

Маслова Инга Владимировна,
доктор исторических наук, доцент,
профессор кафедры всеобщей и отечественной истории,
Казанский федеральный университет, Елабужский институт
E-mail: imaslovainga@gmail.com

ТЕХНОЛОГИЯ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ И МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИСТОРИИ

Аннотация: В статье дается характеристика технологии эдьютеймент как эффективного средства мотивации и развития творческого потенциала обучающихся. Автор делится практическим опытом использования технологии эдьютейнмент в процессе разработки и проведения образовательных занятий на базе Музея «До 1917 года и после» (г. Елабуга). Рассматриваемая технология в сочетании с методами музейной педагогики формирует у обучающихся умение самостоятельно мыслить и принимать решения, ориентироваться в ситуации и работать в команде.

Ключевые слова: технология эдьютейнмент, интерактивность, игровые технологии, образовательное пространство музея.

Maslova Inga Vladimirovna,
Doctor of History, Associate Professor,
Kazan Federal University, Elabuga Institute
E-mail: imaslovainga@gmail.com

EDUTAINMENT AS AN EFFECTIVE MEANS OF IMPROVING THE QUALITY OF EDUCATION AND MOTIVATION OF STUDENTS IN THE STUDY OF HISTORY

Abstract: The article describes the edutainment technology as an effective means of motivating and developing the creative potential of students. The author shares his practical experience in using edutainment technology in the process of developing and conducting educational classes on the basis of the Museum “Before 1917 and after” (Elabuga). The technology under consideration, in combination with the methods of museum pedagogy, forms the ability to think and make decisions independently, navigate the situation and work in a team.

Keywords: museum, edutainment technology, interactivity, game technologies, educational space of the museum.

Среди современных педагогических технологий, получивших распространения в России в последние десятилетия большую популярность, набирает технология эдьютейнмент. Английский термин edutainment объединяет понятия education (обучение) entertainment (развлечение) и в

переводе означает обучение через развлечение. Поэтому зачастую технологию эдьютейнмент отождествляют с игровыми технологиями, а это далеко не одно и то же.

Начнем с истории использования понятия edutainment, применительно к процессу обучения. На студии Уолта Диснея в 1948 г. начался выпуск кинолент о дикой природе. Сюжеты были подготовлены в формате научно-популярных фильмов, рассчитанных на неподготовленного зрителя. В аннотации к сериалу сотрудники киностудии впервые использовали понятие edutainment, чтобы подчеркнуть увлекательность и доступность научных видеосюжетов о природе [1]. В дальнейшем технология эдьютейнмент получила наибольшее распространение в бизнес-образовании. В случае, когда уже взрослые люди вынуждены были осваивать новую специальность или учиться новому бизнесу традиционные методы обучения не давали нужного результата, поэтому стали применяться своеобразные бизнес-тренинги, сочетающие элементы технологии эдьютейнмент. Это позволяло превратить процесс обучения в увлекательную игру в предпринимателей, в производственный процесс и т.д. Именно в бизнес-образовании эдьютейнмент набрал обороты, чему способствовало наличие средств в этой сфере деятельности и отсутствие многочисленных регламентирующих документов, столь характерных для системы образования.

Технология эдьютейнмент не является новой для российской системы обучения. В дореволюционной России была очень популярна изданная в 1913 г. книга Я.И. Перельмана «Занимательная физика». Рекламное объявление об этом издании сообщало, что книга адресована любителям головоломок, любящим испытывать свои знания. Но еще в 1840 г. на прилавках только набирающих силу в Российской империи книжных магазинов появилась хорошо иллюстрированное цветное издание «Первый детский взгляд на физику» [6]. Эти издания в доступной и интересной форме знакомили россиян XIX столетия с отдельными физическими явлениями и законами. В советском союзе также были популярны учебные пособия и диафильмы, которые рассказывали и показывали научные открытия и достижения в доходчивой и увлекательной форме [2]. Кстати, книга Я.И. Перельмана переиздавалась в Советском Союзе более 11 раз, но, как правило, под другим заглавием [5; 6]. Конечно, подобные издания можно считать только одним из приемов рассматриваемой технологии, но они становились отправной точкой развития методов «обучения через развлечение».

Современная технология эдьютейнмент включает несколько характерных признаков.

Во-первых, она призвана вызывать интерес обучающегося и нацелена на получение новых знаний и умений в доступном формате и комфортных условиях. Во-вторых, психологическая нагрузка в процессе обучения снимается за счет применения игровых технологий, что придает процессу получения знаний характер развлечения. Наконец, в условиях глобальной цифровизации эдьютейнмент предполагает использование актуальных возможностей современных технологий (цифровые образовательные контенты).

Большие перспективы применения исследуемой технологии в сфере музейной педагогики. Современный музей рассматривается как часть образовательного пространства, создающего условия для обучения и развития личности в ходе общения с культурными ценностями. Приведём фрагмент авторской разработки учебного занятия по истории с применением технологии эдьютейнмента на базе Музея «До 1917 года и после» (г. Елабуга).

В 11 классе в курсе «История России» предусмотрен урок на тему: «Советское общество в середине 1960-х – начале 1980-х гг.» Этот урок можно провести в формате музейного занятия, направленного на обогащение знаний учащихся, установление связи теории с практикой, с жизненными явлениями и процессами, развитие творческих способностей обучающихся, их самостоятельности, организованности; воспитание положительного отношения к учению.

Один из пунктов плана урока предусматривает изучение вопроса «Потребительские тенденции в советском обществе. Дефицит и очереди». Урок проводится в зале музея, с коллекцией предметов советского быта, где выставлены товары и повседневного спроса и дефицитные товары. Музейный педагог (в роли которого может выступать учитель истории), сообщает, что очереди были постоянным элементом повседневности советского общества, доказательством тому является детская сюжетно-ролевая игра «в очередь», популярная в 70-80-е гг. XX в. В советском обществе было несколько видов очередей: 1) за товарами повседневного спроса (за продуктами, одеждой, косметикой, туалетной бумагой); 2) очереди за «дефицитом» (как правило импортные товары и электроника); 3) административные очереди, которые формировались по специальным спискам на предприятиях и в учреждениях (за машиной, бытовой техникой, мебелью); 4) спонтанно возникающие очереди (за билетами в театр, на концерт, на стадион, в авиакабину). После рассказа педагога и визуального осмотра экспозиционного зала обучающимся предлагается выполнить интерактивное задание: разделитесь на три группы. Первая группа находит в зале предметы повседневного спроса, продажа которых приводила к возникновению очереди. Вторая группа выберет в этом зале дефицитные товары, за которыми могла выстроиться очередь в СССР. Третья группа находит предметы быта, за которыми формировались административные очереди. Четвертая группа находит предметы, по смыслу связанные со спонтанными очередями. Каждая группа составляет список «товаров» и «услуг», которые могли стать причиной очереди. В ходе выполнения задания обучающиеся погружаются в «определённую» среду советского быта, что вызывает живой интерес и мотивирует к изучению вопроса.

Учитывая, что эдьютейнмент предполагает использование современных цифровых ресурсов и технологий мы усложняем задание и предлагаем провести историческое исследование и установить цены на товары, за которыми выстраивались очереди. Для этого обучающимся предлагается обратиться к ресурсу «Государственная публичная историческая библиотека России», где хранятся оцифрованные архивы периодических изданий советского периода [3]. Проанализировав цифровые копии центральных и

региональных газет, участники занятия выясняют стоимость тех или иных товаров, которые выставлены в экспозиционном зале.

В целом применение технологии эдьютейнмент наряду с другими интерактивными методами позволяет повышать эффективность обучения за счет доступности изложения учебного материала, использования новых форматов подачи и анализа информации. Рассматриваемая технология формирует умение самостоятельно мыслить и принимать решения, ориентироваться в ситуации и работать в команде. Но эдьютейнмент не является альтернативой школьному или академическому образованию, это лишь дополнение к нему, позволяющее заинтересовать, мотивировать обучающегося.

Список литературы

1. Букатов, В.М. Эдьютейнмент: от развлекательных инноваций в образовании взрослых до интерактивной ревизии академических устоев традиционной дидактики / В.М. Букатов // Известия Российской академии образования. – 2016. – № 2. – С. 94-103.

2. Волшебница химия / сцен. Н.Н. Топоркова. – Москва : Диафильм, 1966. – 1 дф. (33 кд.). – URL: <https://arch.rgdb.ru/xmlui/handle/123456789/49866#page/0/mode/2up> (дата обращения: 15.09.2022)

3. Государственная публичная историческая библиотека России. – URL: https://www.shpl.ru/about_library/ (дата обращения: 15.09.2022).

4. Перельман, Я.И. Научные задачи и развлечения: (головоломки, опыты, занятия): с 35 рисунками / Я.И. Перельман. – Москва: Молодая гвардия, 1927. – 24 с.

5. Перельман, Я.И. Не верь своим глазам! / Я.И. Перельман. – Ленинград: Прибой, 1926. – 20 с.

6. Первый детский взгляд на физику, состоящий из 23 картин, объясняющих физические явления. – Москва: Тип. В. Логинова, 1840. – 23 с.