

Т. М. Катцова (Минск)

ТЕХНОЛОГИЯ *EDUTAINMENT*: ПЕРСПЕКТИВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ

Технология обучения *edutainment*, название которой произошло от слияния двух английских слов *education* (образование) и *entertainment* (развлечение), – относительно новая и еще малоизученная технология, появление которой обусловлено рядом причин.

С одной стороны, переход к компетентностному подходу в подготовке специалистов в учреждениях высшего образования, способствует тому, что на смену традиционной репродуктивной модели обучения с преподавателем как субъектом и студентом как объектом обучения приходит практико ориентированная модель, реализация которой невозможна без активного участия самого обучающегося. Преподаватель перестает быть транслятором готового знания, поэтому особую актуальность в обучении приобретают технологии, основанные на сотрудничестве преподавателя и студента, с помощью которых последний приобретает навыки самостоятельного поиска необходимых познавательных и практических ресурсов. Иначе говоря, «образование как знание» уступает свои позиции «образованию как умению действовать».

С другой стороны, на познавательные навыки современной молодежи очень сильно влияет постоянное использование ими компьютерных технологий, благодаря чему они легче по сравнению со старшим поколением справляются с многозадачными поручениями и лучше понимают и воспринимают информацию, предоставленную не линейно (от преподавателя к обучающемуся), а допускающую активное участие самого обучающегося. Кроме того, современная молодежь предпочитает иные способы получения информации, доступные им в повседневной жизни, поэтому игровое и развлекательное обучение приобретает особую актуальность. Как отмечает Т. В. Сапун, технология *edutainment* «соответствует нуждам современного человека, восприятие которого изменено из-за постоянного использования компьютерных технологий» [1, с. 30].

Одним из достижений современной методики преподавания иностранного языка является осознание того, что язык можно учить без напряжения, с уверенностью в своих способностях и с удовольствием. Такой подход

особенно оправдан для неязыковых вузов, в которых учебная дисциплина «Иностранный язык» не является профильной и, кроме прочих проблем, часто возникает проблема мотивации обучающихся к ее изучению. Поэтому так важно, чтобы наряду с привычными учебными формами (практические занятия, тесты, зачеты и т.д.) применялись новые (образовательные квесты, веб-квесты, имитационные, деловые игры и т.п.), имеющие непосредственное отношение к технологии *edutainment*.

По мнению Н. А. Кобзевой, 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» [2, с. 193]. Д. Букингхэм и М. Скэлон утверждают, что технология *edutainment* – это очень интересное сочетание традиционного содержания и методов обучения в контексте новых технологий [3, с. 193].

Несмотря на то что термин *edutainment* все чаще употребляется в современной научной литературе, единого определения данного понятия нет. Его рассматривают как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» (О. Л. Гнатюк); «креативное образование» (М. М. Зиновкина); «обучение как развлечение», «игрование» (А. В. Попов); «неформальное образование» (И. Ф. Феклистов); «представление опыта и развлечений через соиздание», «место», где обучающиеся могут наслаждаться тем, что изучают (Я. Ванг); «эффективный баланс» между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями», успешное соотношение взаимосвязанных компонентов процесса обучения, при котором развлечение не оторвано от образовательного процесса, а неразрывно связано с ним и занимает по времени не более половины процесса обучения (Ш. Де Вари); «соединение социального заказа с развлекательным механизмом» (Р. Донован); специфическую деятельность, основанную на «одновременном обучении и удовлетворении собственного любопытства» (М. Эддис) и др. [3, с. 83–84].

Тем не менее, несмотря на разницу подходов, многие современные ученые-педагоги рассматривают *edutainment* именно как технологию обучения. Ю. Немец и Й. Трна определяют *edutainment* как новую технологию «реального обучения, характеристики которой сосредоточены на методическом понимании игры и игровых технологий, основными мотивами которой являются развлечение и радость» [2, с. 194]. Д. Перушев отмечает, что *edutainment* – это технология передачи знаний, возможность узнать что-то новое из достоверных источников, при этом в зависимости от конкретного события, изучаемой темы может перевешивать либо развлекательная, либо образовательная часть, главное, чтобы присутствовало и то, и другое [3, с. 85]. Н. А. Кобзева рассматривает *edutainment* как технологию обучения, представляющую собой совокупность современных технических и дидактических средств обучения и основанную концепции обучения через развлечение

[2, с. 195]. По мнению Е. Ю. Кармаловой и А. А. Ханкеевой, *edutainment* – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях [4, с. 64].

Технология *edutainment* характеризуется рядом признаков:

- упор на развлечение: технология базируется на убеждении, что именно развлечение, доставляя обучающемуся удовольствие от образовательного процесса, выступает основным средством мотивации к обучению, одновременно снимая психологическую нагрузку от образовательного процесса;
- упор на современность: широкое использование возможностей современных технологий (видео- и аудиоматериалы, дидактические игры, образовательные программы в мультимедийном формате, квесты, вебквесты, кейсы, интерактивные телевизионные программы и др.) с целью максимальной вовлеченности обучающихся в образовательный процесс;
- широкое использование игрового подхода: универсальность игры позволяет повысить эффективность процесса обучения вне зависимости от возраста;
- упор на увлечение: важным является формирование устойчивого интереса обучающегося, который приводит к развитию новых навыков и накоплению новых знаний.

Средства технологии *edutainment* можно разделить на: традиционные (книги, музыка, фильмы, образовательные игры, телепрограммы, свободные лекции и др.); современные (электронные учебники, кейсы, компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии, веб-квесты, видеоконференции и др.).

Таким образом, *edutainment* – это инновационная технология обучения, которая характеризуется рядом признаков (акцент на развлечение, современность, увлечение, широкое использование игрового формата), активно использует современные информационно-коммуникативные технологии и методы обучения, основывается на современных психологических приемах, нацелена на формирование устойчивого интереса к процессу обучения (увлеченности процессом обучения) через удовольствие, получаемое в результате обучения через развлечение.

Применение технологии *edutainment* в образовательном процессе учреждения высшего образования, умелое сочетание инновационного и традиционного позволит не только разнообразить процесс обучения, но и значительно повысить мотивацию современной молодежи к получению знаний, что особенно актуально в обучении иностранному языку в неязыковых вузах.

В то же время необходимо отметить, что, несмотря на приобретаемую популярность технологии *edutainment*, важной проблемой в ее применении является баланс между обучением и развлечением. Задания, созданные для развлечения, увлечения, повышения интереса к изучаемой дисциплине, должны разумно сочетаться с заданиями для повышения интеллектуального уровня обучающихся.

ЛИТЕРАТУРА

1. Сапух, Т. В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета / Т. В. Сапух // Вестн. ТГПУ. – 2016. – № 8. – С. 30–33.
2. Кобзева, Н. А. Edutainment как современная технология обучения / Н. А. Кобзева // Ярослав. пед. вестн.–2012. – № 4. – Т. II. – С. 192–195.
3. Кондрашова, И. В. Edutainment как современная технология обучения иностранному языку будущих сотрудников правоохранительных органов / И. В. Кондрашова // Правопорядок: история, теория, практика. – 2015. – № 2. – С. 82–85.
4. Кармалова, Е. Ю. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории / Е. Ю. Кармалова, А. А. Ханкеева // Вестн. Челябин. гос. ун-та. – 2016. – № 7. – С. 64–71.