет развлечения, при этом теория, которая часто вызывает у учащихся отторжение своей формализацией и сухостью формулировок, интегрируется с целями и средствами образования, повседневным опытом и необходим для «представления опыта и развлечений через созидание» [9, с.10].

Профессор университета Палм-Бич Атлантлик (США) Шэрон де Вари считает эдьютейнмент как эффективным балансом между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями. Под балансом автор понимает наиболее оптимальное соотношение нескольких компонентов процесса обучения, при котором развлечение не оторвано от образовательного процесса, а неразрывно с ним связано, являясь его частью. Таким образом, конечной целью процесса обучения является устойчивый интерес к учению, увлеченность объектом, а развлечение – методом, способствующим формированию данного интереса [10, с.36].

Профессор университета им. Дж. Кертиса (Австралия) Роберт Донован определяет эдьютейнмент как интеграцию образования с развлекательным механизмом, которая способна избегать психологического стресса, возникающего в ходе образовательного процесса, используя нетривиальную, захватывающую форму предоставления фактов и информации. Преимуществом технологии эдьютейнмента, как считает Р. Донован, является его свойство нивелировать психическое напряжение, устранять психологический барьер, формировать благоприятный фон при обучении, а также осваивать массив информации большим коллективом в условиях временного дефицита [11, с. 335].

В отечественной педагогике и психологии проблемой игровой деятельности, ее методологическими основами и значением для развития обучаемого занимались в свое время К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, А.Н. Леонтьев, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков. В последнее время в отечественной литературе появился ряд исследований, посвященных истории становления и дефиниции самого понятия «эдьютейнмент». Остановимся на некоторых из них.

Генеральный директор маркетинговой компании «Редкая марка» Антон Попов, автор книги «Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй» и термина «игразование» отмечает, что «игровые коммуникации – это добровольная вовлеченность человека в процесс совершения мотивированных действий с контролируемым результатом». Согласно результатам опроса по определению мотивов вовлеченности в игру, проведенного среди студентов, в качестве основных выявлены такие как любопытство, азарт, общение и соревнование, победа и саморазвитие [12, с. 110].

Профессор РГПУ им. А.И. Герцена Ольга Гнатюк, размышляя над развитием коммуникационной истории человечества, выделяет эдьютеймент в качестве одной из форм глобализации коммуникации, определяя его как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы с максимально облегченным информированием аудитории и анализом событий» [13, с. 98].

Ольга Дьяконова в своей работе определяет эдьютейнмент как педагогическую инновацию, основанную на визуализации информации, изложении в виде рассказа, современных приёмах психологии, использовании игры как приема, а также других информационных и коммуникационных технологиях. Целью этой инновации, по мнению автора, является повышение способности к анализу фактов, созданию эмпатии к объекту изучения, концентрация внимания обучающихся [14, с. 184].

Преподаватель Томского политехнического университета Надежда Кобзева определяет этот термин следующим образом: «edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, основанная на концепции обучения через развлечение, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях». [15, с. 184].

В обзорной статье дидактических средств эдьютейнмента Т.В. Сапух делит их на две группы: традиционные и современные. К первой категории автор относит книги, музыку, фильмы, образовательные игры, телепрограммы, радиопрограммы и свободные лекции. К категории современных средств эдьютейнмента она относит электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и различные веб-технологии общения: электронную почту, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции [16, с. 31].

Профессор Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова Ирина Хангельдиева отмечает, что «эдьютеймент представляет собой интегрированный формат подачи учебного материала, объединяющий различные современные, чаще всего интерактивные, способы, интенсифицирующие процесс усвоения знаний. Это социокультурная и образовательная инновация, интегрирующая новую философию образования и технологии обучения, соответствующую запросу

современного образования, в котором актуализируется интерес к выразительной форме». Автор отмечает, что эдьютейнмент не обязательно должен быть весёлым и развлекательным, но всегда интересным и увлекательным [2, с. 31].

