

Научная статья

УДК 37.02

DOI: 10.20323/1813-145X\_2023\_4\_133\_21

EDN: VDHNAI

### Современные тенденции развития эдьютейнмент-технологий в странах Азии

Лариса Николаевна Данилова<sup>1</sup>, Владимир Дмитриевич Тинков<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Доктор педагогических наук, доцент кафедры теории и истории педагогики, Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского. 150000, г. Ярославль, Республиканская ул., д. 108/1

<sup>2</sup>Аспирант кафедры теории и истории педагогики, Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского. 150000, г. Ярославль, Республиканская ул., д. 108/1

<sup>1</sup>yar-da.l@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1272-401X>

<sup>2</sup>vova.tinkov.1997@mail.ru, 0000-0002-0403-6671

**Аннотация.** Цель работы — раскрыть основные тенденции использования эдьютейнмент-технологий в образовательных учреждениях стран азиатского региона. Автор исследует генезис и вариации применения элементов технологии эдьютейнмента, представленные в зарубежной и отечественной научно-педагогической литературе. В статье приведен анализ взглядов исследователя на основные средства обучения, которые построены по схеме «обучение + развлечение». Для достижения цели применялись теоретические методы научного исследования: анализ, синтез, обобщение.

Проведенный анализ показал, что в образовательном пространстве азиатских странах активно применяются такие элементы эдьютейнмент-технологии, как обучающие видеоигры, электронные учебники, аудиовизуальные средства обучения (манга, аниме). Автор стремится проследить процесс заимствования средств обучения, связанных с данной технологией, рассматривая ее компоненты в образовательной среде Китая и Японии. В результате анализа отмечено, что в практике использования эдьютейнмент-технологий в азиатских странах можно выделить черты сходства и различия, так как в связи с процессами глобализации страны азиатского региона успешно интегрировали в образовательный процесс «международные» тенденции развития эдьютейнмент-технологий, такие как игровое обучение и геймификация, а также создание тематических парков и образовательных центров.

Автор обобщает материал по исследуемой проблематике, раскрывая некоторые аспекты, предложенные зарубежными и отечественными исследователями при изучении образовательного процесса азиатских странах, и обращает внимание на то, что отдельные элементы эдьютейнмент-технологии («развлекательный элемент», игровая деятельность) занимают ведущие позиции в образовательном процессе стран данного региона.

**Ключевые слова:** интерактивное обучение; педагогическая технология; эдьютейнмент; активная форма обучения; средства обучения; цифровизация; геймификация

**Для цитирования:** Данилова Л. Н., Тинков В. Д. Современные тенденции развития эдьютейнмент-технологий в странах Азии // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 4 (133). С. 21-29.

[http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X\\_2023\\_4\\_133\\_21](http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X_2023_4_133_21). <https://elibrary.ru/VDHNAI>

Original article

### Modern trends in edutainment technologies in Asian countries

Larisa N. Danilova<sup>1</sup>, Vladimir D. Tinkov<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Doctor of pedagogical sciences, associate professor of department of theory and history of pedagogy, Yaroslavl state pedagogical university named after K. D. Ushinsky. 150000, Yaroslavl, Republikanskaya st., 108/1

<sup>2</sup>Post-graduate student of department of theory and history of pedagogy, Yaroslavl state pedagogical university named after K. D. Ushinsky. 150000, Yaroslavl, Republikanskaya st., 108/1

<sup>1</sup>yar-da.l@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1272-401X>

<sup>2</sup>vova.tinkov.1997@mail.ru, 0000-0002-0403-6671

**Abstract.** The aim of the work is to reveal the main trends in the use of edutainment technologies in educational institutions of the countries of the Asian region. The author explores the genesis and variations in the use of edutainment technology elements presented in foreign and domestic scientific and pedagogical literature. The article provides the analysis of researchers' views on the main teaching aids, which are built according to the «training +

entertainment» scheme. To achieve the goal, theoretical methods of scientific research were used: analysis, synthesis, generalization.

The analysis showed that in the educational space of Asian countries such elements of edutainment technology as educational video games, electronic textbooks, audiovisual teaching aids (manga, anime) are actively used. The author seeks to trace the process of borrowing learning tools associated with this technology, considering its components in the educational sphere of China and Japan. As a result of the analysis, it was noted that in the practice of using edutainment technologies in Asian countries, similarities and differences can be distinguished, since in connection with the processes of globalization, the countries of the Asian region have successfully integrated into the educational process «international» trends in the development of edutainment technologies, such as game learning and gamification, as well as the creation of theme parks and educational centers.

