

DOI: 10.12731/2070-7568-2019-3-69-81**УДК 378****ВОЗМОЖНО ЛИ ОБУЧЕНИЕ СЕРОТОНИНОМ?***Панфилова А.П., Логинова Н.А.*

Состояние вопроса: в статье описана современная образовательная технология «эдьютейнмент» в рамках развития интерактивной образовательной среды, показана ее тесная связь с идеей «радостного обучения» описанной И.Г. Песталоцци в XVIII веке и траектории развития в условиях перехода к цифровой экономике.

Методы исследования: в статье для достижения поставленной цели были использованы методы: группировки, сравнения, анализа, синтеза.

Результаты исследования: в результате исследования выделены и обоснованы особенности интерактивного обучения, в режиме игрового взаимодействия, в частности: практическая обоснованность (обучение более успешно при выраженной полезности получаемых знаний); дополнительное обучение (в том числе, самостоятельное, но с мягким сопровождением образовательного посредника – скэффолдингом); распределенное обучение, обеспечивающее широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному, в разные периоды времени, в разном территориальном пространстве.

Обсуждение: описан ход образовательного процесса, при котором формируется всесторонний взгляд на обсуждаемую проблему, в границах контекста совместной деятельности. В процессе использования образовательной технологии «эдьютейнмент» возможно – подведение итогов проекта, конференции, обучения или обмена опытом объединение совершенно разных людей, избежание возможного недопонимания и преодоление нежелания работать совместно.

Заключение: сформулированы преимущества описанного образовательного процесса в рамках развивающего обучения, описанного И. Песталоцци.

Ключевые слова: развивающее обучение; креативное образование; интерактивное обучение; «эдьютайммент»; цифровой контент; обучение как развлечение.

IS TEACHING SEROTONIN POSSIBLE?

Panfilova A.P., Loginova N.A.

State of the issue: the article describes the modern educational technology «education» in the framework of the development of an interactive educational environment, shows its close connection with the idea of «joyful learning» described by I.G. Pestalozzi in the 18th century and development trajectories in the transition to a digital economy.

Research methods: in the article, methods were used to achieve the goal: grouping, comparison, analysis, synthesis.

Research results: as a result of the study, the features of interactive learning in the game interaction mode were identified and substantiated, in particular: practical validity (learning more successfully with the expressed usefulness of the knowledge gained); additional training (including independent study, but with a soft accompaniment of an educational intermediary – scaffolding); distributed learning, providing wide access to the educational resources of many users, in which all trainees study in different ways, at different time periods, in different territorial spaces.

Discussion: the course of the educational process is described, in which a comprehensive view of the discussed problem is formed, within the context of the context of joint activity. In the process of using the educational technology «education», it is possible to summarize a project, conference, training or exchange experience by uniting completely different people, avoiding possible misunderstandings and overcoming unwillingness to work together.

Conclusion: the advantages of the described educational process are formulated as part of the developmental training described by I. Pestalozzi.

Keywords: developmental education; creative education; interactive learning; edutainment; digital content; learning as entertainment.

Введение

Глобализация стимулирует активность личности, указывает на необходимость подготовки ее к будущему, ставит новые цели и задачи перед всей системой образования: школьной и высшей. Поэтому среди стратегических целей и задач современной образовательной политики наиболее важной является использование интеллектуального и креативного потенциала личности, поиск и разработка стратегий и технологий интенсивного приобретения знаний [1, с. 284].

По словам русского педагога К.Д. Ушинского, «идея развивающего обучения – великое открытие Иоганна Генриха Песталоцци»^{*1}. Именно Песталоцци, в числе первых, ещё в XVIII веке, признал и описал значимость развивающего обучения, которое формируется при непосредственном наблюдении и размышлении обучаемого под руководством учителя. Основой этой теории образования является то, по его мнению, что оптимальное образование и воспитание должны строиться в соответствии с естественным ходом развития человеческой природы, поэтому цель воспитания в том, чтобы развивать все природные силы и способности человека. При этом миссией воспитания является создание гармонически развитого человека.

Материалы и методы исследования

В данной статье для достижения поставленной цели были использованы методы: группировки, сравнения, анализа, синтеза.

Результаты исследования

В современном понимании термины труд, игра и обучение, являются составляющими интерактивного образования для развития

¹Иоганн Генрих Песталоцци – (нем. Johann Heinrich Pestalozzi, 12 января 1746, Цюрих – 17 февраля 1827, Бругг), швейцарский педагог, один из крупнейших педагогов-гуманистов конца XVIII – начала XIX века. Ему принадлежит теория о том, что игра и учение должны взаимно дополнять друг друга, а учителя обязаны использовать игры в воспитательной деятельности. «Дитя учится, развивается благодаря чувственному восприятию и собственному опыту деятельности, «получая впечатления и обогащаясь опытом». Его опыт должен найти ясное выражение в словах».

