

Секция «Секция 2.Актуальные проблемы гуманитарных и экономических наук»

Эдьютейнмент как педагогическая технология: интеграция образовательных и развлекательных элементов в обучении

Мирхамидова Чарос Жахонгир кизи

Студент (магистр)

Филиал Московского государственного университета имени М.В.Ломоносова в
г.Ташкенте, Ташкент, Узбекистан
E-mail: charosmirkh@gmail.com

Наступивший XXI век, унаследовав тенденции от века минувшего, в условиях глобализации и развития информационных технологий, существенно активизировал процессы интеграции. Интеграционные процессы стали характерной чертой современного мира, пронизывающей практически все сферы жизни. Образование не является исключением, интеграция сопровождает производственные процессы, технологические разработки, научные изыскания и разнообразные социокультурные практики. Именно в сфере образования интеграция играет особенно важную роль. Современный мир сталкивается с масштабными преобразованиями, несущими с собой множество вызовов и непредсказуемостей. В свете радикальных перемен в общественном развитии, возрастает значимость не только вопроса содержания образования, но и эффективности методов обучения. Иными словами, при всей важности содержания, форма обучения приобретает первостепенное значение. Методы обучения должны быть максимально разнообразными, запоминающимися и эмоционально привлекательными.

Эдьютейнмент как педагогическая технология: интеграция образовательных и развлекательных элементов в обучении. Термин «эдьютейнмент» (англ. edutainment) представляет собой сочетание английских слов «education» (образование) и «entertainment» (развлечение). Ее суть заключается в том, что процесс образования и обучения должен быть заряжен положительной энергией, быть эмоционально радостным, не скучным, привлекательным, занимательным, хорошо усваиваемым... Это и особый формат образовательного процесса, при котором учебный материал представлен с привлечением развлекательных интерактивных методик и, зачастую, с использованием информационных технологий. Любое введение, например, мультимедийных средств в образовательный процесс может рассматриваться в качестве эдьютейнмента. Сегодня практически невозможно представить современное обучение вне этих технологий. Последние позволяют широко разнообразить формы подачи образовательной информации. Эдьютейнмент может трактоваться двояко, исходя из ракурса рассмотрения. В одном случае может акцентироваться момент развлечения, а другой – образования.

Определение понятия и сущность термина, предлагаемые русскоязычными исследователями, существенно разнятся. Так, М. М. Зиновкина предлагает свой перевод термина «edutainment» – «креативное образование», подразумевающее «целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологии и опыта творческой деятельности с формированием на этой основе собственного творческого опыта» [4]. А. В. Попов интерпретирует «edutainment» как «игразование – донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих учащимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически» [5].

Внедрение эдьютейнмента обладает рядом ключевых преимуществ, среди которых выделяются персонализированный подход и активизация совместного обучения благодаря повышенной интерактивности. Исследования также демонстрируют положительную связь между применением образовательного развлечения и эффективностью обучения.

Эдьютейнмент – это формат подачи образовательного материала, сочетающий развлекательные элементы с обучением. Он предполагает получение удовольствия, как интеллектуального, так и эстетического, и может быть связан с проведением досуга вне традиционных образовательных учреждений, например, в парках, музеях или студиях. Эдьютейнмент – это интегрированный подход, объединяющий разнообразные методы и инструменты, при этом выбор конкретных элементов зависит от целей и роли ведущего.

Синергетический эффект является важной характеристикой эдьютейнмента. Благодаря этому эффекту креативные технологии могут сочетать теорию и практику, дискуссии, игры, эксперименты, групповую работу, мозговые штурмы, квесты, воркшопы, коворкинги, перформансы, презентации и другие актуальные методы, востребованные особенно среди молодежи.

Современное образование должно не только соответствовать современным требованиям, но и опережать их, учитывая новые тенденции во всех областях. Это не означает отказ от традиционных методов, но требует от профессионального сообщества большей восприимчивости к инновациям, поскольку социодинамика ускоряется, и отставание в образовании может привести к негативным последствиям.

Источники и литература

- 1) Adieze, C. Effects of Edutainment, Scaffolding Instructional Models and Demonstration Method on Students' Academic Performance in Business Studies in Secondary Schools in Abia South Senatorial Zone in Abia State, Nigeria / C. Adieze // International j. of educational benchmark (IJEb). – 2016. – Vol. 2 (1). – P. 72–84.
- 2) Зиновкина, М. М. Педагогическое творчество : модульно-кодое учеб. пособие / М. М. Зиновкина. – М. : МГИУ, 2007. – 258 с.
- 3) Попов, А. В. Маркетинговые игры: развлекай и властвуй / А. В. Попов. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2006. – 320 с.
- 4) Хангельдиева И.Г. Журнал: Aktuální Pedagogika; Номер: 1; Год издания: 2016; Издательство: Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ»