

ЭДЬЮТЕЙМЕНТ – СОВРЕМЕННЫЙ ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ

Ряшенцева И.В.

МАОУ СОШ № 36, г. Тамбов

irinayak626@gmail.com

Аннотация. Рассматривается инновационная обучающая технология «эдьютеймент» в системе общего образования. Раскрывается влияние данной игровой технологии на формирование развития познавательных и творческих интересов подростков. Дана краткая справка о возникновении, становлении и укреплении термина «эдьютеймент» в педагогике и психологии, приведена классификация средств и компетенций эдьютеймента. Выявлены наиболее эффективные игровые обучающие задания.

Ключевые слова: эдьютеймент, технология, игра, обучение, младшие подростки, познавательный интерес, творческие способности

В настоящей действительности рынок образовательных услуг считается явлением мобильным и наиболее динамично развивающимся. Происходит активизация различных дидактических процессов, повышается спрос на развитие уникальных творческих умений и навыков. Соответственно изменению подвергается и цели и приоритеты образования, а именно: возникает потребность в появлении конкурентоспособных выпускников и в этой связи главным становится образовательная способность преподнесения сложных профессиональных ситуаций в виде простых, понятных, а главное интересных положений. Исходя из чего возникает очевидная потребность во внедрении в стандартный учебный процесс новых, уникальных технологий и различных игровых методик.

Тема всестороннего изучения и развития интересов школьников пробудила интерес бесчисленного количества педагогов и психологов. В.А. Сухомлинский в своих работах писал: «Страшная опасность – безделье за партой. Безделье развращает» [цит. по 1, с. 89]. В реалиях современной действительности, когда социум надеется увидеть в лицах школьных выпускников личностей творческих, инициативных, интеллектуально развитых и обладающих широким кругозором, данные слова Василия Александровича являются актуальными. Ведь очевидно, что проблема утраты познавательного интереса среди младших подростков существует не только к отдельно изучающимся предметам, но и ко всему учебно-воспитательному процессу.

Результаты современных педагогических и психологических исследований, обобщение идей эффективных образовательных практик дают возможность обосновать и предложить инновационные методические средства и приемы, способствующие пробуждению и развитию интереса подростков к школьным обучающим предметам.

В этой связи актуальным становится применение такой образовательной технологии как эдьютеймент. Это понятие появилось в современном образовательном процессе относительно недавно, но основательно закрепилось в нем. Однако данный термин является гибридным понятием английского по своей сущности происхождения (edutainment). Значение этого понятия переводится на русский лишь посредством транскрипции. Данное понятие было основано на базе сращивания двух английских слов, а именно: «education», что в переводе означает «обучение» и «entertainment», что переводится как «развлечение» [2, с. 8]. Исходя из чего термин «эдьютеймент» представляет собой особый тип обучения, который формируется посредством развлечения и возникновения первичного интереса к предмету с возможностью получения удовольствия от обучающих программ и появления интереса к процессу обучения в целом [2, с. 9].

В разговоре о перспективах современного образования термин эдьютеймент занимает одно из лидирующих позиций. Следует отметить и тот факт, что обучение посредством развлечения является эффективным методом процесса воспитания и образования в школе. Ведь эдьютеймент отражает взаимосвязь между развлечением и обучением, когда учащийся может сфокусироваться на учебном процессе посредством того, что первоначально он имел лишь развлекательные цели. Таким образом, данная обучающая технология базируется на комплексе современных дидактических и технических средств обучения, которая в своей основе содержит взаимосвязь обучения через развлечение и увлечение.

Занятия и мероприятия образовательной и воспитательной направленности с использованием технологии эдьютеймента могут проводиться не только в рамках учебного

заведения, но и территориально в совершенно любом ином месте, в котором возможно получить ту или иную познавательную информацию в спокойной, непринужденной атмосфере.

Затрагивая разговор об эдьютейменте, чаще всего говорят лишь об «обучении посредством развлечения», что является эффективным методом познания окружающей действительности в форме игры, ведь именно посредством развлечения учащийся способен не только узнать какую-либо информацию о предмете или же явлении, а установить с ними эмоциональную связь. В русском языке полноценным аналогом данного англоязычного термина является понятие «игразование», что означает: объяснение какой-либо важной идеи, создание стереотипов или же прецедентов, которые позволили бы учащимся в ситуациях реального выбора совершать действия автоматически [3, с. 65].

Обучение посредством развлечения предполагает формат ведения игрового, развлекательного урока, который способен моделировать и выстраивать деятельность учащихся. Исследователь данного вопроса М.М. Зиновкина считала «креативное образование» целенаправленной последовательностью освоения учеником опыта творческой деятельности с формированием и приобретением собственного творческого опыта [3]. Однако следует отметить, что креативное образование является эффективным методом вовлечения подростков младшего школьного возраста в учебный процесс, а также способствует активному формированию и развитию творческой личности. Следовательно, педагоги, которые способны творить, придумывать, создавать – являются людьми, увлеченными своей деятельностью. Исходя из чего, правомерным будет определить «креативное образование» как увлечение, нежели считать его развлечением. Основное внимание в данном случае уделяется развитию творческого воображения и способностей школьников, а также иных не менее важных качеств, которые будут полезны подросткам для дальнейшего саморазвития.

Тем не менее, ошибочным считается утверждение о том, что эдьютеймент – это обучение посредством развлечения, ведь понятие «развлечение» трактуется исследователями совершенно по-разному. Определяется, что к «развлечению» относятся: цифровой контент, игра, творчество и т.д. Следовательно, отечественные ученые трактуют понятие «развлечение» в широком контексте так: привлечение – это проживание каких-либо жизненных ситуаций; увлечение – это творчество, цифровой контент; развлечение – это игра. Исходя из чего, можно сделать вывод о том, что такая образовательная технология как эдьютеймент является интегративным понятием, которое включает в себя не только развлечение, но и привлечение, а главное увлечением, изучаемым образовательным предметом.

Таким образом, для того чтобы избавиться от данных противоречий необходимо становится изучение научной литературы по данному вопросу. В зарубежной педагогической литературе данным вопросом занимались следующие ученые: Я. Ванг, Р. Доновани, М. Эддис [4].

Ученые сходятся в едином мнении о том, что эдьютеймент соединил в себе лучшие качества таких научных областей как:

- психология, например её коммуникативные теории;
- педагогика, а именно: её различные педагогические принципы;
- информатика и её современные коммуникативные и информационные технологии.

Тем не менее, как самостоятельная образовательная технология эдьютеймент использует следующие педагогические принципы:

- связи теории и практики, что означает правильно протекающее обучение и воспитание исходит из жизни, так как имеет с ней неразрывную связь через источники познания и непосредственно сам получаемый результат;
- последовательности, проявляется в том факте, что ребенок тогда обладает информацией и необходимыми навыками, когда владеет системой взаимосвязанных понятий, которые определены внутренней логикой учебного материала и возможностями познания, которыми он обладает;
- доступности, ведь лишь благодаря ей определяются индивидуальные и возрастные особенности учащихся, общая организация учебного процесса, а именно методы и технологии, которые применяются на уроках.

Эдьютеймент также в своем арсенале имеет следующие средства:

- традиционные: телепрограммы, книги, журналы, комиксы, фильмы, образовательные игры, радиопрограммы, лекции, музыка и т.д.;
- современные, которые в свою очередь делятся на: электронные системы: онлайн-выставки и музеи, электронные учебники и книги; компьютерные системы:

электронные тренажеры, электронные энциклопедии, компьютерные игры; веб-технологии: видео-конференции, электронная почта, веб-квесты, чаты, различные тематические блоги [1, с. 90].

Важнейшими характеристиками использования эдьютеймента являются: неформальная обстановка, положительная и оптимистичная обстановка на ученых занятиях, отсутствие запретов и конфликтов с педагогом, отсутствие контроля со стороны учащегося, учет индивидуальных темпов работы, непредсказуемость конечного результата, возможность общения и обмена полученными знаниями [5, с. 68].

Говоря о применении данной инновационной технологии к развитию познавательных интересов младших подростков, следует отметить, что младший подростковый возраст является важным этапом развития интересов ребенка и поддержания его учебной мотивации. Именно на данном этапе подросткового взросления формируется не только учебная культура ребёнка, но и пространство проб и логически возникающих ошибок, посредством чего подросток может понять, что способно его увлечь [6]. В этой связи также следует отметить потребности подростков младшего школьного возраста, а именно:

- поиск общения и ярких, новых, неизвестных ранее эмоций;
- стремление к самовыражению;
- мечта, которая заключается в навязчивом желании быть признанным обществом;
- желание избавиться от формализма и давления со стороны взрослых людей;
- потребность быть с взрослыми наравне.