The author summarizes the material on the issues under study, while revealing some aspects proposed by foreign and domestic researchers in the study of the educational process in Asian countries, drawing attention to the fact that individual elements of the «edutainment» technology («entertainment element», game activity) are pervasive in the educational process of the countries of the region.

**Keywords:** interactive learning; pedagogical technology; edutainment; active form of learning; teaching aids; digitalization; gamification

**For citation:** Danilova L. N., Tinkov V. D. Modern trends in edutainment technologies in Asian countries. *Yaroslavl pedagogical bulletin*. 2023; (4): 21-29. (In Russ.). [http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X\\_2023\\_4\\_133\\_21](http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X_2023_4_133_21). <https://elibrary.ru/VDHNAI>

## Введение

В условиях цифровизации образования во многих странах Европы и Азии активно применяются эдьютейнмент-технологии. Страны Южной и Юго-Восточной Азии занимают высокие позиции в международных рейтингах, сформированных на основе исследований качества образования учащихся, таких как PISA и TIMSS. В 2018 г. 6 стран данного региона (Китай, Сингапур, Гонконг, Япония, Южная Корея, Тайвань) вошли в топ-10 рейтинга PISA [Результаты исследования, 2018]. Такие успехи связаны, в первую очередь, с тем, что в данных странах большое внимание уделяется развитию информационных технологий и внедрению их в различные сферы жизни общества, в том числе и в сферу образования.

В настоящее время эдьютейнмент-технологии привлекают внимание многих исследователей, которые в большей степени сконцентрированы на изучении теоретических аспектов понятия эдьютейнмента и не акцентируют исследовательские интересы на особенностях использования данных технологий в зарубежной педагогической практике. Стоит обратить особое внимание на практическое применение эдьютейнмент-технологий в образовательном пространстве азиатских стран в связи с тем, что страны данного региона активно внедряют интерактивные технологии (обучающие игры, виртуальное обучение) в учебный процесс как с помощью заимствования зарубежных форм работы с эдьютейнмент-технологиями, так и создавая оригинальные про-

екты, основанные на элементах традиционной культуры.

## Методы исследования

Для проведения исследования применялась совокупность методов теоретического исследования: поиск и анализ научной литературы, контент-анализ, сравнительный анализ, описания и характеристики средств и объектов эдьютейнмента. В основе работы лежит сравнительно-педагогический подход, позволивший выявить общее и частное в использовании технологий эдьютейнмента в китайском и японском образовании.

## Результаты исследования

В научно-педагогической литературе встречается множество трактовок понятия «эдьютейнмент». Общим признаком данных определений является то, что эдьютейнмент представляет собой специфический тип обучения, в основе которого лежит развлекательный компонент, отличающийся от традиционной образовательной модели. Таким образом, средства обучения, используемые при реализации эдьютейнмент-технологий, условно делят на два типа — традиционные и современные. К традиционным средствам можно отнести фильмы, дидактические игры, теле- и радиопрограммы. Современные средства обучения данной технологии тесно связаны с развитием компьютерных технологий и могут включать в себя электронные учебники, компьютерные игры, веб-квесты, блоги и чаты, интерактивные выставки в музеях. Исходя из этого, термин эдьютейнмент охватывает все то, что обучает и поз-

воляет передавать знания в увлекательной форме [Гуреева, 2016].

### Эдьютейнмент-технологии в Китае

Одной из первых стран, успешно заимствовавших опыт использования эдьютейнмент-технологий, является Китай. Активное внедрение в систему образования КНР технологий, построенных на взаимосвязи обучения и развлечения, началось еще в середине 2000-х гг. В настоящее время в Китае быстрыми темпами развивается мультимедийное образование, а на рынке образовательных услуг лидирующие позиции занимает «K12» — коммерческая образовательная компания, занимающаяся продажей программного обеспечения для онлайн-образования [Wang, 2007].

Наиболее популярной формой работы с эдьютейнмент — технологиями в Китае является геймификация, которая в данном случае понимается как применение игровых методик в неигровых ситуациях. Отметим, что в Китае компании, занимающиеся разработкой и производством программного обеспечения (в том числе и интерактивного) для образовательных учреждений, охватывают лишь национальный рынок (отсутствует экспорт игровых продуктов за пределы страны). В связи с этим некоторые продукты китайской игровой промышленности уступают по качеству разработки интерфейса и визуального оформления зарубежным аналогам [Educational games ... , 2022].