интеллектуального и креативного потенциала детей и взрослых. Развитие креативного потенциала, как известно, характерно тем, что оно способствует активному вовлечению обучающихся в образовательный процесс, формированию и развитию творческой личности. Основное внимание при этом концентрируется на развитии творческих характеристик обучаемых и спитинге, а именно: творческих способностей, воображения, ассоциативного мышления, генерирования идей и умений говорить, необходимых для творческого саморазвития. Современные учёные предлагают назвать такое обучение «*креативным образованием*» [3, с. 33]. В связи со сказанным, возникает вопрос: креативное и интерактивное образование – это понятия идентичные, или разные? Отвечая на этот вопрос, считаем, что креативное образование может быть как самостоятельным форматом (индивидуальное образование), так и одним из ключевых составляющих интерактивного, потому что помимо самостоятельного проведения креативных технологий (например, мозговой штурм или метод ассоциаций), они широко используются во многих интерактивных играх: деловых, ролевых, имитационных, в играх-катастрофах, а также в эвристических технологиях, например, синектике или методе фокальных объектов, и в игровом проектировании, где генерируются новые идеи, вырабатываются решения и создаются проекты в режиме группового взаимодействия.

Рассмотрим основные характеристики интерактивного обучения, считая при этом, что оно представляет собой специальную форму организации познавательной деятельности. Интерактивное занятие, как и любое другое, начинается с постановки цели: образовательной, развивающей и, в дополнение, по сравнению с традиционным образовательным процессом, предполагает цель игровую. При этом миссией любой игры, как и вообще обучения, является воспитательная цель, позволяющая корректировать уже сложившиеся установки у обучаемого, обогащать его конструктивными стратегиями и сценариями поведенческого взаимодействия, совершенствовать индивидуальный стиль общения и другие. Эти цели также должны быть ясными, конкретными, прогнозируемыми и достижимыми

[4]. Практика при этом свидетельствует, что достичь воспитательные и познавательные цели в режиме игры гораздо легче, чем при традиционном (трансляционном) обучении. А вот для того, чтобы обучать и осваивать знания, нужна высокая мотивация, и повышается она тогда, когда обучение «радостное», и когда педагог создаёт комфортные условия обучения такие, при которых участник занятия (ребёнок или взрослый) чувствует свою или групповую успешность, интеллектуальную и творческую состоятельность, что делает продуктивным и эффективным сам процесс обучения и достижение целей.

Кроме того, особенность интерактивного обучения состоит в том, что практически все участники оказываются вовлечёнными в процесс познания, проявляя не только интеллектуальную активность, но и коммуникативную и, порой, даже физическую, получая возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и насколько конструктивно размышляют и взаимодействуют с другими.

Совместная деятельность участников игрового занятия в процессе познания и развития, освоения учебного материала, становится важной потому, что каждый вносит свой индивидуальный вклад. Групповая работа происходит в режиме диалога и полилога, обмена информацией и креативными идеями, использования техник и технологий мыследеятельности и коллективного принятия решений. Причем, как уже было отмечено выше, происходит это в атмосфере доброжелательности, коммуникативной толерантности, организации комфортной игровой и пространственной среды, что и способствует как достижению обучающей цели, так и развитию и личностному росту каждого. Обучаемые приобретают новую практику взаимодействия на основе кооперации, сотрудничества и партнёрских отношений [5].

В ходе интерактивного обучения, в режиме игрового взаимодействия участники осваивают навыки не только кооперативного, но и критического обучения; развивают аналитический и исследовательский потенциал при анализе кейсов и проблемных ситуаций;

формулируют разнообразные альтернативные мнения, участвуя в групповых дискуссиях, перерабатывая большой массив информации; применяя креативные, эвристические и аналитические техники и модели общения. Важно также, что на игровом занятии используется огромный банк разнообразных технологий: игровое проектирование, инновационные, аттестационные, поисково-апробационные, дидактические и ролевые игры, игры-катастрофы, многообразные тренинги и мозговые штурмы, информационный лабиринт и квесты; организуются индивидуальная, парная, работа в малых группах и межгрупповое взаимодействие, применяются проектные технологии и их публичная презентация, генерируются идеи и вырабатываются коллективные решения и программы деятельности.

В связи со сказанным, заметим, что в 1973-м году прошлого столетия в докладе для Национального Географического Общества, Роберт Хейман впервые использовал понятие «эдьютайнмент» (от англ. *education* – обучение и *entertainment* – развлечение), которое с этого времени, как известно, получило широкое распространение в зарубежной и отечественной педагогике и *позиционируется как новая технология* [5]. Данное понятие, даже не будучи зафиксированным ни в одном словаре, с 1990-х гг. периодически появлялось на страницах газет, например, в статье из газеты «Гардиан», посвященной образовательному фильму «Улица Сезам». Однако, следует отметить, что, не говоря уже о Песталоцци, даже в России первые развлекательные проекты, основной целью которых являлось развитие социальных и культурных ценностей молодежи, появились ещё в 1917 г. Из сказанного, очевидно, что считать радостное обучение новой технологией в конце прошлого столетия стало возможным, по-видимому, лишь в связи с использованием такого красивого названия, как «эдьютайнмент». Кроме того, многие американские корпорации поддержали эту новацию и считали её наиболее продуктивной для повышения мотивации своих сотрудников на курсах повышения квалификации. Бизнес школа Гарварда называет его *Field-метод (Field Immersion Experiences for Leadership Development)*, школа менеджмента MIT называет его

«*mens et manus*», а на программе MBA университета *Wharton* это называется *Innovative Leadership Learning*.

Важно отметить, что в отечественной литературе понятие «эдютаймент» практически не встречается. Однако появление новых технологий, подходов и обновлённых методик преподавания, а также общее изменение отношения к информации в новом столетии, в связи с переходом на цифровую экономику и педагогику, начинает менять ситуацию. Большую роль в этом продвижении играет распространение информации в Интернете. Важнейшим показателем изменений в системе образования и организации досуга, на наш взгляд, стало как раз появление в Интернете понятия «*edutainment*» и других новых форм деятельности, таких игровых трендов, как: геймсторминг, форсайт-технология, воркшоп, эскейп-рум, образовательные квесты, а также новые роли педагога: модератор, фасилитатор, ментор, игротехник, тьютор, коуч и другие. В связи со сказанным, можно считать, что «эдютаймент – это новый тренд на современном образовательном рынке услуг.

Что же представляет собой технология «эдютаймент»? Например, О.Л. Гнатюк определяет её как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» и обеспечивающий при этом информирование аудитории при «максимально облегчённом анализе событий». В связи с прогрессивной компьютеризацией общества, сам компьютер становится основным техническим средством в обучении, а главное – трансформируется в цифровой контент. Термин «цифровой контент» означает определённый объем информации, работа с которой предполагает использование техники или применение современных телекоммуникационных или мультимедийных средств [2, с. 65].

Другие учёные, говоря об эдютайменте, например, А. В. Попов, использует понятие «*обучение как развлечение*». По мнению автора «обучение как развлечение» – это эффективное познание мира в игровой форме, так как через развлечение не просто создается осведомлённость об определённом предмете, а одновременно устанавливается эмоциональная связь обучающегося и изучаемого предмета [7].

В то же время специалисты считают, что для описания нынешней сферы эдьютаймент, целесообразно разделить ее на две большие части. Первая касается способа передачи информации, развития компетентностей у тех, кто не слишком мотивирован. Поэтому развлекательность здесь применяется для активизации обучаемого (сладкая «фишка»). Вторая сфера – это когда сам процесс обучения понимается как специальное шоу, процесс развлечения и получения положительных эмоций, то есть обучение с серотонином (гормоном счастья), причем информацией становятся любые источники, в том числе те, которые не являются образовательными или методическими материалами. Отсюда и восприятие, в первом случае пассивное, а во втором, исследовательское, поисковое.

Анализ образовательной практики позволяет выделить особенности технологии эдьютаймент, такие, как: *практическая обоснованность* (обучение более успешно при выраженной полезности получаемых знаний); *дополнительное обучение* (в том числе, самостоятельное, но с мягким сопровождением образовательного посредника – скэффолдингом); *распределенное обучение* (Distributed Learning, сеть, обеспечивающая широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному, в разные периоды времени, в разном территориальном пространстве).

Сегодня популярны проекты, которые сами идентифицируют себя как развлекательно-образовательные – например, русскоязычный ресурс под названием «*Theory&Practice*». Согласно его самопрезентации, это проект, который объединяет людей, ищущих новые знания и готовых делиться ими, используя при этом любое пространство: бар или клуб, галерею, студию, офис, кафе, лекторий, парк. *T&P* собирает и распространяет информацию о событиях формата edutainment, которые ежедневно происходят в Москве, Петербурге и других городах.

