

Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке

<https://almavest.ru/ru/node/1376>

режим доступа 27.01.2021

Раскрыто содержание понятия «эдьютейнмент» – обучения через развлечение. Дана краткая хронологическая справка о становлении эдьютейнмента за рубежом. Приведен анализ отечественной и аутентичной литературы по данной проблематике. Выявлены недостатки существующих определений эдьютейнмента.

***Ключевые слова:** эдьютейнмент, понятие, обучение, развлечение, современное образование.*

Развлечение в обучении

Толковый словарь английского языка MacMillan English Dictionary for Advanced Learners определяет слово «education» как процесс передачи знаний, умений и навыков по определенному вопросу [11]. Данное определение соответствует русскоязычному варианту, взятому, например, из толкового словаря русского языка С.И. Ожегова. «Обучение – процесс передачи каких-либо знаний, умений и навыков и их дальнейшее усвоение» [3].

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 школе или 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 школа не развлекает. Процесс обучения – тяжелый, серьезный и долгий труд. Главное, в процессе обучения «делать не только интересное, а все, что нужно, делать с интересом» [5]. 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» [Там же].

Однако в русском языке слова «увлечение», «привлечение» и «развлечение», даже будучи однокоренными, имеют абсолютно разные значения, что обусловлено наличием разных аффиксов. Опираясь на толковый словарь русского языка С.И. Ожегова, мы изучили каждое из данных определений и получили следующее.

Развлечение – это определенное «занятие, доставляющее удовольствие». Однако это лишь некое «разовоевлечение» к чему-либо [3].

Привлечению же характерна длительность. Привлечение – это «появление интереса» или «положительного отношения» к чему-либо, побуждающего к дальнейшей деятельности [3]. Увлечение – «большой устойчивый интерес» к чему-либо, сопровождающийся «полной отдачей» [Там же]. Следовательно, увлечение – это уже не просто интерес к выполняемой деятельности: это полное погружение в данную деятельность, сопровождающееся положительными эмоциями.

Таким образом, говоря в дальнейшем об «эдьютейнменте»^[1], стоит обратить особое внимание на внутреннее содержание понятия, т.к. развлечение в обучении – это лишь первая стадия увлечения учебным процессом, сопровождающаяся положительными эмоциями и способствующая эффективному усвоению материала.

Понятие «эдьютейнмент»

Перейдем к анализу понятия «эдьютейнмент» в отечественных и аутентичных источниках.

Понятие «эдьютейнмент» получило широкое распространение в зарубежной педагогике^[2]. Данное понятие, незафиксированное ни в одном словаре, с 1990-х гг. периодически появлялось на страницах газет, в частности, в статье из «Гардиан», посвященной образовательному фильму «Улица Сезам». Однако следует отметить, что эти годы не являются периодом появления «эдьютейнмента». Еще в 1917 г. появились первые развлекательные проекты, основной целью которых являлось развитие социальных и культурных ценностей молодежи.

В отечественной литературе понятие «эдьютейнмент» практически не встречается. О.Л. Гнатюк, профессор РГПУ им. А.И. Герцена, определяет «эдьютейнмент» 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.

Под «цифровым контентом» понимают определенный объем информации, работа с которым предполагает использование техники или применение современных телекоммуникационных либо мультимедийных средств. Можно ли считать, что «цифровой контент» – это развлечение? Действительно, нельзя не отметить стремительное развитие информационных технологий. Однако использование подобного рода средств в работе с информацией является трудоемким процессом, что для некоторых пользователей не может быть приравнено к развлечению.

Говоря об эдьютейнменте, 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 [4. С. 71]. А.В. Попов также использует определение «игрование» — донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих учащимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически [Там же].

Игра действительно имеет «характер развлечения». Она часто преследует цель «получения отдыха», служит «средством разрядки напряженности». Однако стоит отметить, что игра имеет большую значимость в жизни учащихся, т.к. со временем из обычного развлечения приобретает характер «ритуала» и «увлечения» [6. С. 77].

Говоря об «обучении как развлечении», автор имеет в виду игровой развлекательный формат, моделирующую деятельность. Но совершенно не обращает внимания на современные информационные и коммуникационные технологии в образовательном процессе. Это, в свою очередь, противоречит взглядам О.Л. Гнатюк, определяющей эдьютейнмент как «цифровой контент» [1. С. 65].

М.М. Зиновкина, профессор МГИУ, говорит о «креативном образовании». Она определяет «креативное образование» как целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологий и опыта творческой деятельности с формированием на этой основе собственного творческого опыта [2. С. 33]. Креативное образование способствует активному вовлечению учащихся в образовательный процесс, формированию и развитию творческой личности.

