

УДК 331.548-057.875:378.147.091.214

## **ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ: ИННОВАЦИОННЫЙ ПОДХОД К ОБУЧЕНИЮ**

**Бутрим А. Ю., педагог-психолог 2 категории**

*Белорусский национальный технический университет*

*Минск, Республика Беларусь*

Аннотация: рассматриваются проблемы современного образования. Показана необходимость уместного внедрения элементов игры в образовательный процесс.

Ключевые слова: эдьютейнмент, обучение, практика, креативность, мотивация, игра.

## **EDUTAINMENT: INNOVATIVE APPROACH TO LEARNING**

**Butrim A. Yu., teacher-psychologist of the 2nd category**

*Belarusian National Technical University*

*Minsk, Republic of Belarus*

Summary: the problems of modern education are considered. The necessity of appropriate introduction of game elements into the educational process is shown.

Key words: edutainment, training, practice, creativity, motivation, game.

Учеба часто вызывает ассоциации с чем-то скучным, полным правил и ограничений. В педагогической среде все чаще можно встретить упоминания об уникальном образовательном формате, в котором сочетаются, казалось бы, несочетаемые вещи: обучение и развлечение – эдьютейнмент.

Понятие «эдьютейнмент» происходит от английского edutainment = education (образование) + entertainment (развлечение). Другими словами, это инновационный подход, который подразумевает обучение через развлечение и предполагает внедрение игровых практик в традиционные форматы учебы. Основная идея метода заключается в том, что знания должны преподноситься в понятной, простой и интересной форме и комфортных условиях. Приверженцы

«эдьютейнмента» стремятся вызвать к обучению интерес и удерживать внимание учеников на достаточно высоком уровне. Организация учебного процесса в данном формате подразумевает активное использование медиапродуктов, различных видов игр и сторителлинга (искусство рассказывания историй). Проходить занятия могут не только в учебном классе, но и на открытом воздухе, музее или любом другом пространстве, которое будет повышать практикоориентированность и снижать формальность процесса.

Важно отметить, что эдьютейнмент очень помогает вовлечь ученика в процесс обучения максимально естественным образом, игровые элементы этому прекрасно способствуют. Кстати, эдьютейнмент-подход хорош в работе не только с детьми, но и со взрослыми. Смее предположить, что на данном этапе знакомства с эдьютейнмент может показаться, что педагоги пошли на поводу у ленивых учеников и упростили методы, применяемые на уроках. Но, это далеко не так, спешу исправить этот ложный образ и перечислю педагогические принципы, которым соответствует эдьютейнмент-подход:

1. Доступность. Инструменты и методы, которые применяются соответствуют возрасту и навыкам обучающихся, используются от простого к сложному. Элементы игры и развлечения очень помогают реализовать этот принцип.

2. Последовательность. Эдьютейнмент-подход помогает закреплять пройденные темы и плавно переходить от изученных вопросов к освоению нового. Логика преподнесения учебного материала сохраняется не в ущерб развлекательному контексту.

3. Связь теории и практики. Для того, чтобы следовать этому принципу на уроках используются практикоориентированные кейсы, задания, построенные на жизненных примерах и ситуациях в рамках изучения теоретической части. Скучные на первый взгляд темы воспринимаются и усваиваются гораздо лучше, если ученик видит перспективы применения полученного знания.

Можно сделать вывод, что элементы развлечения и игры на занятиях помогают ученикам не только расслабиться и отвлечься, но и системно усваивать материал. Стоит также отметить, что благодаря практическим методам у обучающихся формируется непосредственный опыт прямо в процессе занятия, что происходит крайне редко в рамках традиционных уроков. Кроме того, эдьютейнмент-подход:

- формирует позитивное отношение к обучению;
- помогает сменить деятельность и переключить внимание;
- способствует эффективному вовлечению обучающихся в процесс;
- поддерживает стабильный интерес к изучаемой теме.

Согласно конусу обучения Эдгара Дейла, инструменты, которые используются в эдьютейнменте помогают ученикам применять полученные знания на практике, т. к. в данной технологии в основном применяются активные методы обучения: дискуссии, выступления, имитации и выполнение реальных действий. Но не стоит рассматривать эдьютейнмент беспроектным вариантом – его положительный эффект реализуется при условии современности используемых инструментов. Несмотря на всю свою привлекательность, эдьютейнмент не является альтернативой обычному образованию, и на данный момент эта технология является лишь хорошим дополнением.

Рассмотрев феномен эдьютейнмента так подробно, предлагаем сделать ряд выводов и подчеркнуть основные преимущества и недостатки этого инновационного подхода к организации образовательного процесса.

Преимущества эдьютейнмент-подхода:

- популяризирует практическое и экспериментальное обучение;
- стимулирует развитие креативности;
- поощряет индивидуальное обучение;
- приводит к лучшему пониманию теоретических предметов;
- повышает общий уровень успеваемости;
- продвигает и улучшает цифровую культуру;
- улучшает интерактивные и совместные методы преподавания и обучения.

Можно смело отметить, что эдьютейнмент все больше набирает популярность как у преподавателей, так и у их учеников. Его плюсы действительно весомы, а польза ощутима. Но, как и любой инновационный процесс, этот подход тоже имеет свою обратную сторону.

Недостатки эдьютейнмент-подхода:

- активно применяемые гаджеты могут оказывать негативное влияние как на физическое, так и эмоциональное развитие детей;
- в рамках самостоятельного изучения предмета ученик может получить искаженную или недостоверную информацию;

- может способствовать снижению частоты социальных взаимодействий и ухудшать коммуникативно-поведенческие навыки;
- дороговизна внедрения и разработки образовательных платформ, программ, приложений, видеороликов и т. д.;
- в неопытных руках технология может применяться неправильно и приносить отрицательные результаты в обучении.

Из всего вышесказанного следует одна главная проблема, которую чаще всего озвучивают специалисты и опасаются педагоги, – снижение мотивации к обучению в неигровых формах. Мы помним, что многие научные исследования доказали, что элементы развлечения в обучении оказывают положительное влияние на повышение интереса учащихся к предмету. Но, проблема неустойчивости мотивации действительно существует. Например, ученик адаптируется к геймифицированному приложению и поначалу активно продвигается, но у него нет внутреннего стимула изучать материал, поэтому мотивация от игровых элементов будет постепенно снижаться, а то и вовсе пропадет. В связи с этим преподавателям так важно быть чуткими, внимательными и обязательно работать с внутренней мотивацией учеников.

Каким бы противоречивым не был эдьютейнмент-подход он настолько популярен и востребован в современном образовательном пространстве, что о нем просто необходимо знать. Если умело внедрять эдьютейнмент в привычный учебный режим, сохраняя баланс обучения и развлечения, можно на практике оценить все его преимущества.