

УДК 37

DOI:10.34670/AR.2023.35.92.030

Педагогические условия реализации инструментов эдьютейнмента при обучении иностранным языкам

Годунова Екатерина Викторовна

Кандидат филологических наук,
кафедра филологии и лингвокультурологии,
Российский государственный университет им.
А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство),
117997, Российская Федерация, Москва, ул. Садовническая, 33;
e-mail: gevekaterina@gmail.com

Аннотация

Эдьютеймент – термин, набирающий популярность в последние годы. Он означает сочетание образования и развлечения (education + entertainment). Одним из примеров такого подхода является Science Slam – конкурс, на котором ученые представляют свои исследования в развлекательной форме. В преподавании иностранных языков игровые элементы (квизы, игры, квесты) могут стать полезным инструментом, позволяющим сделать процесс обучения более приятным и эффективным. Такие занятия не только улучшают языковые навыки, но и дают представление о культуре и способствуют установлению социальных связей. С развитием технологий появляются новые подходы к образованию. Онлайн-курсы, мобильные приложения и средства виртуальной реальности предлагают гибкие и интерактивные способы обучения, которые также включают в себя элементы эдьютейнмента.

Для цитирования в научных исследованиях

Годунова Е.В. Педагогические условия реализации инструментов эдьютейнмента при обучении иностранным языкам // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 1А. С. 250-256. DOI:10.34670/AR.2023.35.92.030

Ключевые слова

Дьютейнмент, педагогика, образование, научный слэм, мотивация, игры.

Введение

В последние несколько лет понятие edutainment (*эдьютейнмент*) прочно вошло в педагогику. Особенно широко оно используется в контексте обучения иностранным языкам. Эдьютейнмент (education+entertainment) – это образовательный контент, представленный в развлекательной форме. Под эдьютейнментом можно рассматривать игры, квизы, просмотр и прослушивание видео- и аудиозаписей для отработки, развития и совершенствования разнообразных навыков.

Сегодня применение элементов эдьютейнмента является обычной практикой во многих образовательных учреждениях по всему миру. Педагоги в школах и вузах прибегают к различным способам, чтобы включить элементы развлечения в свои лекции и уроки, используя разнообразные типы игр, симуляции и интерактивные мультимедийные презентации. Эти методы показали свою эффективность в повышении вовлеченности и мотивации обучающихся, а также в улучшении результатов обучения. Эдьютейнмент имеет ряд неоспоримых преимуществ, так как с помощью средств и приемов эдьютейнмента обучающиеся приобретают многие навыки, необходимые для успешной учебы.

Основная часть

В последние годы в образовании происходит переход от традиционных методов обучения к новым интерактивным технологиям. Еще с прошлого века Джон Дьюи, американский педагог, философ и теоретик прагматизма, и его последователи, опираясь на когнитивную психологию, отмечали важность инициативы и чувства азарта со стороны ребенка в процессе обучения и подчеркивали, что обучение — это деятельность на протяжении всей жизни, фундаментальная для человеческого существования. Дьюи, в частности, также отмечал важность навыков решения проблем и необходимость развития креативности; по его мнению, образование не должно быть скучным или болезненным процессом. Дети прежде всего заинтересованы в движении, общении, исследовании мира, конструировании и художественном самовыражении. Таким образом, отдельные элементы эдьютейнмента спорадически внедрялись в образовательный процесс, однако с развитием ИКТ они стали чрезвычайно популярными, отчасти это произошло благодаря так называемым «цифровым аборигенам», то есть тем людям, которые, по мнению американского социолога М. Пренски, пользуются или знакомы с информационными технологиями с первых лет своей сознательной жизни [Prensky, www].

Первым, кто использовал понятие «эдьютейнмент», был Уолт Дисней. Он использовал термин eedutainment для описания документальных фильмов о природе «True-Life Adventures». У. Дисней создал целый мир мультипликационных персонажей, которые одновременно развлекали и обучали детей. Его мультфильмы и передачи знакомили детей с основами научных знаний, историей и обществознанием. Эти передачи были не только развлекательными, но и помогали детям усвоить важные знания в увлекательной форме. Наиболее успешным проектом компании Disney в области образования стал парк развлечений Epcot, который был открыт в 1982 году. Парк Epcot (Experimental Prototype Community of Tomorrow) был создан для демонстрации новейших технологий и инноваций, а также для ознакомления посетителей с различными культурами мира. В парке есть павильоны, посвященные странам Европы, Латинской Америки и Азии, где посетители могут познакомиться с их историей, кухней и традициями. В дальнейшем его идея воплотилась в современных тематических парках, в которых дети в игровой форме знакомятся, например, с навыками некоторых профессий

(Kidzania, Город мастеров «Мастерславль»).

В 1973 году Роберт Хейман впервые использовал концепцию *edutainment* в докладе для «The National Geographic Society». Он утверждал, что обучение можно сделать более эффективным, если преподносить информацию в развлекательной форме.

Одним из самых известных примеров эдьютейнмента является «Улица Сезам». Эта детская телепередача выходит в эфир с 1969 года и завоевала множество наград за инновационный подход к образованию. В шоу используются запоминающиеся песни, красочные персонажи и веселые игры, чтобы научить детей всему – от алфавита до базовых математических навыков. На российском телевидении в последние годы представлены качественные информационные продукты для детей дошкольного и младшего школьного возраста, способствующие формированию представлений о доброте, отзывчивости, трудолюбию («Лунтик», «Три кота»), а также знакомящие маленьких зрителей с окружающим миром, его устройством и правилах поведения при определенных обстоятельствах («Смешарики», «Фиксики» и т.д.).

Другим примером образовательного досуга являются видеоигры. Во многие популярные видеоигры встроены образовательные элементы. Например, игра *Minecraft* учит игроков архитектуре и инженерному делу, пока они строят свои собственные виртуальные миры. В других играх, таких как *Civilization*, игроки изучают историю и культуру, создавая собственные империи и управляя ими. Играя в цифровые игры, учащиеся развивают различные навыки, такие как разработка стратегии и решение проблем. Игры бросают вызов ученикам, пробуждают их любопытство, развивают их творческие способности и приносят огромное удовольствие и чувство выполненного долга. Все эти элементы легко вписываются в образовательную среду. М. Пренски отмечает, что игра – это увлекательное занятие, и выделяет 12 составляющих игры. По его мнению, игры стимулируют творчество и вызывают различные эмоции («...Games have conflict/competition/challenge/opposition. That gives us adrenaline. Games have problem solving. That sparks our creativity. Games have interaction. That gives us social groups. Games have representation and story. That gives us emotion») [Tiele, www, 30-31].

Несмотря на то, что сама концепция вовлечения игровых элементов в образовательный процесс существует не одно десятилетие, ученые так и не пришли к единому мнению, что рассматривать под этим понятием и какое место должно отводиться эдьютейнменту в образовательном процессе. Подобное разнообразие определений встречается и в словарях. Так, *Oxford Dictionary* определяет эдьютейнмент как «products such as books, television programmes and especially computer software that both educate and entertain» [*Oxford Learner's Dictionary*, www]. Похожее определение дает *Merriam-Webster Dictionary*. Согласно данному словарю, эдьютейнмент – это развлекательные информационные продукты, созданные для образовательных целей: «entertainment (as by games, films, or shows) that is designed to be educational» [*Merriam-Webster Dictionary*, www]. Словарь *Collins Dictionary* сводит понятие *edutainment* к компьютерным играм: «People use edutainment to refer to things such as computer games which are designed to be entertaining and educational at the same time» [*Collins Dictionary*, www]. *Cambridge Dictionary* немного расширяет определение и описывает эдьютейнмент как развлекательный процесс, во время которого ведется обучение чему-либо, а также информационные продукты, используемые для этого («the process of entertaining people at the same time as you are teaching them something, and the products, such as television programmes or software, that do this») [*Cambridge Dictionary*, www].

