

DOI: 10.12731/2218-7405-2015-11-36

УДК 378.147

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ» В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ БАКАЛАВРОВ ФИЛОЛОГИИ

Сапух Т.В.

Термин «эдютейнмент» образован из двух английских слов: «entertainment» и «education» и объединяет в себе развлечение и обучение. Вслед за О.М. Железняковой и О.О. Дьяконовой, мы понимаем эдютейнмент как 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. Эдютейнмент отличается от традиционной парадигмы обучения тем, что субъект принимает активное участие в процессе обучения. В результате взаимодействия информативно-развлекающего объекта и активного в обучении субъекта мы получаем знания, умения, навыки, индивидуальный опыт, субъективные эмоции.

Направление действия эдютейнмента можно разделить на две категории. Во-первых, это способ передачи информации и навыков объектам обучения с недостаточной мотивацией. Во-вторых, это процесс обучения, понимаемый как развлечение, в ходе которого знания и умения могут быть получены из источников, которые первоначально не задуманы как образовательные материалы. К первой категории относят специально разработанные компьютерные игры, развлекательно-образовательные телепередачи, педагогические программы как часть учебного процесса. Ко второй категории относится включение информирующих материалов в мероприятия, служащие для развлечения публики.

Опытно-экспериментальная работа была проведена на занятиях по иностранному языку со студентами факультета филологии и журналистики Оренбургского государственного университета.

В результате исследования можно сделать вывод о том, что технология «эдютейнмент» способствует формированию определенных личностно-профессиональных качеств студентов (толерантность, коммуникативность, способность преодолевать

психологический барьер при иноязычном общении) с помощью присутствия личностно-го смысла в изучении предмета.

Ключевые слова: *технология; эдьютейнмент; активное обучение; мотивация; игра; студентоцентрированный подход.*

THE USE OF «EDUTAINMENT» TECHNOLOGY IN THE COURSE OF TRAINING OF BACHELORS OF PHILOLOGY

Sapukh T.V.

The term «edutainment» is formed from two English words: «entertainment» and «education» and combines entertainment and learning. We understand edutainment as a special type of learning that is based on fun and the formation of primary interest in the subject, further involvement with getting pleasure from the learning process and long fascination with a strong interest in the learning process. Edutainment differs from a traditional paradigm of training by the fact that the subject is actively involved in the learning process. As a result of interaction of an informative and entertaining object and active in learning subject we obtain knowledge, abilities, skills, individual experience, subjective emotions.

The direction of edutainment can be divided into two categories. First, it is a way of transmitting information and skills to students with insufficient motivation. Secondly, it is a learning process, understood as entertainment, in which knowledge and skills can be obtained from sources that were not originally conceived as educational materials. The first category includes a specially designed computer games, entertainment and educational TV shows, educational programs as part of the learning process. The second category is the inclusion of informing materials in activities that serve to entertain the audience.

The experimental work has been carried out in foreign language classes with students of Faculty of Philology and Journalism of the Orenburg State University. In the result of the study it can be concluded that the «edutainment» technology contributes to the formation of certain personal and professional qualities of students (tolerance, communication skills, ability to overcome the psychological barrier when communicating in a foreign language) by the presence of personal meaning in the study of the subject.

Keywords: *technology; edutainment; active learning; motivation; game; student-centred approach.*

Введение

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 needs современного человека, восприятие которого изменено из-за постоянного использования компьютерных технологий.

Обзор литературы

Определения эдьютейнмента в отечественной и зарубежной науке весьма разнообразны. Так, 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 [13].

М.М. Зиновкина прибегает к термину «креативное образование». Одной из целей креативного образования является формирование у ученика собственного творческого опыта. Креативное образование использует увлечение в качестве развлечения [4].

И.Ф. Феклистов, профессор СПбГУ, использует термин «неформальное образование», понимая под этим процесс, при котором человек подвергается влиянию обучения, «ресурсов своего окружения» и личного опыта. Вместо развлечения предлагается привлечение, то есть проживание жизненных ситуаций [7].

