

**EDUTAINMENT КАК СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ
ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ БУДУЩИХ СОТРУДНИКОВ
ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫХ ОРГАНОВ**

В статье рассматривается вопрос о значимости технологии Edutainment в обучении иностранному языку будущих сотрудников правоохранительных органов.

Ключевые слова: технология, Edutainment, обучение иностранному языку.

**EDUTAINMENT AS A MODERN TECHNOLOGY OF FOREIGN LANGUAGE
TEACHING TO FUTURE LAW ENFORCEMENT OFFICERS**

The article considers the value of Edutainment technology while teaching foreign languages to future law enforcement officers.

Keywords: technology, Edutainment, foreign language teaching.

Основной идеей современной системы высшего профессионального образования, ориентированной на федеральный государственный образовательный стандарт третьего поколения, международные документы Болонского процесса, в рамках которого наша страна присоединилась к единому общеевропейскому пространству высшего образования и компетентностному формату представления результатов профессионального образования, является разработка и внедрение в учебный процесс новых технологий и методик обучения, нацеленных на подготовку компетентного специалиста, способного эффективно решать практико-ориентированные задачи, справиться с которыми невозможно без умений иноязычного устного речевого общения.

Анализ научной литературы и интернет-источников показывает, что технология Edutainment, которая имеет ряд методических преимуществ и перспектив, практически не исследована. Однако она может быть эффективным инструментом развития иноязычной коммуникативной компетенции. Следовательно, вопрос методической значимости и ценности такой современной технологии обучения, как Edutainment, требует дальнейших исследований, что обуславливает актуальность настоящей статьи.

Мы солидарны с мнением Н.А. Кобзевой, что процесс современного образования происходит в условиях стремительного нарастания объемов новой информации, которая так быстро устаревает, что обучающиеся не успевают обзавестись нужными, полезными интересными им знаниями, а приобретенные быстро теряют актуальность. Бурно развиваются технологии, появляются новые виды досуга, при этом времени на получение информации становится меньше. К тому же процесс обучения в целом и процесс

обучения иностранному языку в вузе в частности не обязан проходить в формальной (зачастую скучной) обстановке, а способен превратиться в полезное развлечение с приобретением знаний одновременно.

Дисциплина «Иностранный язык» не является профильной при подготовке будущих сотрудников правоохранительных органов. В связи с этим становится очевидным, что именно вышеуказанные обстоятельства обусловили появление такой технологии обучения как Edutainment, в основе которой лежит концепция «образование (education) + развлечение (entertainment)».

Толковый словарь английского языка MacMillan English Dictionary for Advanced Learners определяет понятие «education» как процесс передачи знаний, умений и навыков по определенному вопросу [13]. Данное определение соответствует русскоязычному варианту, взятому из толкового словаря русского языка С.И. Ожегова. «Обучение – процесс передачи каких-либо знаний, умений и навыков и их дальнейшее усвоение» [4].

Слово «entertainment» (развлечение) в том же англоязычном толковом словаре определяется как то, что привлекает к некому времяпрепровождению, доставляет удовольствие и полностью увлекает человека определенной деятельностью.

Сразу возникает вопрос: может ли развлечение быть основой процесса обучения в высшем учебном заведении. Многие отечественные ученые говорят о том, что обучение через развлечение не всегда правильно и хорошо. Например, Симон Соловейчик говорит о том, что процесс обучения – тяжелый, серьезный и долгий труд. Главное в процессе обучения «делать не только интересное, а все, что нужно, делать с интересом» [7]. Автор также утверждает, что учение

должно быть не развлечением, а с увлечением, т. к. «это первый шаг к будущей ответственной серьезной жизни, полной смысла и радости» [7].

Термин Edutainment впервые появился в 1948 году, когда компания The Walt Disney использовала его для описания серий «Настоящие приключения». Как существительное Edutainment применил Роберт Хейман (Robert Heyman) в 1973 году при производстве документальных фильмов для Национального географического общества [Marta Rey-López et al, 2006].

С 1990-х гг. этот термин периодически появлялся на страницах газет, в частности в статье из «Гардиан», посвященной образовательному фильму «Улица Сезам».

В отечественной литературе понятие «edutainment» практически не встречается. О.Л. Гнатюк, профессор РГПУ им. А.И. Герцена, определяет Edutainment как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» и обеспечивающий при этом информирование аудитории при «максимально облегченном анализе событий» [1, с. 65]. В связи с компьютеризацией общества сам компьютер становится основным техническим средством в обучении, а его содержание трансформируется в цифровой контент. При этом под «цифровым контентом» понимается определенный объем информации, работа с которым предполагает использование техники или применение современных телекоммуникационных либо мультимедийных средств.