На этапе становления эдьютейнмент-технологий (2000-2010-е гг.) Министерство образования Китая и национальные компании предпринимали попытки интегрировать в образовательный процесс компьютерные игры. К наиболее ярким примерам стоит отнести серии дидактических игр «Aozhuoer» и «WaWaYaYa». Данные игровые проекты представляют собой удобные платформы для обучения китайскому языку посредством взаимодействия пользователей и покупкам, которые придают рассматриваемым играм элементы интерактивности. Кроме того, компания-разработчик мультфильмов «San Chen» в сотрудничестве с американской компанией «K12» разработала сетевую игру, включающую в себя содержательные элементы образовательных программ начального и среднего уровня, а также интерактивную энциклопедию по основным учебным предметам [Беляков, 2018].

В начале 2000-х гг. было принято решение о внедрении smart-технологий в учебный процесс. Данная реформа была направлена на формирова-

ние навыков работы с электронными ресурсами в информационной среде. К 2008 г. платформы для smart-образования были апробированы в 60 тыс. китайских школ. Столь активное развитие образовательных smart-технологий связано с тем, что они направлены на интеграцию образовательного процесса в повседневную жизнь учеников. К примеру, в 2011 г. было разработано программное обеспечение для планшетов, предназначенное для учащихся младших классов и включающее в себя материалы для учебной и внеучебной деятельности [Полушкина, 2016]. Также, при содействии Кембриджского университета в учебный процесс, были интегрированы ресурсы для преподавателей, такие как технологии 3d-моделирования и интерактивное обучение. В настоящее время активно используется концепция smart-образования, при которой ученики получают доступ к электронным ресурсам, работающим на основе одного программного обеспечения (например, облачные технологии). Таким образом, связь smart-образования и эдьютейнмент-технологий заключается в том, что обширная программа компьютеризации образовательных учреждений в Китае позволяет активно использовать мультимедийные функции в учебном процессе, тем самым придавая ему интерактивный характер.

Одной из отличительных характеристик эдьютейнмент-технологий является активное использование образов китайской культуры для создания обучающих продуктов, так как иностранное звуковое и графическое оформление не подходит для адекватного восприятия информации обучающимися. К ярким примерам таких продуктов стоит отнести китайские мультфильмы, созданные для образовательных и воспитательных целей. Так, анимированные персонажи мультфильма «Octonauts» не только рассказывают о жизни морских обитателей и защите их среды обитания, но и учат ценить важность окружающей среды, а также прививают такие качества, как ответственность и целеустремленность. Другой мультфильм — «Занимательный отец и сын» повествует о повседневной жизни 6-летнего мальчика Доу Доу и носит сугубо воспитательный характер, так как затрагивает ряд вопросов, связанных с семейными отношениями. Таким образом, на примерах китайских обучающих мультфильмов можно увидеть, что эдьютейнмент-технологии помогают решать не только образовательные, но и воспитательные задачи [Ling J, 2020].

Большой популярностью в Китае пользуются и зарубежные образовательные каналы, которые также используются в качестве одного из вариантов эдьютейнмент-технологий. В первую очередь, это образовательно-развлекательные каналы «The National Geographic Channel», «History Channel», «Discovery Channel» и «The Learning Channel» [Дьяконова, 2012].

Говоря об основных сложностях, возникших в результате внедрения эдьютейнмент-технологий в образовательный процесс, стоит обратить особое внимание на темпы данного процесса. Министерство образования и смежные организации предпринимали неоднократные попытки совмещения игровых технологий и элементов образовательного процесса. Так, компания «Shanda» выпустила программное обеспечение «Learning from Lei Feng» («Обучение у Лю Фенга»), ориентированную, в первую очередь, на учащихся школ. Данное приложение положило начало новой серии «воспитательных интернет-игр». Рассматриваемый продукт является элементом воспитательной системы, построенной на основе почитания одного из национальных героев Китая — Лю Фенга. Так как данная система воспитания была построена на традиционных для Китая принципах коллективизма и взаимопомощи, суть проекта заключалась в создании ролевой игры, помогающей ученикам усваивать нормы поведения, необходимые им в повседневной жизни (тем самым носила сугубо воспитательный характер). Кроме того, существуют отдельные проекты по освоению математики, письма, английского языка и других предметов, но они не отличаются высоким уровнем интерактивности [Wang, 2007]. Характерной чертой учебного процесса в азиатских странах является строгое отношение к учебе и повышенная нагрузка, в связи с чем развлекательный компонент используется дозированно в соответствии с целями занятий, а потому легче вписывается не в учебную, а именно в воспитательную работу. В связи с этим эдьютейнмент-технологии в китайской системе образования являются полезными практическими инструментами во внеучебной деятельности.