Обсуждение

В нашей практике обучения студентов и специалистов по в формате *edutainment*, наибольшую популярность получила технология. *The World Cafe* – Мировое кафе, представляющая собой метод групповых обсуж-

дений, в котором во главу угла ставится неформальное общение между участниками за чашечкой кофе, поэтапная перемена игровых мест и переход к другим «хранителям» стола, с постоянным генерированием новых мыслей и идей. В этом смысле процесс из обучающего, когда формируется всесторонний взгляд на обсуждаемый вопрос, превращается в инструмент для создания контекста совместной деятельности.

Мировое кафе используется в образовательном процессе для многих целей и задач: решения комплексных проблем, получения ответа на несколько вопросов, принятия нестандартных решений, объединения нескольких точек зрения, планирования групповой работы, подведения итогов проекта, конференции, обучения или обмена опытом. Как показывает практика, интерактивное обучение с помощью «Мирового кафе» позволяет: за короткий промежуток времени объединить совершенно разных людей, избежать возможного недопонимания и преодолеть нежелание работать совместно. Неформальная дружественная атмосфера способствует расслаблению и открытости участников в процессе анализа проблемы, диагностики её симптомов и причин, генерирования идей и последующем обсуждении, снимает возможную тревожность и скованность. Во время проведения World cafe допускается и даже поощряется возможность свободно вести беседу. Такая технология занимает немного времени, но при обсуждении актуальной, порой сложной, проблемы, весьма эффективна, так как участники очень быстро адаптируются друг к другу, даже при перемене мест и активно предлагают разнообразные идеи, предложения, мини-проекты. В результате за прохождение 6 этапов (каждый по 10 минут), хранители стола накапливают большой инновационный материал, позволяющий после анализа и обсуждения выработать и сформулировать, действительно, несколько новых и практически полезных идей.

Заключение

Опыт проведения технология «*edutainment*» позволяет говорить об её широкой применяемости из-за следующих очевидных преимуществ: *увлечение* – важным является непосредственный интерес, мотивация обучающихся, которые приводят к развитию новых

компетенций; *развлечение* – именно развлечение на обучающей игре приводит к удовольствию, одновременно формируя стойкий интерес к процессу обучения, снимает психологическую нагрузку от процесса образования; *игровой подход* – благодаря универсальности интерактивной игры происходит эффективный процесс обучения и развития вне зависимости от возраста; *современные тренды* – при использовании актуальных возможностей современных технологий, таких как электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, веб-квесты, вики, блоги, чаты, видеоконференции); образовательные программы в мультимедийном формате и многие другие средства, достигается максимальная вовлеченность обучающихся в образовательный процесс; *открытое пространство* (парки, стадионы, музеи, кафе, клубы, офисы и пр.) для организации интерактивной коммуникации: диалога и полилога, целью которых является максимальное облегчение анализа событий в неформальной обстановке, поддерживание эмоциональной связи с объектом обучения [8, 9, 10, 11].

Информация о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Информация о спонсорстве. Исследование не имело спонсорской поддержки

Список литературы

1. Батышев С.Я. Профессиональная педагогика. М.: Издательство «Эгвес». 2006. 287 с.
2. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации: учебное пособие. М.: КНОРУС, 2012. 256 с.
3. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество / Модульно-кодвое : учебное пособие. М.: МГИУ, 2007. 258 с.
4. Инновационные формы, технологии и методы обучения в системе образования: монография / Н.А. Ананьева, С.Ф. Андрусенко,

- Е.В. Денисова, Н.А. Логинова и др. Saint-Louis, MO: Publishing House «Science & Innovation Center». 2013. 492 с.
5. Логинова Н.А. Информационно-предметное обеспечение учебных дисциплин бакалавриата и магистратуры: Учеб.-метод. пособие. М.: ИНФРА-М, 2014. 124 с.
 6. Логинова Н.А. Технологии активного обучения студентов: action learning // Таможенные чтения – 2018. Образование и наука на современном этапе развития ЕАЭС: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. В 2-х тт. том II / Под общ. ред. профессора С.Н. Гамидуллаева. СПб.: Санкт-Петербургский имени В.Б.Бобкова филиал РТА, 2018. С. 276–289.
 7. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учебное пособие. М.: Издательский центр «Академия», 2013. 192 с.
 8. Песталоцци Иоганн Генрих. Избранные педагогические произведения: в трех томах, т. I. М., Изд-во АПН РСФСР, 1961.; Константинов Н.А., Медынский Е.Н., Шабаева М.Ф., «История педагогики» «Просвещение», Москва, 1982 г.
 9. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. 320 с.
 10. Развитие предпринимательских компетенций при обучении менеджменту в социальной сфере: учебно-методическое пособие / Под ред. проф. А.П. Панфиловой, д.э.н., Н.А. Логиновой. СПб: Медиа-папир, 2018. 262 с.
 11. Wang, Ya. Edutainment technology – a new starting point for education development of China // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, 2007. WI, Milwaukee. P. 10-13.