О.Л. Гнатюк, профессор РГПУ им. А.И. Герцена, считает эдьютейнмент цифровым контентом, соединяющим образовательные и развлекательные элементы. Следует отметить, что сама работа с цифровым контентом не всегда связана с развлечением и может быть очень напряженной [2].

Шэррон де Вари рассматривает эдьютейнмент как «эффективный баланс» между психологическими приемами, мультимедийными продуктами и современными технологиями [12].

По мнению Н. А. Кобзевой, «Edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [5, с. 195].

Микела Эддис утверждает, что эдьютейнмент основан на «одновременном обучении и удовлетворении собственного любопытства» [9, с. 1].

В нашей дальнейшей работе мы будем придерживаться определения 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» [3, с. 69].

Отношение исследователей к эдьютейнменту неоднозначно. Некоторые из них считают опасным увеличение развлекательного элемента в образовании. Согласно Нилу Постману, современному человеку с детства прививается любовь к развлечению [11]. Гленн Рассел выражает опасения, что произойдет переход от обучения, направленного на вертикальное углубление знания (глубокая мудрость), к горизонтальному расширению знаний (сбору разрозненной информации). Этот переход может препятствовать целостности и последовательности в культурном понимании. С.Л. Соловейчик противопоставляет развлечение и обучение. Он указывает на то, что «учение с увлечением – это вовсе не учение с развлечением. Школа не цирк, она не может развлекать, не должна этого делать. Школа – труд, серьезный, долгий, иногда и тяжелый умственный труд» [6, с. 5].

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» [8, 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 [5, с. 193].

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» [3, с. 68]. «Вышеизложенные понятия описывают обучение, которое отличается от традиционной образовательной парадигмы, характеризующейся «фундаментальностью», «приверженностью к классике» и «установкой на консервативность» [3, с. 68].

Направление действия эдьютейнмента можно разделить на две большие категории. Во-первых, это способ передачи информации и навыков объектам обучения с недостаточной мотивацией. Во-вторых, это процесс обучения, понимаемый как развлечение, в ходе которого знания и умения могут быть получены из источников, которые первоначально не задуманы как образовательные материалы. Таким образом, в первом случае подразумевается пассивное восприятие информации, во втором – активный процесс извлечения знаний [1, с. 63].

К первой категории относят специально разработанные компьютерные игры, развлекательно-образовательные телепередачи, педагогические программы как часть учебного процесса. Эти проекты бывают коммерческими и некоммерческими. В коммерческой сфере преобладает продукция для детей [1].

Ко второй категории относится включение информирующих материалов в мероприятия, служащие для развлечения публики. Например, исторические реконструкции представляют собой одновременно захватывающие и увлекательные зрелища и источник получения знаний по истории, литературе и прикладных навыков [1, с. 63].

Одной из задач эдьютейнмента является повышение мотивации. Мотивация состоит из сложного комплекса внешних и внутренних факторов. Внутренняя мотивация побуждает заниматься деятельностью ради самой деятельности, для получения удовольствия при выполнении действий или удовлетворения любопытства, в то время как внешняя мотивация включает в себя желание соответствовать стандарту, признание, оценки и награды. Принято считать, что студенты с сильной внутренней мотивацией работают дольше и тяжелее, а также активнее применяют различные стратегии для обучения. Внутренняя мотивация происходит от многих факторов: интересных и значимых заданий и материалов, предоставления поддержки преподавателя и конструктивной критики, исследования многих источников в поиске информации,

постоянной работы для достижения более глубокого понимания предмета, пробуждения интереса учеников с помощью увлекательных заданий и материалов и понимания природы обучения в целом.

Постановка задачи

Одним из наиболее изученных средств эдьютейнмента является игра. Эдьютеймент и лингвистическая игра имеют одинаковые цели – развлекать и обучать, но действия в эдьютейнменте имеют не менее четкую структуру и не связаны с правилами конкретной игры. При применении эдьютейнмента студенты не всегда нуждаются в объяснении своих условных ролей и правил, вместо этого они наслаждаются своими действиями. Следующие характеристики являются общими у игры и эдьютейнмента.

- *Развлечение.* Приятное времяпровождение и радость являются для учащихся основной причиной для ведения деятельности и наслаждения ей. Игровая подача материала не должна использовать развлечение как основную цель, но она может быть использована для того, чтобы практиковать знания весело и легко.

- *Игра.* Игра может быть определена как свободная деятельность человека или группы людей, ограниченная временем. Тема игры появляется исходя из интересов игроков. Смысл игры появляется в процессе игры либо присутствует вне игры (например, задается целью). Игра отличается от повседневной жизни присущими ей правилами и внутриигровыми особенностями (соревновательный элемент, идентификация по ролям).

- *Получение опыта.* Игра считается частью экспериментальной (опытной) педагогики. Личный опыт учащегося является хорошей базой для возможного изменения его личности и закрепления новых навыков и умений.

- *Значение в жизни.* Игра является уникальной социальной деятельностью, необходимой для развития учащегося, его социализации.

- *Социальная роль.* В игре или другом интерактивном развлечении игрок принимает роль, регулируемую набором правил. Индивидуальный опыт игроков при этом различается, даже если они имеют одинаковые роли.

- *Симуляция.* Основа симуляции – это создание модели, представляющей реальную жизнь (проблему) и способной реагировать на поведение игроков и организаторов игры. Во время игры ее участники могут встретиться с ситуациями, которые крайне редки в реальной жизни.

- *Познание и самопознание.* Игры и деятельность, основанная на развлекательном образовании, позволяют преподавателям лучше узнать своих студентов. Также они подразумевают отзыв преподавателя о поведении участников игры [10].

Описание исследования

Game-based learning – это подход, основанный на применении электронных игр. Электронные игры приобретают популярность, потому что они могут быть успешно использованы для облегчения обучения содержанию программы и основным умениям и для овладения языком. Они могут быть крайне занимательными для пользователя, потому что они отличаются выразительным повествованием, переданным с помощью мультимедийных текстов, аудио, видео и анимации. Они также включают в себя элементы, нацеленные на обучение решению проблем, тем самым обеспечивая сотрудничество студентов.

Interactive fiction – это основанная на тексте электронная игра, в которой читатель участвует в истории, становясь главным героем и влияя на развитие сюжета с помощью выбора, который он неоднократно делает в процессе интерактивного чтения.

Перед выполнением интерактивного чтения студентам требуется подготовка. Задания перед чтением должны ознакомить учащихся с лексикой, используемой в тексте, и обучить с основным набором команд, используемых в программном обеспечении. Во время выполнения интерактивного чтения возможна работа в парах: предполагается, что учащиеся будут обсуждать содержание истории на иностранном языке и принимать решения сообща. После выполнения интерактивного чтения можно заняться развитием письменной речи или последующим чтением.

На данный момент существует множество текстов для интерактивного чтения, поэтому нужно выбирать текст, соответствующий уровню знания языка у учащихся. На некоторых сайтах существует возможность создания текстов для интерактивного чтения, которой могут пользоваться как преподаватели, так и студенты.

Treasure Hunt – это соревнование между группами учеников на знание родного города или города страны изучаемого языка (в таком случае предполагается предварительная подготовка: сбор информации с интернет-сайтов, чтение газет, изучение карт). Преподаватель задает вопросы студентам, например, «Где можно послушать музыку вечером в пятницу?» «Где можно найти отзывы на фильмы, идущие в кинотеатре?». Побеждает команда, дающая самые подробные и точные ответы, за языковые ошибки баллы вычитаются. Можно давать и другие задания, например, «У вашей группы есть пятьсот долларов. Придумайте, что вы будете делать на выходных». В таком случае, команда-победитель выбирается голосованием студентов. В этом задании поощряется инициатива учащихся, их активность. Знание языка применяется к доступным для студентов реалиям. Задание может включать в себя обсуждение не только мест отдыха, но и самих видов отдыха, рекомендации студентов. Учащиеся могут получать

удовольствие от работы с картами и фотографиями, от соревнования, от возможности высказывать свое мнение и демонстрировать свою эрудированность. Эта игра может быть ролевой или тематической, например, группы студентов будут представлять гида и туристов, ищущих информацию о культурных достопримечательностях города.

Мы провели игру «Treasure Hunt» на занятии по иностранному языку со студентами факультета филологии и журналистики Оренбургского государственного университета. Представим алгоритм работы. Преподаватель вешает на доску туристическую карту Лондона на английском языке. Преподаватель говорит студентам, что на этой карте изображены основные достопримечательности Лондона. Преподаватель делит класс на две команды. Каждой команде предлагается организовать туристический маршрут, в который входит посещение правительственного здания, парка, известного памятника и музея. На разработку и подготовку описания маршрута дается пять минут. После этого капитаны команд рассказывают о передвижении по городу, используя предлоги места и направления и названия дорог. Капитаны команд стараются представить свой маршрут так, чтобы он выглядел привлекательным для туристов. После завершения речи капитана команды участники его команды могут дополнить ее. Преподаватель оценивает правильность и развернутость ответа, а также логичность построения маршрута.

Преподаватель задает домашнее задание. Он предлагает каждому студенту самостоятельно подготовить сообщение о достопримечательности Лондона. Также можно подготовить сообщение об английской кухне и гостиницах. Преподаватель озвучивает основные требования к информации – краткость, содержательность, желательно использование фотографий и рисунков, упоминание интересных фактов. На следующем занятии обе команды снова представляют свой маршрут, но на этот раз каждый участник вовлечен в состязание и использует свою информацию. Победитель выбирается с помощью зрительских симпатий.

Заключение. Коммуникативный подход должен осуществляться в рамках студентоцентрированного обучения. Это значит, что помимо иноязычной коммуникативной компетенции технология «эдьютейнмент» способствует формированию определенных личностно-профессиональных качеств студентов (толерантность, коммуникативность, способность преодолевать психологический барьер при иноязычном общении) с помощью присутствия личностного смысла в изучении предмета.

При студентоцентрированном подходе к обучению роль преподавателя представлена как не авторитарная, а поддерживающая. Также полезно помимо вертикального типа общения (преподаватель-студент) применять горизонтальный тип общения (студент-студент), так как это способствует избавлению от внутренних и внешних страхов, комплексов учеников при обще-

нии на иностранном языке. Не следует забывать, что навыки работы в коллективе являются важной составляющей иноязычной коммуникативной компетенции.

Преподавателю следует поощрять инициативу и самостоятельную работу студентов. При выборе тем для самостоятельных исследований надо учитывать интересы и предпочтения учащихся. Предлагая задания для самостоятельного выполнения, преподаватель должен следить за тем, чтобы каждый студент работал в посильном для него темпе. Нельзя оставлять студента без ориентира, так как существует много противоречивой информации и различных точек зрения на одну и ту же проблему. Рекомендуется предлагать список источников информации, но оставлять свободу для творчества и формирования собственного мнения.

Список литературы

1. Богданова О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения // Вестник МГПУ. 2014. №4 (30). С. 61-65.
2. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. М.: КНОРУС. 2010. 256 с.
3. Железнякова О.М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / Железнякова О.М., Дьяконова О.О. // Alma Mater. 2013. № 2. С. 67-70.
4. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество: модульно-кодированное учебное пособие. М.: МГИУ. 2007. 258 с.
5. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 4. Т. II (Психолого-педагогические науки) С. 192-195.
6. Соловейчик С.Л. Учение с увлечением. М.: Детская литература. 1979. 176 с.
7. Феклистов И.Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. М.: Council of Europe. 2002. 478 с.
8. Хангельдиева И.Г. Эдьютейнмент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик / Хангельдиева И.Г., Богданова Е.М. // Сборник научных статей по материалам всероссийской научной конференции с международным участием: «Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения». Краснодар: Изд.: ООО «Экоинвест». 2013. С. 206-218.
9. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. Bocconi University: Marketing Department. 2002. 13 p.