Если обратиться к концепции А. Маслоу, то увидим, что одним из центральных понятий у него является понятие «самоактуализации», под которой он подразумевал «полное использование талантов», «проявление способностей», творчество всегда и во всем. Подобная самоактуализация возможна только при полной «увлеченности любимым делом» и «ориентации на задачу». Иными словами, творчество возможно при полной увлеченности [6. С. 238]. Таким образом, придумывают, создают и творят те люди, которые увлечены своей деятельностью, т.е. «креативное образование» — это скорее увлечение, нежели развлечение.

К тому же в данном случае основное внимание концентрируется только на развитии творческого воображения, фантазии, творческих способностей и других качеств, необходимых для творческого саморазвития. Однако этого недостаточно, что мы могли увидеть в работах А.В. Попова и О.Л. Гнатюк, которые говорят и о цифровом контенте, и об игре.

И.Ф. Феклистов, профессор СПбГУ, придерживается определения «неформальное образование», утверждая, что это «непрерывный процесс», в ходе которого человек вырабатывает определенные отношения и ценности и приобретает навыки и знания под воздействием обучения, «ресурсов своего окружения» и своего повседневного опыта [7. С. 24]. Соответственно, при последовательной смене обучающих состояний

субъект обучения приобретает новые знания, обогащает свой опыт, проживая некоторые жизненные ситуации. Однако в данном определении автор не говорит о присутствии развлекательного контента в составе процесса обучения, что не соответствует англоязычному понятию «эдьютейнмент»: «обучение» – «развлечение».

Процесс проживания ситуации является «всегда эмоционально насыщенным, отличается субъективной значимостью» [6. С. 169]. Новые впечатления и эмоции формируют субъективное отношение и побуждают к дальнейшей деятельности, что соответствует привлечению (по С.И. Ожегову), определение которого дано выше. Следовательно, проживание жизненных ситуаций – это привлечение, а не развлечение.

Особый тип обучения

Вышеизложенные понятия описывают обучение, которое отличается от традиционной образовательной парадигмы, характеризующейся «фундаментальностью», «приверженностью к классике» и «установкой на консервативность» [6. С. 147].

Однако мы не можем говорить, что эдьютейнмент – это обучение и развлечение, т.к. «развлечение» разными авторами понимается по-разному: это и игра, и цифровой контент, и творчество, и проживание задаваемых ситуаций. Таким образом, отечественные авторы используют слово «развлечение» в широком контексте: привлечение (проживание жизненных ситуаций), увлечение (творчество, цифровой контент) и, собственно, развлечение (игра). Следовательно, можно предположить, что эдьютейнмент – это более интегративное понятие, которое, помимо развлечения, включает и привлечение, и увлечение, о чем сказано выше.

Соответственно, чтобы разрешить сложившиеся противоречия, целесообразно обратиться к первоисточникам и проанализировать аутентичную научную литературу. В современной зарубежной педагогике эдьютейнментом занимаются такие ученые, как Я. Ванг, М. Эддис, Ш. Де Вари, Р. Донован и др.

Ян Ванг (YanWang), профессор университета Маккуори (Австралия), определяет «эдьютейнмент» как «место» («place»), где дети могут наслаждаться тем, что изучают посредством звуков, видео, текстов и изображений [12. С. 10]. С точки зрения русских дидактов, 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 «эдьютейнмента» – в том, что он 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 «эдьютейнмент» 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 «эдьютейнмент» – это специфическая деятельность, основанная на «одновременном обучении и удовлетворении собственного любопытства» [8. С. 1].

Исходя из того что одной из характерных черт эдьютейнмента является одновременность обучения и удовлетворения любопытства, можно предположить, что эдьютейнмент широко используется в процессе обучения вообще, а удовлетворение любопытства, устойчивый интерес есть не что иное, как увлечение (по С.И. Ожегову). Вывод тот, что эдьютейнмент 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. учащийся. Объектом является некое послание, которое частично обучает и частично развлекает, позволяющее получить определенный опыт. В зависимости от ситуации в качестве объекта может выступать продукт, событие, мысль или даже личность [8. С. 1–3]. Для того чтобы сделать объект интересным, создать мотивацию к изучению материала, необходимо найти новизну, создать манкость. Манкостью может быть все, что угодно, т.к. переживания, реальные или натуралистические, становятся со временем еще притягательнее, приобретают большую манкость.

«Эдьютейнмент» 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. «эдьютейнмент».