Говоря о технологии Edutainment, А.В. Попов, преподаватель Московской школы бизнеса, использует определение «обучение как развлечение». По мнению автора, «обучение как развлечение» – эффективное познание мира в игровой форме», т. к. через развлечение не просто создается осведомленность об определенном предмете, а одновременно устанавливается эмоциональная связь обучающегося и изучаемого предмета» [6, с. 71]. А.В. Попов также использует определение «игразование» – донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих учащимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически [6].

В современной зарубежной педагогике технологией Edutainment занимаются такие ученые, как Я. Ванг, М. Эддис, Ш. Де Вари, Р. Донован и другие.

Ян Ванг (YanWang), профессор университета Маккуори (Австралия), определяет «edutainment» как «место» («place»), где дети могут наслаждаться тем, что изучают посредством звуков, видео, текстов и изображений [14, с. 10].

С точки зрения русских ученых, наслаждение как обязательное требование к процессу обучения – это положительные эмоции, положительное отношение к учебе, т. е. любой акт деятельности в процессе обучения вызывает те или иные чувства, совокупность которых составляет эмоционально-чувственный опыт, в свою очередь обуславливающий волевою и моральную реакцию на деятельность индивида. Используя слово «место», Я. Ванг указывает на особую роль, отведенную развлечению в образовательной деятельности.

Автор полагает, что главная цель Edutainment в том, что она помогает разнообразить процесс получения знаний развлечением, т. е. теория смешивается с образовательными целями и средствами, жизненными ценностями и дает возможность «представления опыта и развлечений через созидание». Однако стоит отметить, что Edutainment охватывает лишь малую часть образовательного процесса, он лишь помогает разнообразить обучение, не требуя преобразования традиционной модели обучения. Нам же представляется, что возможности эдьютейнмента шире, чем говорит Я. Ванг.

Микела Эддис (Michela Addis), профессор университета Боккони (Италия), считает, что Edutainment – это специфическая деятельность, основанная на «одновременном обучении и удовлетворении собственного любопытства» [10, с. 1].

Исходя из того что одной из характерных черт технологии Edutainment является одновременность обучения и удовлетворения любопытства, можно предположить, что «edutainment» широко используется в процессе обучения вообще, а удовлетворение любопытства, устойчивый интерес есть не что иное, как увлечение (по С.И. Ожегову). С учетом вышесказанного можно сделать вывод, что «edutainment» можно рассматривать как особый тип обучения, но рассматриваемый не в узком смысле как развлечение, а, скорее, как первичное развлечение, ведущее к дальнейшему стойкому, глубокому увлечению.

По мнению М. Эддис, процесс обучения – это результат взаимодействия между объектом и субъектом. В качестве субъекта выступает получатель знаний, т. е. обучающийся. Объектом является некое послание, которое частично обучает и частично развлекает, позволяя получить определенный опыт. В зависимости от ситуации в качестве объекта может выступать продукт, событие, мысль или даже личность [10, с. 1–3]. Для того чтобы сделать объект интересным, создать мотивацию к изучению материала, необходимо найти новизну.

Edutainment отличается от традиционной парадигмы обучения тем, что в данном случае субъект принимает активное участие в процессе обучения. Он – активный потребитель: высказывает личностные предпочтения, проявляет субъективную реакцию на опыт. Таким образом, при взаимодействии информативно-развлекающего объекта и активного в обучении субъекта как результат мы получаем знания, умения, навыки, индивидуальный опыт, субъективные эмоции, т. е. «edutainment».

Шэрон Де Вари (Sharon De Vary), профессор Университета Палм-Бич Атлантик (США), утверждает, что Edutainment – это «эффективный баланс» между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями [11, с. 36]. Говоря о «балансе», мы подразумеваем, что успешное соотношение взаимосвязанных компонентов процесса обучения, некое приобретенное равновесие, при котором развлечение не оторвано от образовательного процесса, а неразрывно связано с ним и занимает по времени не более половины процесса обучения. Следовательно, эдьютейнмент – вспомогательное средство, а развлечение скорее лишь первая стадия использования эдьютейнмента. Ведь конечная цель процесса обучения – стойкий интерес к учению, увлеченность предметом.