По мнению Бакингема и Скэнлон, *edutainment* – это гибридный жанр, который в значительной степени опирается на визуальный материал, повествовательный или игровой формат [*Buckingham, Scanlon, 2005, 43*]. Б. Грос определяет эдьютейнмент как образование,

непосредственно связанное с развлечением. Более того, он акцентирует внимание на обучении на основе игр, заявляя, что программное обеспечение такого жанра разрабатывается и создается для родителей и учителей и специально предназначено для изучения академических предметов, в то время как коммерческое игровое программное обеспечение разрабатывается для игроков исключительно в развлекательных целях [Gros, www]. Ж. Окан, с другой стороны, определяет эдьютейнмент как гибридный игровой жанр, который в значительной степени основан на визуальных эффектах или игровых форматах, но также включает в себя некоторые виды учебных целей. Основная цель эдьютейнмента – способствование обучению учащихся посредством интерактивности таким образом, чтобы учащиеся настолько погрузились в увлекательное занятие, что не осознавали бы того, что они при этом одновременно учатся [Окан, www, 258-259]. М. Эддис считает, что эдьютейнмент – это специфическая деятельность, основанная на одновременном обучении и удовлетворении своего любопытства. Обучение или получение информации – это результат взаимодействия субъекта (ученика) и объекта (продукта, события, мысли, личности). Эдьютейнмент отличается от традиционной схемы обучения тем, что в данном случае субъект принимает активное участие в получении информации, выражает личные предпочтения, характеризующиеся субъективной реакцией. Объект, в свою очередь, не статичен. Он находится в движении, передавая ученику частично информацию, а частично – развлекательное содержание [Addis, 2002, 1-3]. Р. Донован называет эдьютейнмент педагогической стратегией, основанной на намеренном «сочетании социального заказа с механизмом развлечения» для быстрого достижения определенных целей, поставленных обществом [Donovan, Henley, 2010, 335].

Среди отечественных ученых можно выделить тех, кто понимает под эдьютейнментом креативное образование или «целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологии и опыта творческой деятельности и формирования на этой основе собственного творческого опыта: знаний умений и навыков» [Зиновкина, 2007, 33].

А. В. Попов использует такое понятие, как игразование – донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих учащимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически [Попов, 2006, 71].

По мнению Д. Перушева, «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» [Карамалова, Ханкеева, 2016]. Данное определение отражает современные тенденции в образовании, где на смену традиционным методам заучивания и пассивного слушания пришли более интерактивные подходы, когда учащихся побуждают активно участвовать в собственном образовании. Используя игры, педагоги могут сделать процесс обучения веселым и увлекательным, а также помочь учащимся развить критическое мышление и навыки командной работы. Игры можно использовать для преподавания широкого спектра предметов: от математики и естественных наук до языков и истории. Они могут быть адаптированы для разных возрастных групп и стилей обучения. Что касается подверженности моде, то здесь стоит отметить постоянное появление нового и обновление существующего программного обеспечения, образовательных платформ, мобильных приложений, которые облегчают процесс обучения.

При обучении иностранным языкам одной из проблем, с которой сталкивается преподаватель, является языковой барьер учащихся. Часто он возникает из-за страха совершить ошибку, недостаточности лексического запаса или стеснительности обучаемого. Одним из

действенных способов «разговорить» учащихся является использование игр на занятиях. Игры могут быть применены при изучении грамматики, лексики, тренировки произношения и других языковых навыков. Например, игра в ассоциации, где ученики должны придумать слова, связанные с заданной темой. Можно также проводить ролевые игры, в которых учащиеся разыгрывают различные сценарии, чтобы практиковать и совершенствовать разговорную речь.

Еще один способ использования эдьютейнмента при изучении иностранного языка – головоломки. Головоломки можно использовать для обучения правописанию и расширению словарного запаса. Кроссворды, поиск слов, пазлы, квизы – все это помогает разнообразить традиционные упражнения. Кроме того, добавить элемент развлечения можно и в домашнее задание, составив его на одной из таких платформ, как Wordwall или LearningApps.