Шэрон Де Вари (Sharon De Vary), профессор Университета Палм-Бич Атлантик (США), утверждает, что «эдьютейнмент» – это «эффективный баланс» между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями [9. С. 36]. Говоря о «балансе», мы подразумеваем, что это – 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 (RobDonovan), профессор Австралийского университета им. Дж. Кертина, подразумевает под «эдьютейнментом» преднамеренное «соединение социального заказа с развлекательным механизмом» для быстрого достижения определенных целей, поставленных социумом [10. С. 335]. Автор считает, что «эдьютейнмент» 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 [Там же]. Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что эдьютейнмент 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).

Симбиоз педагогики, психологии и информатики

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

- .. педагогика (например, педагогические принципы);
- .. психология (коммуникативные теории);
- .. информатика (современные информационные и коммуникационные технологии).

По мнению исследователей, к основным коммуникативным теориям, на которых строится эдьютейнмент, можно отнести:

- .. теорию убеждения Петти, т.к. психологические составляющие (импровизация, проживание, релаксация, рефлексия) влияют на ответ человека на послание, а степень убедительности данного послания зависит от количества и качества аргументов и формы их сообщения;
- .. теорию социального научения Бандуры, исходя из которой поведение человека регулируется сложной корреляцией внешних и внутренних факторов, являющихся отличным стимулом, порождающим незамедлительную реакцию;
- .. теорию диффузии Роджерса, по которой любая новая идея никогда не охватывают группу людей целиком за одинаковый отрезок времени, а постепенно просачивается через различные каналы коммуникации, проходя через определенные этапы (внимание, интерес, оценка, принятие, подтверждение);

- .. концепцию коллективного бессознательного Юнга, которая допускает существование инстинктов и исходя из которой деятельность отдельных индивидов весьма подвержена влиянию инстинктов совершенно независимо от рациональных мотиваций разума.
Ученые убеждены, что эдьютейнмент использует такие педагогические принципы, как:
- .. принцип связи теории с практикой, т.к. правильно поставленное обучение и воспитание вытекает из самой жизни и неразрывно с ней связано как через источник знаний, так и через сам результат;
- .. принцип последовательности, т.к. человек только тогда обладает информацией и знаниями, когда владеет системой четко взаимосвязанных понятий, последовательность которых определена внутренней логикой учебного материала и познавательными возможностями самих учащихся;
- .. принцип доступности, т.к. доступность обучения определяется возрастными и индивидуальными особенностями учащихся, организацией учебного процесса, применяемыми методами обучения и др.

Заключение

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

Многие зарубежные авторы определяют «эдьютейнмент» как «обучение через развлечение». Однако в разных источниках используют различное словесное оформление. «Эдьютейнмент» 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 эдьютейнмента существуют разнообразные. Исходя из этого, мы можем предположить, что это – особый тип учения.

При этом изначально необходимо хотя бы разово побудить учащихся 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 учащимся удовольствие от получения знаний, полностью занять их и отвлечь от сторонних мыслей или переживаний, а именно – привлечь. В конечном итоге необходимо помочь учащимся добиться полного раскрепощения в процессе обучения, сформировать стойкий интерес к процессу обучения, а значит – увлечь.

Следовательно, «эдьютейнмент» – 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.

Литература

1. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. — М.: КНОРУС, 2010. — 256 с.
2. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество / Модульно-кодое учебное пособие. — М.: МГИУ, 2007. — 258 с.
3. Ожегов С.И., Шведов Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений / РАН. Институт русского языка им. В.В. Виноградова. — 4-е изд., дополненное. — М.: Азбуковник, 1997. — 944 с.
4. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. — М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. — 320 с.
5. Соловейчик С. Учение с увлечением. — М.: Детская литература, 1979. — 176 с.
6. Столяренко Л.Д. Основы психологии. — М.: Проспект, 2010. — 464 с.
7. Феклистов И.Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. — М.: CouncilofEurope, 2002. — 478 с.
8. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. — Bocconi University : Marketing Department, 2002. — 13 p.
9. 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.
10. Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. — Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. — 504 p.
11. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. — London: Bloomsbury Publ. Plc., 2006. — 1692 p.
12. Wang, Ya. Edutainment technology — a new starting point for education development of China // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, 2007. — WI, Milwaukee. — P. 10–13.

[1] Эдьютейнмент — гибридное понятие английского происхождения (edutainment), переведенное на русский язык при помощи транскрипции. Само же англоязычное понятие было получено при помощи слияния двух английских слов: education — обучение и entertainment — развлечение.

[2] В 1973 г. Р. Хейман впервые использовал понятие «эдьютейнмент» в докладе для Национального географического общества. 1970-е г. можно считать начальным этапом его использования в зарубежной педагогике. Многие корпорации считали «эдьютейнмент» наиболее продуктивным для повышения мотивации своих сотрудников на курсах повышения квалификации.