В современной педагогической науке родственными эдьютейнменту методами считают решение ситуационных задач, кейсов, творческие проекты, работу в малых группах, тренинги. Данные методические технологии стимулируют познавательную деятельность обучающихся, побуждают их к развитию мышления и применению знаний на практике [17, с. 93].

В контексте осмысления понятия «эдьютейнмент» все большую актуальность приобретает сторителлинг – метод передачи информации и транслирования ценностей с помощью коротких, эмоционально окрашенных историй, вызывающих у слушателей сопереживание, пробуждающих фантазию, и как следствие, хорошо запоминающихся [18, С. 93].

Оганов и Хангельдиева, размышляя над вопросом «Каким должно быть современное образование», отвечают, что в наибольшей степени задачам сегодняшнего дня соответствует интегрированное знание, вбирающее в себя естественные и гуманитарные знания. [19, с. 198].

Также несомненным преимуществом технологии эдьютеймента является создание условий для развития четырех ключевых компетенций XXI века, так называемых «soft- skillssoft навыков»: критического мышления, креативности, умение работать в команде (коллаборация) и коммуникация.

Одной из наиболее эффективных форм в структуре технологии эдьютейнмента является использование увлекательного по своему содержанию материала, например, с использованием фразеологизмов, занимательных историй, юмористических заметок, эмоционально окрашенных повествований. [20, с. 132].

Рассмотрим некоторые примеры формулировки заданий по технологии эдьютейнмента применительно к дисциплине «Экология». Являясь междисциплинарной наукой о взаимодействии живых организмов со средой обитания, она изучает широкий круг вопросов, требующих применения новых педагогических подходов.

Задание 1. В середине 1960-х годов известный зоолог Бернгард Гржимек обратился к популярной кинозвезде того времени Джине Лоллобриджиде с призывом сохранить леопардов в природе. Какие поступки

актрисы могли повлиять на сокращение вида в природе? **Ответ:** привычка популярной актрисы Джина Лоллобриджиды фотографироваться в леопардовом манто привела к увеличению спроса на изделия из леопардовых шкур в несколько раз, что создало реальную угрозу существованию этого вида в природе.

Задание 2. Каждый студент в университете этого северного небольшого поселения в первый день занятий учится стрелять. К тому же, на данной территории действует закон, который запрещает умирать на его территории. Сопоставьте факты и объясните, чем обусловлен запрет на смерть на данной территории и для чего ведется обучение стрельбе?

Ответ: Речь идет о городе Лóнгйир, расположенном на Шпицбергене. Если в городке происходит инцидент с возможностью летального исхода, то пострадавшего нужно транспортировать в любую другую часть страны. Если смерть произошла в самом городке, то тело обязательно перевозят на «Большую землю». Такая необходимость связана с условиями вечной мерзлоты. Тела умерших не разлагаются, что привлекает белых медведей, которые раскапывают могилы в целях пропитания. Так как на этом архипелаге обитает много белых медведей, то каждый студент местного университета в первый день занятий учится стрелять, чтобы самому не стать жертвой хищника.

Задание 3. Прокомментируйте следующие высказывания: «Сжигать нефть, все равно, что топить печь ассигнациями» (Д.И. Менделеев), «Чем более я люблю Отечество, тем более я стремлюсь обогатить свою страну сокровищами, извлеченными не из ее недр» (Вольтер), «Человеку предшествуют леса, а сопровождают его пустыни» (А. Гумбольдт).

Анализ фразеологизма. В 1948 году швейцарскому ученому Паулю Мюллеру была присуждена Нобелевская премия в области химии за открытие необычайной эффективности дихлордифенилтрихлорэтана (ДДТ) в борьбе против насекомых – вредителей сельского хозяйства и переносчиков болезней: сыпного тифа, энцефалита, малярии. Например, во время Второй мировой войны военные использовали его против вшей, переносчиков сыпного тифа среди солдат. В итоге это была первая из войн, в которой от сыпного тифа погибло меньше людей, чем на полях сражений. Однако, в конечном итоге, ДДТ, как и большинство соединений группы пестицидов стал причиной уничтожения многих видов и как следствие обеднения экосистем, впоследствии был запрещен к производству и

применению. Ученые сравнивают попытки уничтожения вредителей синтетическими препаратами с **сизифовым трудом** – бесконечным и безрезультатным. Химикаты, повышая устойчивость вредителей, создают порочный круг, зачастую требуя синтеза и использования все новых препаратов – новых камней, которые подобно коринфскому царю Сизифу необходимо поднять на гору в Тартаре.

Итак, эдьютеймент как современное решение проблемы повышения качества образовательного процесса реализует практическое воплощение самых прогрессивных педагогических идей и самых оптимистичных представлений о возможности каждого обучающегося получать удовольствие от самого процесса обучения. Главным её преимуществом является, то, что она вовлекает обучающихся в среду, имитирующую интересную для них область познания. Как пишет в своей работе «Happiness and Education» американский педагог Нел Ноддинг, наиболее известная своими работами в области теории образования, «образование должно быть направлено на основную цель и задачу человеческой жизни – счастье».

Список литературы

1. Герман М.В. Размышления о парадигме развития современного человека и общества // Вестн. Том. гос. ун-та. 2012. №354. С.159-162.
2. Хангельдиева И.Г. Эдьютейнмент как единство сознательного и бессознательного // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2018. №3. С.47-59.
3. Воскресенский А.А., Рабош В.А., Сунягина А.Г. Постматериальные ценности поколения Z на пути к обществу знаний – к постановке проблемы // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). 2018. №1 (46). С.84-87.
4. Оганов А.А., Хангельдиева И.Г. Образование: основные вызовы современности // Проблемы современного педагогического образования. 2018. №58-3. С.194-199.
5. Самосенкова Т.В., Савочкина И.В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. 2017. №28 (277). С. 142-149.
6. Дьяконова О.О. Понятие «Эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182-185.
7. Molnar A.R., Derringer D.K. Education: Edutainment': How to laugh and learn: A grass-roots movement that started in the home is putting school

systems under pressure to move computers into the classroom // IEEE Spectrum. 1984. Т. 21. №. 6. P. 114–118.

8. Addis M. New technologies and cultural consumption // Edutainment is born. – Bocconi: Bocconi University – Marketing Department, 2002 – P. 1–13.

9. Wang Yan. Edutainment technology – a new starting point for education development of China // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, October. – Milwaukee: WI, 2007. – p. 10–13.

10. Vary, Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning / Sh. De Vary - Boston: Information age publishing, 2008. - С. 35-44.

11. Donovan R. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. 504 p.

12. Попов А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй»: Манн, Иванов и Фербер; Москва; 2006. 320 с.

13. Гнатюк О.Л. – М.: КНОРУС, 2010. – 256 с.

14. Дьяконова О.О. Понятие «Эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. №6. С.182-185.

15. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. №4. С.192-195.

16. Сапух Т.В. Применение технологии «Эдьютейнмент» в образовательной среде университета // Вестник ТГПУ. 2016. №8 (173). С. 30-34.

17. Гуремина Н.В., Путинцева Л.В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе // Russian Journal of Education and Psychology. 2016. №3-2 (59). С.88-94.

18. Грушевская В.Ю. Применение метода цифрового сторителлинга в проектной деятельности учащихся // Педагогическое образование в России. 2017. №6. С.38-44. С.40.

19. Оганов А.А., Хангельдиева И.Г. Образование: основные вызовы современности // Проблемы современного педагогического образования. 2018. №58-3. С.194-199.

20. Хангельдиева И.Г. Выразительная форма в современном образовании // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2016. №48. С.130-137.

© П.А. Бекшокова, К.С. Бекшоков, 2022