

Н. А. Кобзева

Edutainment как современная технология обучения

В статье рассматривается вопрос методической значимости и потенциала современной технологии обучения Edutainment. Анализ научной литературы и интернет источников позволил автору выявить особенности и сформулировать определение понятия Edutainment как технологии обучения, имеющей целый ряд методических преимуществ и перспектив.

Ключевые слова: компетентностный подход, технология обучения, Edutainment.

N. A. Kobzeva

Edutainment as a Modern Technology of Education

The article considers the methodological value and potential of modern education technology Edutainment. The author reveals the features and gives the definition of the Edutainment technology concept based on a review and analysis of the literature.

Key words: a competence approach, technology education, Edutainment.

Основной идеей современной системы высшего профессионального образования, ориентированной на федеральный государственный образовательный стандарт третьего поколения, международные документы Болонского процесса, в рамках которого наша страна присоединилась к единому общеевропейскому пространству высшего образования и компетентностному формату представления результатов профессионального образования, выступает разработка и оптимизация новых технологий и методик обучения, нацеленных на подготовку компетентного специалиста, способного эффективно решать практико-ориентированные задачи, справиться с которыми невозможно без умений иноязычного устного речевого общения.

Вопросы компетентностного подхода в образовании продолжают обсуждаться в научной среде с неослабевающим интересом. В становлении компетентностного подхода И. А. Зимняя выделяет три этапа, связанных с введением в научный аппарат категории «компетенция», использованием категорий «компетенция» и «компетентность» в теории и практике обучения языку и общению, рассмотрением компетенции как желаемого результата в общеевропейских документах определением основных глобальных компетенций [1].

Разделяя мнение Т. Е. Исаевой и учитывая то, что сегодня современный вуз имеет возможность продемонстрировать студентам новые технологии приобретения компетенций и создать условия для их организации необходимо согласиться с наступ-

лением нового четвертого этапа (с 2010 года) в становлении компетентностного подхода в образовании, сущность которого заключается в поиске новых технологий, которые могут обеспечить желаемым овладение компетенциями на основе предоставления свободного доступа к информационным ресурсам и организации обучения через разного рода формальные и неформальные контакты [2]. Вместе с тем, недостаточно исследованными остаются актуальные вопросы, связанные с использованием эффективных технологий и методик развития ИКК студентов технических специальностей вузов в современных условиях.

Анализ научной литературы и интернет источников показывает, что имеющая целый ряд методических преимуществ и перспектив технология Edutainment практически не исследована, в то время как она может быть эффективным инструментом развития иноязычной коммуникативной компетенции. Следовательно, вопрос методической значимости и ценности современной технологии обучения Edutainment, требует дальнейших теоретических и практических исследований, что обуславливает *актуальность* настоящей статьи. *Целью* настоящей работы является выявление особенностей и методического потенциала технологии Edutainment на основе обзора и анализа литературы.

Процесс современного образования происходит в условиях стремительного нарастания объемов новой информации, которая настолько быстро ус-

таревают, что обучающиеся не успевают обзавестись нужными, полезными интересными им знаниями, а приобретенные быстро теряют актуальность. Бурно развиваются технологии, появляются новые виды досуга, а времени на получение информации становится меньше. К тому же познавательный процесс не обязан проходить в формальной (зачастую скучной) обстановке, а способен превратиться в полезное развлечение с приобретением знаний одновременно. Становится очевидным, что, именно вышеуказанные обстоятельства обусловили появление технологии обучения Edutainment, в основе которой лежит концепция «образование (education) + развлечение (entertainment)».

Как правило, технологии обучения называют по основной идее, ведущему фактору, способу, методу, средствам, которые сопровождают достижение целей обучения. В педагогической и методической литературе существуют классификации технологий В. Г. Гульчевской, Г. К. Селевко, В. Т. Фоменко, Т. И. Шамовой, Т. М. Давыденко. Например, игровые, проблемного обучения, коммуникативные, творческие, компьютерные (информационные) технологии и др.

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 видео игр, 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.

В настоящее время в образовании происходит переход к более интерактивным, увлекательным, эмпирическим методам обучения во многих странах. Тем не менее, еще Джон Дьюи (John Dewey), один из выдающихся философов США, отмечал важность инициативы и эмоций в процессе обучения и подчеркивал, что обучение, как деятельность на протяжении всей жизни, имеет основополагающее значение для человеческого существования. Джон Дьюи (John Dewey), в частности, также подчеркивал важность навыков и умений решения проблем, необходимость развития творчества, он считал, что образование не должно быть скучным и неприятным процессом [9]. Из современных теоретиков образования Nel Noddings в своей работе

«Happiness and Education», выступая с критикой существующей системы образования, утверждает, что образование должно быть направлено на основную цель и задачу человеческой жизни – счастье [11].

