

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ, КАК ТЕХНОЛОГИЯ ПРОФИЛАКТИКИ НЕГАТИВНЫХ ПРОЯВЛЕНИЙ В ДЕТСКОЙ И МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЕ

Лими́на К.Д.

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Нижегородской области
«Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи»,
ksenijabalandina@yandex.ru

«Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества».

В. А. Сухомлинский ©

В современной литературе, есть множество определений понятия **эдьютейнмент**, рассмотрим самые распространённые.

Эдьютейнмент – это современная **педагогическая** инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, информационных и коммуникационных **технологиях**, целью которой является максимальное облегчение анализа событий, поддержание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся^[1].

О. Л. Гнатюк в учебном пособии «**Основы теории коммуникации**» определяет эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегчённом анализе событий»^[2].

М. М. Зиновкина в книге «**Педагогическое творчество**» предлагает термин «креативное образование» и определяет его как «целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологий и опыта творческой деятельности и формирование на этой основе собственного творческого опыта: знаний, умений и навыков». Креативное образование способствует активному вовлечению учащихся в образовательный процесс, формированию и развитию творческой личности. Таким образом, основное внимание концентрируется только на развитии творческого воображения, фантазии, творческих способностей и других качеств, необходимых для творческого саморазвития^[3].

И. Ф. Феклистов, придерживается понятия «неформальное образование» и утверждает, что это «непрерывный процесс», в ходе которого человек вырабатывает определённые отношения и ценности и приобретает навыки и знания под воздействием обучения, «ресурсов своего окружения» и своего повседневного опыта^[4].

Н.А. Кобзева даёт такое определение: «**Эдьютейнмент** – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, смысл которой

заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях»^[5].

Особенность технологии эдьютейнмент в педагогике и методике включает^[6]:

— **обоснованность** (обучение более успешно, когда обучающиеся могут видеть полезность получаемых знаний),

— **дополнительное обучение** (обучение является более эффективным, когда обучающиеся могут получать знания самостоятельно),

— **распределенное обучение** (Distributed Learning, сеть распределенного обучения, обеспечивающая широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному и в разные периоды времени).

Важно представить информацию так, чтобы ее можно было легко усвоить.

Специфичность данной технологии обучения обусловливается наличием следующих признаков^[1]:

1. **Акцент на увлечение:** важным является непосредственный интерес обучающегося, который приводит к развитию новых навыков и накоплению знаний.

2. **Акцент на развлечение:** именно развлечение выступает основным мотивом, который приводит к удовольствию, одновременно формируя стойкий интерес к процессу обучения, снимает психологическую нагрузку от процесса образования.

3. **Игровой подход:** благодаря универсальности игры происходит эффективный процесс обучения вне зависимости от возраста.

4. **Акцент на современность:** при использовании актуальных возможностей современных технологий, таких как видео- и аудиоматериалы, дидактические игры, образовательные программы в мультимедийном формате и многие другие средства, достигается максимальная вовлеченность обучающихся в образовательный процесс.

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^[7].

На основании данной технологии для детской и молодежной интернет-аудитории Нижегородской области, а именно для областного образовательного Интернет-квеста «#Ориентируйся!» на платформе социальной сети ВКонтакте (https://vk.com/orientir_00) был разработан онлайн-квиз «Сети в сети».

Основной целью онлайн-квиза являлась профилактика асоциальных проявлений в детской и молодежной среде, формирование навыков здорового образа жизни.

Поставлены следующие задачи:

— использовать современные информационно-коммуникационные технологии для воспитания у детей и молодежи законопослушного ответственного поведения, активной жизненной позиции;

— содействовать распространению социально-значимого контента в социальных сетях;

— повысить уровень владения ресурсами сети Интернет;

— развивать навыки работы с компьютерными видео- и фото-редакторами.

Тема квиза очень актуальна в наше время – безопасность в сети интернет. Каждый вопрос описан в формате мини-сказки. Принцессы доблестно сражаются с интернетом, мошенниками и ответы на актуальные вопросы.

Рассмотрим некоторые из них. Любимым вопросом стал, если «друг» написал с просьбой.

Мирида уже садилась в такси, когда услышала тиликнувшее сообщение из соцсети. Послание от Ариэль, к которой она направлялась, гласило: "Срочно пришли мне 1000 золотых на карту номер XXXX-XXXX-XXXX-XXXX. Верну в понедельник". Каковы действия принцессы?

Девушка зашла в приложение КоронаБанк и, не задумываясь, совершила перевод по указанным реквизитам.

- Привет, - принцесса решила перезвонить подруге и уточнить, - получила твоё сообщение в соцсети. Сколько и куда переводить?

Мирида подумала и решила, что не будет ничего переводить. Приедет к подруге и спросит.

Предлагается подумать, прежде чем ответить! Верных ответов 2. А вы нашли верные?

Или же вот такой вопрос, что такое вирусные программы и с чем их едят.

Алладин в своём блоге задал вопрос подписчикам: «Троянская программа опасна тем, что»:

— *Эта программа вынуждает пользователя возвращать долги данайцев, - ответил пользователь под ником Редиска.*

— *Ищет на доске какого-то коня, снижая производительность системы, - настаивал Эклерчик.*

— *Обладает всеми вышеперечисленными возможностями, - написала Админка-апельсинка.*

— Проникает на компьютер под видом полезной программы и выполняет вредоносные действия без ведома пользователя, - промурлыкал комментарий Кот_Баюн.

Ну, нашли ответы? На простые казалось бы вопросы. И что отложится в юной голове лучше сказка или сухие факты?

По результатам опроса, «Какие мероприятия интернет-квеста "#Ориентируйся" понравилась больше?» онлайн-квиз «Сети в сети» набрал 62,5%. Необычная подача, интересная форма проведения, доступный, несложный, запоминающийся делились впечатлениями педагоги и обучающиеся.

Онлайн-квиз «Сети в сети» был выложен на стене группы вконтакте (https://vk.com/orientir_00) 15 марта 2021 года (ссылка, [онлайн-квиз "Сети в сети"](#)) – 1564 прошедших квиз (просмотров 5119).

Анализируя итоги проведенного онлайн-квиза, можно сделать несколько выводов:

— *Эдьютейнмент* – актуальная технология для работы с любым возрастом обучающихся и даже педагогов.

— Удобный формат проведения онлайн позволяет обучающимся и педагогам даже из дальних районов поучаствовать в мероприятии в удобное для них время.

Информационные источники:

1. [Википедия: Эдьютейнмент как педагогическая технология](#)
2. [Википедия: Игровое обучение](#)
3. [О.О. Дьяконова. Понятие «Эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике. Сибирский педагогический журнал, 2012, № 6](#)
4. [Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения. Ярославский педагогический вестник. 2012 – № 4 – Том II \(Психолого-педагогические науки\)](#)
5. [Е. Ю. Кармалова, А. А. Ханкеева. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории. Вестник Челябинского государственного университета. 2016. № 7 \(389\).](#)
6. [Т. В. Сапук. Применение технологии «Эдьютейнмент» в образовательной среде университета. Вестник ТГПУ, 2016. 8 \(173\)](#)
7. [Игровые технологии в образовании](#)
8. [Лучшие высказывания Сухомлинского о воспитании](#)