Роб Донован (Rob Donovan), профессор Австралийского университета им. Дж. Кертина, подразумевает под «Edutainment» преднамеренное «соединение социального заказа с развлекательным механизмом» для быстрого достижения определенных целей, поставленных социумом [12, с. 335]. Автор считает, что Edutainment эффективен для получения большего количества информации большим количеством людей за короткий период времени. При этом презентация потенциально сложных тем проходит в несерьезной манере, что позволяет снять нежелательное давление на психику [12]. Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что Edutainment следует рассматривать широко: ведь это такой тип учения, который связан не только с развлекательным механизмом, но и с другими процессами. Например, с социальным заказом, под которым подразумевается хорошее качество образования, высококлассные специалисты, работающие с полной отдачей и глубоко интересующиеся своим делом, что, в свою очередь, является увлечением (по определению С.И. Ожегова).

Исследователи считают, что Edutainment вобрал в себя самое лучшее из таких областей знания, как:

педагогика (например, педагогические принципы);

психология (коммуникативные теории);

информатика (современные информационные и коммуникационные технологии).

Суммируя вышеизложенное, можно сказать, что в отечественной науке отсутствует четкое определение понятия «edutainment», – это и «цифровой контент» (О.Л. Гнатюк), и «играобразование» (А.В. Попов), и «креативное образование» (М.М. Зиновкина), и «неформальное образование» (И.Ф. Феклистов).

Многие зарубежные авторы определяют «edutainment» как «обучение через развлечение». Однако в разных источниках используют различное словесное оформление. Edutainment – это: «представление опыта и развлечений через созидание» (Я. Ванг), «эффективный баланс между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями» (Ш. Де Вари), «соединение социального заказа с развлекательным механизмом» (Р. Донован). Анализ работ зарубежных авторов показывает, что мнения о роли и значении edutainment существуют разнообразные. Исходя из этого, можно предположить, что это – особый тип учения.

При этом изначально необходимо хотя бы разово побудить обучающихся обратить внимание на изучаемый материал, вызвать их интерес к нему, мотивировать их принять участие в учебном процессе, одним словом – развлечь. Затем, во время самого процесса приобретения знаний, необходимо доставить обучающимся удовольствие от получения знаний, полностью занять их и отвлечь от сторонних мыслей или переживаний, а именно – привлечь. В конечном итоге необходимо помочь обучающимся добиться полного раскрепощения в процессе обучения, сформировать стойкий интерес к процессу обучения и изучаемой дисциплине, а значит – увлечь.

Следовательно, Edutainment – особый тип обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения.

Следует отметить, что с помощью технологии Edutainment студентам сложно получить фундаментальные знания или новую профессию, но они могут стать более эрудированным, могут закрепить и развить знания и умения во многих областях, а особенно в области владения иностранным языком. В последнее время заметна востребованность технологии Edutainment в обучении.

Один из основателей Edutainment в России Д. Перушев отмечает, что Edutainment – это технология передачи 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» [5].

★

Примечания

1. Гнатюк О. Л. Основы теории коммуникации. – М. : КНОРУС, 2010.
2. Зиновкина М. М. Педагогическое творчество : модульно-кодированное учебное пособие. – М. : МГИУ, 2007.
3. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – № 4. – Т. II. Психолого-педагогические науки. – С. 192-195.
4. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка. – 4-е изд., доп. – М. : Азбуковник, 1997.
5. Перушев Д. Уроки словообразования // CopNews.ru – кадровый онлайн-менеджер для медиа. Портал с инновационной системой рейтингования журналистов и их работ. – <http://finditnow.osa.pl/atp/?sai>
6. Попов А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. – М. : Манн, Иванов, Фербер, 2006.
7. Соловейчик С. Учение с увлечением. – М. : Детская литература, 1979.
8. Столяренко Л. Д. Основы психологии. – М. : Проспект, 2010.
9. Феклистов И. Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. – М. : Council of Europe, 2002.
10. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. – Bocconi University : Marketing Department, 2002.
11. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning // For Educators, Trainers and Leaders. – 2008. – Vol. 5. – Iss. 3. – Number 3. – Boston, Information Age Publishing. – P. 35-44.
12. Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. – Cambridge : Cambridge Univ. Press, 2010.
13. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. – London : Bloomsbury Publ. Plc., 2006.
14. Wang, Ya. Edutainment technology – a new starting point for education development of China // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, 2007. – P. 10-13.

КОНДРАШОВА Инна Валерьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальных дисциплин и управления, Южно-Уральский государственный университет (НИУ).
E-mail: inna_kasyanova@mail.ru

KONDRASHOVA Inna, Candidate of Pedagogics, Assistant Professor of the Chair of Social Subjects and Administration, South Ural State University (NRU).
E-mail: inna_kasyanova@mail.ru