В зарубежной методике термин Edutainment *давно применяется* для обозначения современной технологии обучения. Например, давая определение Edutainment, Захерия Казанчи (Zakeriya Kazanci) и Зухал Окан (Zuhal Okan) цитируют Д. Букингем (D. Buckingham, 2001) and М. Скелон (M. Scanlon, 2000), которые определяют Edutainment как гибридный жанр который в значительной мере опирается на визуальный материал в формате рассказа или игры, более неформальный, менее относящийся к дидактическому стилю [Zakeriya Kazanci, 2009. Перевод Н. А. Кобзевой]. Зухал Окан (Zuhal Okan) достаточно лаконично сформулировал гипотезу о значении Edutainment. Автор заявляет, что цель Edutainment состоит в том, чтобы сбалансировать эмоции пользователя экраном компьютера, наполненным яркой графикой и дизайном, интерактивной педагогикой, чтобы, конечном счете, убедить пользователей, что обучение является увлекательным и развлекательным процессом [13]. Следовательно, технология обучения Edutainment дает возможность получать знания новым интересным способом, позволяя обучающимся с разными способностями усвоить информацию на том же уровне, что традиционное количество обучающихся.

Точки зрения вышеназванных авторов придерживаются D. Buckingham и M. Scanlon, утверждая, что технология Edutainment – это очень интересное сочетание традиционного содержания и методов обучения в контексте новых технологий. По их мнению, данная система полезна на многих уровнях, в силу креативных подходов к организации обучения студентов, которые желают учиться, так как они могут видеть практические результаты своей деятельности [5]. Технология Edutainment может быть использована и для описания различных учебных модулей [7].

Однако в то время как технология Edutainment стала общепризнанной как отличный и жизнеспособным вариант для «усталой» системы образования, некоторые теоретики усматривают проблему с данной технологией, называя ее возможностью для педагогов проведения «сладких» уроков с развлекательным аспектам вместо серьезной работы в контексте содержания обучения. Например, Митчел Резник (M. Resnick) утверждает, что технология Entertainment часто используется в качестве

награды за пустые «страдания процесса образования», получение таким образом образования это неблагодарный опыт [12]. По мнению Эста дэ Фоссард (Esta De Fossard) особенность технологии Edutainment в педагогике и методике включает: **обоснованность** (обучение более успешно, когда обучающиеся могут видеть полезность получаемых знаний), **дополнительное обучение** (обучение является более эффективным, когда обучающиеся могут получать знания самостоятельно), **распределенное обучение** (Distributed Learning, сеть распределенного обучения, обеспечивающая широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному и в разные периоды времени). Важно представить информацию так, чтобы ее можно было усвоить [8].

Таким образом, исследования различных аспектов, аргументы за и против, теоретические и практические особенности технологии Edutainment, представленные в публикациях ряда других авторов [D. Buckingham and M. Scanlon (2005), L. Fischer (1993), Z. Okan (2003), M. Resnick (2004)], подтверждают актуальность данного направления и его **методический потенциал**.

Влияние технологии Edutainment на образование и просвещение различных слоев социума через такие формы как радиопостановки и радиосериалы, «мыльные оперы», специальные телепередачи стало предметом исследований в работах таких авторов как: Arvind Singhal and Everett M. Rogers (2002), Arvind Singhal and Kant Udornpim (1997), Arvind Singhal, Rafael Obregon, and Everett M. Rogers (1994), Michael J. Papa, Arvind Singhal, Sweety Law, Saumya Pant, Suruchi Sood, Everett M. Rogers, and Corinne Shefner-Rogers (2000), Peter W. Vaughan, Everett M. Rogers, Arvind Singhal, & Ramadhan M. Swalehe (2000), Saumya Pant, Arvind Singhal, and Usha Bhasin (2002), Sweety Law and Arvind Singhal (1999), Usha Bhasin and Arvind Singhal (1998) и др. Кроме того, заслуживает внимания мнение Юрия Немец (Jiří Němec) и Йозефа Трна (Josef Trna), определяющих Edutainment, как новую технологию реального обучения, характеристики которой сосредоточены на методическом понимании игры и игровых технологий, основными мотивами которой являются развлечение и радость. Edutainment рассматривается авторами как концепция обучения, используемая в учебных заведениях, музеях, в экологическом образовании, центрах досуга, информационных и коммуникационных технологиях, средствах массовой информации [10].

Необходимо особо выделить, что понятие Edutainment прочно вошло в мировое образовательное пространство и отражает очень широкую область исследований и практики. Следует отметить, что в 2012 г. в Германии проводится уже седьмая международная конференция Edutainment – 2012. Конференции Edutainment становятся крупными международными форумами исследователей и практиков в различных областях для обмена опытом о состоянии дел в новой области исследований Edutainment, сочетающей образование и развлечение. Конференции Edutainment охватывают все аспекты педагогических принципов, дизайна и технологических вопросов в области образования и развлечения. Участники конференций не ограничены направлениями, которые включаются в программы конференций Edutainment, а именно: Теория и технологии (Theory & Technology), Бизнес (Business), Лучшая практика и использование доменов приложений (Best-Practice & Application Domains). Среди тем, которые обсуждаются на конференциях Edutainment, как пример, можно выделить следующие: научные методы и концепции электронного обучения, техник анимации, дизайна игры и развития, технологии игры, мобильных игр, серьезных игр коллективного обучения и др. Кроме того, обсуждаются также любые формы обучения и передачи знаний, начиная от игр для детского сада до игр в школе и университете или учреждении профессиональной подготовки, в учебной среде для отдельных лиц или групп исследовательских прототипов, а так же в системе дистанционного обучения и др. [6].