Ярким примером использования эдьютейнмент-технологий вне образовательных учреждений в КНР становятся образовательные игровые центры, принцип работы которых основывается на элементах данной технологии. Эдьютейнмент-центры представляют собой комплекс отдельных локаций, связанных с определенными видами деятельности и имеющими определенную инте-

рьер. По замыслу создателей «Кидзании» (первый эдьютейнмент-центр) Ксавье Лопеса Анкона и Луиса Хавьера Ларесгоити, каждый подобный центр представляет собой страну со свойственными ей атрибутами (флагом, правительством, валютой, традициями, общей системой ценностей и др.) [Граус, 2020]. Обучающиеся «становятся» гражданами страны: им выдают паспорт, они «работают» (участвуют в ролевых играх в специальных локациях), получают представления о профессиях и фактах социально-экономической жизни (организация производства, функционирование налоговой системы). Аналоги «Кидзании» — «Кидбург» (игровые центры, где дети получают практические знания) — существуют и в России. Таким образом, можно говорить об активном использовании КНР зарубежного опыта при создании своих эдьютейнмент-проектов.

Посетители эдьютейнмент-центров вовлекаются в получение социального опыта через решение ситуативных задач в игровой форме при наличии соответствующих инструкций, которые задают определенные условия, позволяющие ученикам оказаться в ситуации реального выбора вариантов действий. Большое внимание создатели эдьютейнмент-центров уделяют и эмоциональному состоянию посетителей, так как игровые процедуры предназначены для привлечения обучающихся, вызывают положительные эмоции и стимулируют учеников на активную познавательную деятельность. К примерам такого типа учреждений можно отнести игровой центр «Kidzpoler» в провинции Чунцин, ориентированный на занятия наукой и инженерией [Hongkong land roll ... , 2021].

Говоря о перспективах развития эдьютейнмент-технологий, подчеркнем, что ЦК КПК и Госсовет Китая отмечают необходимость «дальнейшего развития программного обеспечения и игровых продуктов, направленных на развитие национального духа, отражающих особенности эпохи и учитывающих интересы подрастающего поколения». Система образования в Китае построена на трех основополагающих принципах, тесно связанных с национальной культурой, традициями и историей страны, — мотивации, умения и работе в коллективе [Баржанова, 2017]. Практическая реализация данных принципов в китайских образовательных учреждениях происходит следующим образом. На «первом этапе» для формирования познавательного интереса активно применяются игровые технологии (в том

числе и с использованием компьютерной техники). Затем, сформировав познавательный интерес, учитель не столько передает ученикам знания, сколько учит применять их на практике, в экспериментальной среде. Данная схема успешно реализуется с помощью форм групповой работы, так как с одной стороны между группами устанавливается конкуренция, а с другой — происходит взаимное обучение и обмен знаниями [Петрунько, 2018].

Китай стал одной из стран азиатского региона, пытавшихся перенять зарубежный опыт использования эдьютейнмент-технологий и создать собственные образовательные проекты с использованием «развлекательного» компонента. Китайские образовательные продукты активно заимствуют традиционные элементы национальной культуры для создания интерфейса и визуального оформления, однако по степени интерактивности (один из основных элементов технологии эдьютейнмент) уступает зарубежным аналогам. Несмотря на то, что эдьютейнмент-технологии в Китае официально не включены в учебный процесс, их элементы (компьютерные игры, обучающие мультфильмы) активно используются в образовательных учреждениях страны. Учебные занятия с применением эдьютейнмент-технологий опираются на национальный образовательный стандарт, учитывают культурные ценности и особенности страны, а также имеют три уровня сложности в зависимости от возраста обучающихся.

### Эдьютейнмент-технологии в Японии

Эдьютейнмент-технологии также играют значительную роль в японской системе образования. Под эгидой «Национального института исследований в области образовательной политики» был создан «Edutainment Research Institute», который занимается изучением опыта использования эдьютейнмент-технологий в образовательном процессе. К основным направлениям исследований данного института стоит отнести создание новых учебных программ и апробацию методов преподавания учебных предметов с применением эдьютейнмент-технологий. Кроме того, сотрудники института проводят форумы, посвященные применению данных технологий в образовательном пространстве.