Музыка и видео также являются отличными инструментами при изучении лексики, а также для тренировки навыков аудирования. Видео можно использовать для введения новых тем или для закрепления уже пройденного материала. Однако при использовании развлекательных материалов в классе или аудитории нужно выбирать такие виды заданий, которые соответствуют возрасту и уровню языка обучающихся. Важно также помнить, что они не должны заменять традиционные методы обучения. Эдьютейнмент следует использовать как дополнение к традиционным методам обучения, чтобы сделать образовательный процесс более увлекательным и интересным.

Эдьютейнмент – это постоянно развивающаяся система, состоящая из целого ряда образовательных элементов. Среди новых форм эдьютейнмента стоит отметить научный слэм (Science Slam). Зародившийся в Германии в середине 2000-х, сегодня научный слэм – это общественное мероприятие с концептуальной основой, которое воплощает современный заказ общества на популяризацию науки. Научный слэм – это сочетание научного образования и перформанса (или стендапа), когда молодые ученые или студенты представляют свои научные знания в развлекательной форме. Одна из особенностей научного слэма заключается в том, что его можно использовать на любом этапе обучения: от начальной школы до вуза. Научные стендапы можно адаптировать к потребностям любой возрастной группы. Кроме того, научный слэм способствует развитию креативности и критического мышления, которые являются важнейшими навыками для достижения успеха в любой области. Научный слэм, как и любое новое явление, имеет своих почитателей и критиков. Сторонники научных слэмов видят в них возможность для исследователей обратиться к более широкой аудитории [Eisenbarth, Weißkopf, 2012, 162]. Однако некоторые ученые относятся к ним довольно критично, утверждая, что такая форма развлечения противоречит целям просвещения и образования (Griem; Thiel) [Tiele, www]. М. Клауэ высказывается о научных слэмах как о «смеси популизма, высокомерия и безрассудства», утверждая, что, по мнению слэммеров, «науку можно приблизить к массам, только если самим приблизиться к массам, если приспособиться к их ограниченному повседневному пониманию, простоте и необходимости в развлечениях» [Klaue, 2016, 543]. Данное мнение очень категорично и отрицает главную цель научных слэмов – сделать науку доступной для широкой публики и познакомить ее с научными концепциями в увлекательной форме, никоим образом не умаляя значение научного знания.

Заключение

Подводя итоги, можно отметить, что на сегодняшний день эдьютейнмент – зонтичный термин, объединяющий сферу образования и развлечений. Элементы эдьютейнмента в образовательном процессе способствуют развитию так называемых soft skills (или «гибких»

навыков), таких как эмоциональный интеллект, эмпатия, саморефлексия, критическое мышление, умение продуктивно взаимодействовать и сотрудничать в группе и индивидуально, умение договариваться и др. Кроме того, используя арсенал современных технических средств для получения новых и отработки уже полученных знаний и совмещая их с элементами эдьютейнмента, педагоги могут сделать процесс обучения интересным, мотивируя учащегося к личностному самосовершенствованию и саморазвитию.

Библиография

1. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество. М.: МГИУ, 2007. 258 с.
2. Карамалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории // Вестник Челябинского государственного университета. Филологические науки. 2016. № 7 (389). Вып. 101. С. 64-71.
3. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. 320 с.
4. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. Bocconi University: Marketing Department, 2002. 13 p.
5. Buckingham D., Scanlon M. Selling Learning Towards a Political Economy of Edutainment Media // Media, Culture, and Society. 2005. Vol. 27. No. 1. P. 41-58.
6. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/edutainment>.
7. Collins Dictionary. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/edutainment>.
8. Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. 504 p.
9. Eisenbarth B., Weißkopf M. Science Slam: Wettbewerb für junge Wissenschaftler. // Dernbach, C. Kleinert, M. (eds.) Handbuch Wissenschaftskommunikation. Wiesbaden: Springer VS, 2012. P. 155-163.
10. Gros B. The Impact of Digital Games in Education. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-impact-of-digital-games-in-education-Gros/cf7512eb413ea724b8c1707001d9f2f3d084cf5a>.
11. Klaue M. Science slams – Contra // Forschung & Lehre. 2016. No. 22(7/15). P. 543
12. Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/edutainment>.
13. Okan Z. Edutainment: is learning at risk? URL: <https://home.csulb.edu/~arezaei/ETEC444/discussion/edutainment.pdf>.
14. Oxford Learner's Dictionary. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/edutainment?q=edutainment>.
15. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. URL: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
16. Tiele T. Ihre Mission heißt Innovation. URL: <https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/grundlagenforschung-ihre-mission-heisst-innovation-15793170.html>.

Pedagogical conditions for the implementation of edutainment tools in teaching foreign languages

Ekaterina V. Godunova

PhD in Philology,
Department of philology and cultural linguistics,
Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art),
117997, 33 Sadovnicheskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: gevekaterina@gmail.com

Abstract

Edutainment is a term that has been gaining popularity in recent years. It refers to the combination of education and entertainment, where learning becomes fun and engaging. One

example of this is Science Slam, a competition where scientists present their research in an entertaining way. In foreign language teaching, edutainment can be a useful tool to make the learning process more enjoyable and effective. These activities not only improve language skills but also provide cultural insights and foster social connections. New approaches to education are emerging as technology advances. Online courses, mobile apps and virtual reality tools offer flexible and interactive ways of learning.

For citation

Godunova E.V. (2023) Pedagogicheskie usloviya realizatsii instrumentov ed'yuteinmenta pri obuchenii inostrannym yazykam [Pedagogical conditions for the implementation of edutainment tools in teaching foreign languages]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 13 (1A), pp. 250-256. DOI:10.34670/AR.2023.35.92.030

Keywords

Edutainment, pedagogy, education, Science Slam, motivation, games.

References

1. Addis M. (2002) New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. Bocconi University: Marketing Department.
2. Buckingham D., Scanlon M. (2005) Selling Learning Towards a Political Economy of Edutainment Media. *Media, Culture, and Society*, 1, pp. 41-58.
3. Cambridge Dictionary. Available at: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/edutainment> [Accessed 12/02/2023].
4. Collins Dictionary. Available at: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/edutainment> [Accessed 12/02/2023].
5. Donovan R., Henley N. (2010) Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
6. Eisenbarth B., Weißkopf M. (2012) Science Slam: Wettbewerb für junge Wissenschaftler. In: Dernbach, C. Kleinert, Münder H. (eds.) *Handbuch Wissenschaftskommunikation*. Wiesbaden: Springer VS, pp. 155-163.
7. Gros B. The Impact of Digital Games in Education. Available at: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-impact-of-digital-games-in-education-Gros/cf7512eb413ea724b8c1707001d9f2f3d084cf5a> [Accessed 18/02/2023].
8. Karamalova E.Yu., Khankeeva A.A. (2016) Ed'yuteinment: ponyatie, spetsifika, issledovanie potrebnosti v nem tselevoi auditorii [Edutainment: concept, specificity, study of the needs of the target audience in it]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologicheskie nauki* [Bulletin of Chelyabinsk State University. Philological Sciences], 7 (389), 101, pp. 64-71.
9. Klaue M. (2016) Science slams – Contra. *Forschung & Lehre*, 22(7/15), pp. 543.
10. Merriam-Webster Dictionary. Available at: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/edutainment> [Accessed 12/02/2023].
11. Okan Z. Edutainment: is learning at risk? Available at: <https://home.csulb.edu/~arezaei/ETEC444/discussion/edutainment.pdf>.
12. Oxford Learner's Dictionary. Available at: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/edutainment?q=edutainment> [Accessed 15/02/2023].
13. Popov A.V. (2006) Marketingovyie igry. Razvlekai i vlastvui [Marketing games. Entertain and dominate]. Moscow: Mann, Ivanov, Ferber Publ.
14. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. Available at: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [Accessed 12/02/2023].
15. Tiele T. Ihre Mission heißt Innovation. Available at: <https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/grundlagenforschung-ihre-mission-heisst-innovation-15793170.html> [Accessed 19/02/2023].
16. Zinovkina M.M. (2007) Pedagogicheskoe tvorchestvo [Pedagogical creativity]. Moscow: Moscow State Industrial University.