Исходя из чего, становится очевидным тот факт, что подростки имеют желание и потребность в получении новых знаний, но в традиционном формате «учитель говорит – ученик слушает» воспринимают их с трудом. Предпочтение современных подростков младшего школьного возраста всё чаще отдается формату обучения, который приносит результат в виде усвоения совершенно нового умения что-либо делать, а, как известно лучший способ усвоения нового – это совершение какого-либо действия.

Таким образом, все перечисленные выше потребности и подростковые запросы способна в полной мере удовлетворить технология эдьютеймента. Ведь вариативность данной технологии даёт учащимся и педагогам возможность самостоятельно подбирать и выстраивать необходимый баланс между образовательной и развлекательной частью. Программы, формы и виды деятельности эдьютеймента концентрируются вокруг общей задачи, одновременно совмещая различные форматы активности как умственной, так и физической, адаптируя их с учетом возраста, предпочтений и умственных способностей школьников. Следовательно, когда учащиеся совместно участвуют в образовательном действии, которое продиктовано развлекательной деятельностью, с одной стороны, каждый сохраняет возможность получить необходимые знания по учебному предмету, проявляя самостоятельность и приобретая индивидуальный опыт. С другой же стороны – дети имеют возможность достичь единой совместной цели, делятся друг с другом не только возникающими идеями, но и помогают найти решение. Благодаря обучению посредством увлечения и применение игровых технологий подростки не зависимо от предметной области обучения укрепляют отношения между собой внутри классного коллектива, а также реализуют потребности в ярком и познавательном изучении предмета.

Также в эдьютейменте можно выделить следующие формирующиеся у подростков ключевые компетенции:

- усвоение знаний об учебном предмете;
- развитие креативности;
- формирование критического мышления;
- укрепление коммуникативных навыков общения [7, с. 40].

Следовательно, при применении данной обучающей технологии в образовательном процессе педагогу необходимо использовать в своей работе следующие группы игровых обучающих заданий:

- задания, направленные на развитие умений сотрудничества;
- задания, направленные на укрепление коммуникативных навыков общения;
- задания, направленные на формирования умений самоориентации;
- задания, развивающие умений рефлексии;
- задания с возможностью проявления ценностно-смысловых установок;
- задания, направленные на развитие и применение ИКТ-компетентности.

Инновационная технология эдьютеймент наряду с различными методами активного обучения позволяет повысить эффективность обучения посредством внедрения новых форм предоставления информации, её понимания, восприятия, обсуждения и анализа. Использование данных образовательных форм способно обеспечить эффективную организацию и последовательное осуществление и внедрение игрового образовательного процесса для развития познавательных интересов младших подростков, а также будут способствовать высокой мотивированности и уверенности педагогов. Данная технология способна создать условия для успешного формирования умения самостоятельно мыслить, ориентироваться в тех или иных ситуациях, находить новейшие подходы к решению образовательных задач и развивать творческие способности детей младшего подросткового возраста.

Литература

1. Гуремина Н.В., Путинцева Л.В. Эдьютеймент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе. // Современные исследования социальных проблем. 2016. №3–2 (59). С. 88–93.
2. Дьяконова О.О. Понятие «эдьютеймент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. №6. С. 6–12.
3. Кармалова Е.Ю., Ханкеева А.А. Эдьютеймент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории. // Вестник Челябинского государственного университета. 2016. №7 (389). С. 64–69.
4. Железнякова О.М. Сущность и содержание понятия «эдьютеймент» в отечественной и зарубежной педагогической науке. // Alma mater: Вестник высшей школы. 2013. №2. С. 67–70.
5. Киселёва Т.И. Развитие познавательных интересов младших школьников во внеурочной деятельности. // Управление образованием: теория и практика. 2020. №3(39). С. 66–74.
6. Авдулова Т.П. Психология подросткового возраста. М.: Академия. 2008.
7. Башилова Л.А. Влияние игровых технологий на развитие познавательного интереса у младших школьников. // Студенческий форум. 2020. №36–1 (129). С. 36–40.