10. 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 (дата обращения 07.06.15).
11. Postman Neil. Amusing Ourselves To Death. Public Discourse in the Age of Show-Business. Penguin Books. 1986. 184 p.
12. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning // Boston, Information Age Publishing. 2008. № 5, p. 35-44.
13. Wang Ya. Edutainment technology – a new starting point for education development of China // Frontiers in Education Conference, 2007. WI, Milwaukee, p. 10-13.

References

1. Bogdanova O.A. *Edutainment kak osobyi tip uchenia* [Edutainment as a special types of learning] Vestnik MGPU. 2014. №4 (30), p. 61-65.
2. Gnatiuk O.L. *Osnovy teorii kommunikacii* [Basic notions of the theory of communication]. M: KNORUS. 2010. 256 p.
3. Zheleznyakova O.M., Dyakonova O.O. *Sushnost' i sodержanie ponyatia edutainment v otechestvennoi i zarybeznoi pedagogicheskoi nayke* [The nature and content of the notion «edutainment» in domestic and foreign pedagogical science]. Alma Mater. 2013. № 2, p. 67-70.
4. Zinovkina M.M. *Pedagogicheskoe tvorchestvo: mogylno-kodovoe ychebnoe posobie* [Teaching creativity: a modular code tutorial]. M. 2007. 258 p.
5. Kobzeva N.A. *Edutainment kak soremennaya tehnologiya obucheniya* [Edutainment as a modern educational technology]. Yaroslavl pedagogical bulletin. 2012. № 4. Vol. II, p. 192-195.
6. Soloveichik S.L. *Ychenie s yvlecheniem* [Learning with enthusiasm]. M. Detskaya literature. 1979. 176 p.
7. Feklistov I.F. *Posobie po obrazovaniu v oblasti prav cheloveka s ychastiem molodezhi* [A handbook for education in human rights with young people's participation] M.: Council of Europe. 2002. 478 p.
8. Khangeldieva I.G., Bogdanova E.M. *Sbornik naychnykh statei po materialam vs Rossiiskoi naychnoi konferentsii s mezhdynarodnym ychastiem: Kultura i obrazovanie v sovremennom obschestve: strategii razvitiya i sohraneniya* [Collection of scientific articles on materials of Russian sci-

- tific conference with international participation: «Culture and education in contemporary society: strategies of development and conservation»]. Krasnodar. 2013, p. 206-218.
9. Addis M. *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born*. Bocconi University: Marketing Department. 2002. 13 p.
 10. 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 (accessed 07.06.15).
 11. Postman Neil. *Amusing Ourselves To Death. Public Discourse in the Age of Show-Business*. Penguin Books. 1986. 184 p.
 12. De Vary Sh. *Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning* // Boston, Information Age Publishing. 2008. № 5, p. 35-44.
 13. Wang Ya. *Edutainment technology – a new starting point for education development of China* // Frontiers in Education Conference, 2007. WI, Milwaukee, p. 10-13.

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Сапух Татьяна Викторовна, доцент кафедры английской филологии и методики преподавания английского языка, кандидат педагогических наук

*Оренбургский государственный университет
Проспект Победы, 13, г. Оренбург, 460018, Россия
e-mail: tatsap@mail.ru
SPIN-код в SCIENCE INDEX: 3631-6059*

DATA ABOUT THE AUTHOR

Sapukh Tatiana Victorovna, Associate Professor of the Chair of English philology and methods of English language teaching, Ph.D. in Pedagogical Science

*Orenburg State University
13, Pobeda Prospect, Orenburg, 460018, Russia
e-mail: tatsap@mail.ru*