References

1. Batyshev S.Ya. Professional'naya pedagogika [Professional pedagogy]. М.: Egves Publishing House. 2006. 287 p.
2. Gnatyuk O.L. *Osnovy teorii kommunikatsii* [The basics of communication theory]. М.: KNORUS, 2012. 256 p.

3. Zinovkina M. M. *Pedagogicheskoe tvorchestvo / Modul'no-kodovoe [Pedagogical creativity / Modular-code]*. M.: MGIU, 2007. 258 p.
4. Anan'eva N.A., Andrusenko S.F., Denisova E.V., Loginova N.A. et al. *Innovatsionnye formy, tekhnologii i metody obucheniya v sisteme obrazovaniya* [Innovative forms, technologies and teaching methods in the education system: monograph]. Saint-Louis, MO: Publishing House Science & Innovation Center. 2013. 492 p.
5. Loginova N.A. *Informatsionno-predmetnoe obespechenie uchebnykh distsiplin bakalavriata i magistratury* [Information and subject support of educational disciplines of undergraduate and graduate courses]. M.: IN-FRA-M, 2014. 124 p.
6. Loginova N.A. *Tamozhennye chteniya – 2018. Obrazovanie i nauka na sovremennom etape razvitiya EAES: sbornik materialov Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem* [Customs Readings – 2018. Education and Science at the Present Stage of the EAEU Development: A Collection of Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation]. In 2 vols. Volume II / Ed. ed. professors S.N. Hamidullaev. St. Petersburg: St. Petersburg named after V.B.Bobkov branch of the RTA, 2018, pp. 276–289.
7. Panfilova A.P. *Innovatsionnye pedagogicheskie tekhnologii: Ak-tivnoe obuchenie* [Innovative pedagogical technologies: Active learning]. M.: Publishing Center “Academy”, 2013. 192 p.
8. *Pestalotτσι Iogann Genrikh. Izbrannye pedagogicheskie proizvedeniya* [Pestalozzi Johann Heinrich. Selected pedagogical works]: in three volumes, vol. I. M., Publishing House of the Academy of Pedagogical Sciences of the RSFSR, 1961; Konstantinov N.A., Medynsky E.N., Shabaeva M.F., “History of pedagogy”. “Enlightenment”, Moscow, 1982.
9. Popov A.V. *Marketingovye igry. Razvlekay i vlastvuy* [Marketing games. Entertain and conquer]. M.: Mann, Ivanov, Ferber, 2006. 320 p.
10. *Razvitie predprinimatel'skikh kompetentsiy pri obuchenii me-nedzhenmentu v sotsial'noy sfere* [The development of entrepreneurial competencies in teaching management in the social sphere] / Ed. prof. A.P. Panfilova, Doctor of Economics, N.A. Login. St. Petersburg: Mediapapir, 2018 . 262 p.

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

ДАННЫЕ ОБ АВТОРАХ

Панфилова Альвина Павловна, доктор экономических наук, профессор
*Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена
наб. реки Мойки, 12, г. Санкт-Петербург, 192241, Российская Федерация
appanfilova@mail.ru*

Логина Наталья Анатольевна, профессор кафедры экономики таможенного дела, доктор экономических наук, доцент
*Санкт-Петербургский им. В.Б. Бобкова филиал Российской таможенной академии
ул. Софийская, 52А, г. Санкт-Петербург, 192241, Российская Федерация
loginova.79@mail.ru*

DATA AUTHOR THE AUTHORS

Panfilova Alvina Pavlovna, Doctor of Economics, Professor
*Russian State Pedagogical University named after A.I. Herzen
12, nab. Moika River, St. Petersburg, 192241, Russian Federation
appanfilova@mail.ru
ORCID: 0000-0002-0564-9357*

Loginova Natalya Anatolyevna, Professor, Department of Economics of Customs, Doctor of Economics, Associate Professor
*St. Petersburg branch of the Russian Customs Academy
52A, Sofiyskaya Str., St. Petersburg, 192241, Russian Federation
loginova.79@mail.ru
ORCID: 0000-0003-0157-5730*