Наиболее известными разработчиками образовательных услуг на японском рынке являются компании «Sega», «Nintendo» и «Sony». Начиная с 1996 г. они тесно сотрудничают между собой и занимаются выпуском ролевых игр, которые ис-

пользуются в образовательном процессе в качестве эдьютейнмент-технологий. Так, игровые продукты компании «Sega» помогают обучающимся осваивать определенные учебные навыки (к примеру, математические) и овладевать предметными знаниями в игровой форме. Кроме того, существуют игровые продукты, цель которых — формирование определенных культурных норм и ценностей (компания «Nintendo» выпустила серию игр «Wario Ware» и «Mario Party») [Kim, 2004].

Отличительной особенностью эдьютейнмент-технологий в Японии является использование популярных образов японской культуры при создании интерфейса и визуального сопровождения конкретных игровых технологий (к примеру, персонажи японских мифов и легенд помогают ученикам распознавать числа и развивать математические навыки).

Специфической чертой эдьютейнмента в Японии является использование роботизированной техники в образовательном процессе. Вице-президент компании «Sony» Дои Тоши отмечал, что использование робототехники в учебных целях включает в себя четыре элемента: игру, обучение, информацию и развлечение. Данные элементы полностью укладываются в современные трактовки понятия «эдьютейнмент». Основное внимание уделяется именно разработке роботов, а не программного обеспечения, как в США и странах Европы. Япония является одной из немногих стран, в которой роботы непосредственно используются в учебном процессе в качестве гидов при школьных музеях или учителей по отдельным учебным предметам. Активное внедрение роботов в образовательное пространство японских школ связано с тем, что использование робототехники вначале было успешно апробировано в музейной сфере (в качестве робототехнических экскурсоводов или мультимедийных 3d-экспонатов) [Takase, 2013].

Отметим, что эдьютейнмент-технологии в японской системе образования, в отличие от китайской, являются полезными инструментами для осуществления познавательной деятельности во время учебных занятий. Это связано, в первую очередь, с тем, что существует большое количество интерактивных курсов по различным учебным дисциплинам. Говоря о конкретных примерах средств обучения, используемых в учебном процессе, выделим наиболее распространенные из них.

Аниме и манга — неотъемлемые части японской культуры — активно используются в образовательных целях. Так, в 2015 г. организация «Nippon Foundation» запустила проект «Manga Edutainment», цель которого заключалась в отборе произведений данного жанра, подходящих для использования в образовательном процессе, так называемой «образовательной манги» [Manga edutainment ... , 2020].

К 2021 г., по результатам данного проекта, экспертами были выбраны 250 произведений в жанре манга, разделенные на 11 категорий, которые можно использовать в процессе обучения. К примеру, комикс «Ходи как учит Хикару на го» повествует об ученике начальной школы, которого преследует призрак превосходного игрока в го. Главный герой по сюжету не знает ничего об этой игре, то есть ученики получают возможность почерпнуть новые знания путем прочтения данной манги. Другим ярким образцом является манга «Изучение истории от Мунаката Кедзю Денки», в которой протагонист профессор Мунаката не только знакомит читателей с фольклором древней Японии, но и детально описывает методы полевой работы исследователей, а также пробуждает познавательный интерес учащихся к обычаям и традициям, тем самым формируя широкий спектр метапредметных и личностных результатов обучения [Manga edutainment ... , 2022].

Другой формой японской культуры, используемой в качестве средства обучения, является аниме. Аниме — это жанр японской мультипликации, создаваемый на основе комиксов манга. В Японии произведения данного направления массовой культуры активно используются в учебном процессе — при обучении как детей, так и взрослых. Поскольку аниме является традиционным японским явлением, большинство произведений жанра транслируют культурные аспекты жизни Японии, тем самым выступая средством обучения, которое не только используется для формирования мотивации и активизации познавательного интереса, но и применяется для достижения широкого спектра УУД (предметные, метапредметные и личностные результаты обучения) [Evan, 2021]. Аниме «Cells at work» («Клетки за работой») позволяет учащимся получать знания о функционировании организма человека и роли клеток в этом процессе. Стоит отметить, что интерактивность в данном случае достигается за счет сюжетной линии аниме: повествование «развивается» в организме человека, в котором

функционируют главные герои — различные типы клеток.

Образовательное аниме «Нуоуге Моно» («Чудные вещи») погружает учащихся в период Сэнкогу (воюющих провинций середины XV — начала XVII в.), тем самым не только передавая предметные знания по представленной эпохе, но и формируя уважительное отношение к культуре и истории своей страны, что является немаловажной частью японской системы воспитания [10 образовательных аниме ... , 2022].