С помощью технологии Edutainment сложно получить фундаментальные знания или новую профессию, но обучающийся может стать более эрудированным, может закрепить знания и развить умения во многих областях, а особенно в области владения иностранным языком, где в последнее время особенно заметна востребованность технологии Edutainment.

Один из сторонников Edutainment в России Д. Перушев отмечает: «Edutainment – это передача знаний, возможность узнать что-то новое из достоверных источников, а не альтернатива академическому образованию. Она работает в любой возрастной группе и подвержена моде. В зависимости от конкретного события может перевешивать либо развлекательная, либо образовательная часть, главное, чтобы был этот «микс» [4].

Необходимо добавить, что инструментарий технологии Edutainment включает и **эмоционально-мотивационные** условия, посредством кото-

рых создается комфортный фон, на котором раз­вертывается основное содержание занятия. Нельзя не согласиться с мнением С. В. Кувшинова, дирек­тора ИНОТ (в 2000 г. в РГГУ, Российском государ­ственном гуманитарном университете, был создан **Институт новых образовательных технологий** и информатизации, ИНОТ, внедряющий новейшие технологии в учебный процесс), о новых техноло­гиях в образовании, имеющих отношение к Edu­tainment: «Сейчас появился новый термин – edutainment... Учебный процесс превращается в событие, активное участие, действие для студента, своеобразный «экшн»... учебный процесс должен быть событием, медиатеатром, причем не одного актера (преподавателя), – все участвуют в этой по­становке. Это и есть edutainment [3].

Обобщая вышесказанное, можно выделить сле­дующие особенности технологии Edutainment: 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. Следовательно, по структуре, целям, со­держанию и набору современных средств, таких как компьютерные, настольные и видео игры, фильмы, музыка, веб-сайты, мультимедийные про­граммы и др., Edutainment имеет все признаки со­временной технологии обучения. В контексте дан­ной работы технологию Edutainment можно опре­делить следующим образом: **Edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как со­вокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение.**

Таким образом, в методике обучения следует отметить тенденцию разработки и применения технологии Edutainment, **смысл** которой заключа­ется в том, что знания должны передаваться в по­нятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях.

Библиографический список:

1. Зимняя, И. А. Ключевые компетентности как ре­зультативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании [Текст] / И. А. Зимняя. – М. : Исследо­ва-

тельский центр проблем качества подготовки специали­стов, 2004.

2. Исаева, Т. Е. Новые европейские технологии фор­мирования компетенций. [Текст] / Т. Е. Исаева // Мате­риалы Международной научно-практической Интернет-конференции «Преподаватель высшей школы в XXI веке». – Ростов-н/Д., 2010.

3. Кувшинов, С. В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>, свободный.

4. Перушев, Д. Уроки словообразования // ConNews.ru – кадровый онлайн менеджер для медиа. Портал с инновационной системой рейтингования жур­налистов и их работ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://finditnow.osa.pl/atp/?sai>, свободный.

5. Buckingham, D. and Scanlon, M. (2005) 'Selling learning: towards a political economy of edutainment me­dia,' in Media, Culture and Society, vol. 27, no. 1. pp 41 – 58.

6. Edutainment 2012 – 7th International Conference on E-Learning and Games [Электронный ресурс]. Available at: <http://www.jvrb.org/conferences/edutainment-2012-7th-international-conference-on-e-learning-and-games/>, free.

7. Egenfeldt-Nielsen Simon, Smith Jonas Heide, Tosca Susana Pajares Understanding video games: the essential introduction. [Электронный ресурс]. Available at: <http://books.google.ru/books?id=31XHdVXlbt0C&pg=PA210&lpg=PA210&dq=game+is+an+Edutainment+>, free.

8. Esta, De Fossard (2005) Writing and producing radio dramas: communication for behavior change [Текст] /SAGE Publications Pvt. Ltd, 2005, 325 pages.

9. Dewey, John (1897) My Pedagogic Creed School Journal vol. 54 (January 1897), pp. 77-80. [Электронный ресурс]. Available at: <http://dewey.pragmatism.org/creed.htm>, free.

10. Nĕmec, Jiří and Trna, Josef Edutainment or Entertain­ment Education Possibilities of Didactic Games in Science Education. In Nĕmec, J. (ed.) THE EVOLUTION OF CHILDREN PLAY – 24. ICCP Word Play Conference. Brno : Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita, Brno, 2007. [Электронный ресурс]. Available at: http://www.iccp-play.org/documents/brno/nemec_trna.pdf.

11. Noddings, Nel *Happiness and Education*. [Текст] / Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2003.

12. Resnick, M. (2004) Edutainment? No thanks. I prefer playful learning [Текст] / Associazione Civita, vol. 1, no. 1, pp. 2 – 4. (Resnick, 2004: 3).

13. Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? [Текст] / British Journal of education technology, vol. 34, no. 4, pp 255 – 264.