Говоря о других средствах обучения, тесно связанных с эдьютейнмент-технологиями, стоит отметить, что с апреля 2020 г. в Японии осуществляется цифровизация образования, составным компонентом которой выступает переход на использование электронных учебников [Нафикова, 2021]. Так, министр просвещения Коити Хогутти, объясняя суть образовательной реформы 2020 г., отметил, что «для детей, живущих в Обществе 5.0, планшет является обязательным элементом, наряду с карандашом и блокнотом» [Realization of GIGA ... , 2022, p. 1]. Отметим, что данный процесс развивается быстрыми темпами: если в 2019 г. лишь 20 % учебных пособий имели цифровую версию, в 2020 г. этот показатель вырос до 94 % [Horita, 2021].

Цифровые УМК имеют ряд преимуществ. При высокой наполняемости японских классов (в среднем 45 человек) электронные ресурсы позволяют учителю сократить время, требуемое для проверки работ учащихся, а также учитывать потребности и способности отдельных учеников, тем самым индивидуализируя процесс обучения [Textbooks and ICT Online ... , 2022]. Также активное внимание уделяется использованию в учебном процессе компьютерных игр. К примеру, в качестве дополнительных материалов к курсу информатики школы покупают учебные версии популярной видеоигры «Minecraft» [Educational version ... , 2022]. Приложения такого формата позволяют каждому ученику усваивать знания в интересной и удобной форме, что, в первую очередь, способствует развитию навыков самостоятельного обучения.

Таким образом, к отличительным особенностям эдьютейнмент-технологий в Японии следует отнести преобладание образов массовой культуры (аниме/манга) над традиционными при создании образовательных продуктов, а также использование роботов не только в музейной сфере, но и в образовательных учреждениях в качестве «роботов-учителей».

**Заключение**

Говоря о развитии эдьютейнмент-технологий в азиатских странах, можно выделить следующие черты сходства и различия. Страны Азии (в частности Китай и Япония) активно заимствуют зарубежный опыт использования интерактивных технологий. При этом данные технологии представляют собой коллаборацию элементов национальной (традиционной) и массовой культур. Большое внимание уделяется созданию эдьютейнмент-центров, в основе которых лежит модель работы «Кидзани» — центров (городов-профессий), а также внедрению элементов цифровых технологий (обучающие фильмы, игры) в образовательный процесс. Выделяя различия, в первую очередь, стоит отметить степень использования эдьютейнмент-технологий в учебном процессе: если в Китае интерактивные средства обучения являются неотъемлемой частью внеурочной деятельности, то в Японии отдельные элементы эдьютейнмент-технологий успешно внедряются именно в учебную деятельность. Другой специфической чертой, свойственной для японской системы образования, считается активное использование искусственного интеллекта в школьном образовании.

Подводя итог, отметим, что в связи с процессами глобализации азиатские страны успешно интегрируют в образовательный процесс «международные» тенденции развития эдьютейнмент-технологий, такие как игровое обучение и геймификация, а также создание тематических парков и образовательных центров.

**Библиографический список**

1. Баржанова М. В. Лучшие мировые образовательные практики на основе передового опыта стран Юго-Восточной Азии: чудо или эффективные технологии / М. В. Баржанова, К. П. Доценко // Наука и школа. 2017. № 3. С. 48-58.
2. Беляков П. В. Эдьютейнмент в цифровой среде: социокультурный анализ технологий // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. 2018. № 8 (41). Ч. 2. С. 312-321.
3. Граус Г. Эдьютейнмент-центры как образовательный феномен. Кейс Кидзани / Г. Граус, С. Г. Косарецкий, А. А. Кудрявцева // Вопросы образования. 2020. № 2. С. 243-260.
4. Гуремина Н. В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе / Н. В. Гуремина, Л. В. Путинцева // Современные исследования социальных проблем. 2016. № 3 (59). С. 88-94.
5. 10 образовательных аниме : сайт. Москва. URL: <https://chiwassu.ru/10educationalanime> (дата обращения: 15.04.2022).
6. Дьяконова О. О. Опыт использования эдьютейнмента в зарубежных учебных заведениях // Инициативы XXI века. 2012. № 3. С. 57-58.
7. Нафикова М. Ю. Япония. Реформы школьного образования и интеграция в общество 5.0 // Азия и Африка сегодня. 2021. № 1. С. 30-36.
8. Петрунько А. В. Интерактивный бэкграунд образовательных инноваций в Азиатско-Тихоокеанском регионе // Отечественная и зарубежная педагогика. 2018. Т. 2. № 5 (55). С. 78-88.
9. Полушкина А. О. Smart-образование в школах Азии: образование и проблемы // Вестник РУДН. Серия: Информатизация образования. 2016. № 2. С. 118-122.
10. Результаты исследования PISA-2018: Министерство просвещения Российской Федерации ФГБНУ «Институт стратегии развития образования Российской академии образования». Центр оценки качества образования : сайт. Москва. URL: [http://www.centeroko.ru/pisa18/pisa2018\\_pub.html](http://www.centeroko.ru/pisa18/pisa2018_pub.html) (дата обращения: 15.04.2022).
11. Educational games vs edutainment vs gamification // The japanese role playing game. URL: <https://japaneserpg.wordpress.com/2014/03/14/educational-games-vs-edutainment-vs-gamification> (дата обращения: 17.04.2022).
12. Educational version of the game Minecraft // Minecraft official site: website. URL: <https://education.minecraft.net/en-us> (дата обращения: 27.04.2022).
13. Evan T. Beyond entertainment: anime or critical thinking // School of educational research journal. 2021. Vol. 2. Pp. 62-66.
14. Hongkong land roll out edutainment at lifestyle retailing across mainland China // The Business Times: website. 2021. April 25<sup>th</sup>. URL: <https://www.businesstimes.com.sg/companies-markets/hongkong-land-rolls-out-edutainment-at-lifestyle-retailing-across-mainland-china> (дата обращения: 25.04.2022).
15. Horita T. Prospects for school education beyond the «Giga school concept» // Graduate school of information sciences. 2021. Pp. 1-17.
16. Kim V. Edutainment, technotainment and culture // Civita Annual Report. 2004. 31 p.
17. Ling J. Nine best Chinese cartoons for kids to enjoy learning mandarin // Yahoo Life: website. 2020. May 21<sup>st</sup>. URL: <https://sg.style.yahoo.com/9-best-chinese-cartoons-kids-214039662.html> (дата обращения: 29.03.2022).
18. Manga edutainment // Google arts and culture: website. URL: <https://artsandculture.google.com/story/JQURUIA33DKyYA> (дата обращения: 14.04.2022).

19. Manga edutainment. 100 manga selected in project to open new worlds // The Nippon foundation : website. URL: <https://www.nippon-foundation.or.jp/en/news/articles/2015/20151007-20969.html>

(дата обращения: 14.04.2022).

20. Realization of GIGA school concept // Ministry of education, culture, sports, science and technology Japan. website. URL: [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/other/index\\_00001.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/other/index_00001.htm)

(дата обращения: 29.04.2022).

21. Takase N. Robot edutainment on walking motion of multi-legged robot // Second international conference on robot, vision and signal processing. 2013. Pp. 229-233.

22. Textbooks and ICT Online. Digital textbooks for elementary school students to be fully introduced in 2024 // ICT Online. website. URL: <https://project.nikkeibp.co.jp/pc/atcl/19/06/21/00003/071600101> (дата обращения: 30.04.2022).

23. Wang Y. Edutainment technology- a new starting point for educational development of China // 37<sup>th</sup> ASEE/IEEE frontiers in education conference. 2007. Pp. 5-8.

#### Reference list

1. Barzhanova M. V. Luchshie mirovye obrazovatel'nye praktiki na osnove peredovogo opyta stran Jugo-Vostochnoj Azii: chudo ili jeffektivnye tehnologii = Best global educational practices based on southeast Asian best practices: miracle or effective technology / M. V. Barzhanova, K. P. Docenko // Nauka i shkola. 2017. № 3. S. 48-58.

2. Beljakov P. V. Jed'jutejment v cifrovoj srede: sociokul'turnyj analiz tehnologij = Edutainment in digital environment: sociocultural analysis of technology // Vestnik RGGU. Serija: Istorija. Filologija. Kul'turologija. Vostokovedenie. 2018. № 8 (41). Ch. 2. S. 312-321.

3. Graus G. Jed'jutejment-centry kak obrazovatel'nyj fenomen. Kejs Kidzani = Edutainment centers as an educational phenomenon. Case Kidzani / G. Graus, C. G. Kosareckij, A. A. Kudrjavceva // Voprosy obrazovaniya. 2020. № 2. S. 243-260.

4. Guremina N. V. Jed'jutejment kak jeffektivnaja tehnologija razvitija tvorcheskogo potentsiala lichnosti v uchebnom processe = Edutainment as an effective technology for developing the creative potential of the individual in the educational process / N. V. Guremina, L. V. Putinceva // Sovremennye issledovaniya social'nyh problem. 2016. № 3 (59). S. 88-94.

5. 10 obrazovatel'nyh anime = 10 educational anime: sajt. Moskva. URL: <https://chiwassu.ru/10educationalanime> (дата обращения: 15.04.2022).

6. D'jakonova O. O. Opyt ispol'zovaniya jed'jutejmenta v zarubezhnyh uchebnyh zavedenijah = Experience in the use of edutainment in foreign educational institutions // Inicijativy XXI veka. 2012. № 3. S. 57-58.

7. Nafikova M. Ju. Japoniya. Reformy shkol'nogo obrazovaniya i integracija v obshhestvo 5.0 = Japan.

School education reforms and integration into society 5.0 // Azija i Afrika segodnja. 2021. № 1. S. 30-36.

8. Petrun'ko A. V. Interaktivnyj bjekgrund obrazovatel'nyh innovacij v Aziatsko-Tihookeanskom regione = Interactive background of educational innovation in Asian-Pacific region // Otechestvennaja i zarubezhnaja pedagogika. 2018. T. 2. № 5 (55). S. 78-88.

9. Polushkina A. O. Smart-obrazovanie v shkolah Azii: obrazovanie i problemy = Smart education in Asian schools: education and challenges // Vestnik RUDN. Serija: Informatizacija obrazovaniya. 2016. № 2. S. 118-122.

10. Rezul'taty issledovaniya PISA-2018: Ministerstvo prosveshhenija Rossijskoj Federacii FGBNU «Institut strategii razvitija obrazovaniya Rossijskoj akademii obrazovaniya». Centr ocenki kachestva obrazovaniya = The results of the study PISA-2018: The Ministry of Education of the Russian Federation of the Federal State Budgetary Institution «Institute for Education Development Strategy of the Russian Academy of Education». Education Quality Assessment Center: sajt. Moskva. URL: [http://www.centeroko.ru/pisa18/pisa2018\\_pub.html](http://www.centeroko.ru/pisa18/pisa2018_pub.html) (дата обращения: 15.04.2022).

11. Educational games vs edutainment vs gamification // The japanese role playing game. URL: <https://japaneserpg.wordpress.com/2014/03/14/educational-games-vs-edutainment-vs-gamification> (дата обращения: 17.04.2022).

12. Educational version of the game Minecraft // Minecraft official site: website. URL: <https://education.minecraft.net/en-us> (дата обращения: 27.04.2022).

13. Evan T. Beyond entertainment: anime or critical thinking // School of educational research journal. 2021. Vol. 2. Pr. 62-66.

14. Hongkong land roll out edutainment at lifestyle retailing across mainland China // The Business Times: website. 2021. April 25th. URL: <https://www.businesstimes.com.sg/companies-markets/hongkong-land-rolls-out-edutainment-at-lifestyle-retailing-across-mainland-china> (дата обращения: 25.04.2022).

15. Horita T. Prospects for school education beyond the «Giga school concept» // Graduate school of information sciences. 2021. Pp. 1-17.

16. Kim V. Edutainment, technotainment and culture // Civita Annual Report. 2004. 31 r.

17. Ling J. Nine best Chinese cartoons for kids to enjoy learning mandarin // Yahoo Life: website. 2020. May 21st. URL: <https://sg.style.yahoo.com/9-best-chinese-cartoons-kids-214039662.html> (дата обращения: 29.03.2022).

18. Manga edutainment // Google arts and culture: website. URL: <https://artsandculture.google.com/story/JQURUIA33DKyYA> (дата обращения: 14.04.2022).

19. Manga edutainment. 100 manga selected in project to open new worlds // The Nippon foundation : website.



site. URL: <https://www.nippon-foundation.or.jp/en/news/articles/2015/20151007-20969.html> (data obrashhenija: 14.04.2022).

20. Realization of GIGA school concept // Ministry of education, culture, sports, science and technology Japan. website. URL: [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/other/index\\_00001.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/other/index_00001.htm) (data obrashhenija: 29.04.2022).

21. Takase N. Robot edutainment on walking motion of multi-legged robot // Second international conference on robot, vision and signal processing. 2013. Pp. 229-233.

22. Textbooks and ICT Online. Digital textbooks for elementary school students to be fully introduced in 2024 // ICT Online. website. URL: <https://project.nikkeibp.co.jp/pc/atcl/19/06/21/00003/071600101> (data obrashhenija: 30.04.2022).

23. Wang Y. Edutainment technology- a new starting point for educational development of China // 37th ASEE/IEEE frontiers in education conference. 2007. Pp. 5-8.

Статья поступила в редакцию 25.04.2023; одобрена после рецензирования 19.05.2023; принята к публикации 04.08.2023.

The article was submitted 25.04.2023; approved after reviewing 19.05.2023; accepted for publication 04.08.2023.