**«Эдьютейнмент» как педагогическая технология**

Может ли тяга к знаниям вытащить современных детей из социальных сетей? На все эти вопросы современные педагоги дают однозначный ответ – эдьютейнмент.

Эдьютейнмент – это новомодный термин, за которым прячется совершенно обычная, абсолютно каждому близкая вещь. А именно – включение игры в процесс обучения чему-либо.

Термин «edutainment» образовался из сочетания двух английских слов: education (образование) и entertainment (развлечение). Проще говоря, эдьютейнмент – это не что иное, как образование через игру или с элементами развлечения, то есть это явление, суть которого в том, что обучение должно быть интересным, развлекательным.

В широком смысле эдьютейнмент – это любое знание, которое завернуто в «яркую обертку», а оттого – и в этом вопросе единодушны и педагоги, и психологи – усваивается быстрее, легче, лучше.

В узком смысле этого слова именно эдьютейнмент становится, чуть ли не единственным способом привлечь детей и молодёжь к изучению науки. Неважно, во что упаковывать эти знания – научные парки, интернет-сайты, мультфильмы. Важна суть – рассказ о науке на понятном и интересном языке. Таким образом, стоит обратить особое внимание на внутреннее содержание понятия «эдьютейнмент», т.к. развлечение в обучении – это лишь первая стадия увлечения учебным процессом, сопровождающаяся положительными эмоциями и способствующая эффективному усвоению материала.

О. Л. Гнатюк определяет эдьютейнмент как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы и обеспечивающий при этом информирование аудитории при максимально облегчённом анализе событий».

Н.А. Кобзева придерживается понятия «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».

***Эдьютейнмент,*** как вид педагогических технологий, представляют собой совокупность приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр.

***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, поддерживание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания учащихся.

Основной целью эдьютейнмента является передача знаний, взглядов, опыта или навыков. Однако, для успешной передачи, получения и усвоения информации необходимо:

* смотивировать учащихся на изучение материала, вызвать их интерес, побудить принять активное участие в процессе приобретения знаний;
* во время самого процесса приобретения знаний, необходимо доставить учащимся удовольствие, полностью занять их и отвлечь от сторонних мыслей или переживаний;
* сильно заинтересовав учащихся, заставить их целиком отдаться занятию или идее.

Следовательно, эдьютейнмент – это не просто обучение и развлечение, это привлечение, обучение и увлечение при помощи разнообразных средств обучения с учетом определённых психологических потребностей учащихся.

***Особенность технологии эдьютейнмент***:

* **обоснованность** (обучение более успешно, когда учащиеся могут видеть полезность получаемых знаний),
* **дополнительное обучение** (обучение является более эффективным, когда учащиеся 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:***

* **акцент на увлечение**: важным является непосредственный интерес учащегося, который приводит к развитию новых навыков и накоплению знаний.
* **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.
* **игровой подход**: благодаря универсальности игры происходит эффективный процесс обучения вне зависимости от возраста.
* **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 учащихся в образовательный процесс.

Средства эдьютейнмента для образования можно разделить ***традиционные*** ***и современные***.

К традиционным средствам относятся книги, музыка, фильмы, образовательные игры, телепрограммы, радиопрограммы и свободные лекции, шутки афоризмы по теме содержания занятия, конкурсы, игры

Современные средства эдьютейнмента делятся на *электронные системы* (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и *веб-технологии*  (электронная почта, вики, блоги, веб - квесты, чаты, видеоконференции) мобильные приложения для телефонов учащихся, видеоподкасты, QR-технологии.

Так же к средствам технологии эдьютейнмента можно отнести: speating( спитинг) - это английское слово, которое при переводе означает «говорить» и «есть». Занятия с спитингом проводятся за чашкой чая; infotainment (инфотейнмент англ. от англ. information — информация и англ. entartainment — развлечение) - это способ подачи теле- или радиовещательного материала, который нацелен как на развлечение, так и на информирование аудитории. В передачах, содержание которых характеризуется как инфотейнмент, информация имеет развлекательный характер за счёт подбора материала или способа его оформления.

Познакомиться с опытом «[Использование технологии обучения эдьютейнмент в дополнительном образовании» можно,](https://www.youtube.com/watch?v=7A8uTKXrSzk) по ссылке [**Леус Е.В. Гаджет-игра как инструмент технологии обучения эдьютейнмент в дополнительном образовании**](https://www.youtube.com/watch?v=7A8uTKXrSzk).

Организовать занятия и мероприятия в формате технологии «Эдьютейнмент» можно в кафе, парке, музее, галерее, где можно получить информацию по какой-либо познавательной теме в непринужденной атмосфере. В отечественном образовании такие занятия получили название «Обучение вне стен классной комнаты». А в европейских и американских школах они называются *«занятия с открытым пространством»*. Во время свободных занятий педагог и учащиеся ведут диалог, требующий большой активности учащихся. Педагог может составить списки тем и отдать их группе учащихся, разделенному на подгруппы. Ученики могут присоединяться к любой группе и участвовать в диалогах, а в конце занятия делаются выводы на основе сказанного.

Стоит отметить, что термин «эдьютейнмент» шире, нежели просто игра, так как игра в данной технологии является лишь одним из многих элементов, увлекательных способов передачи знаний. Данный термин охватывает все, что обучает и информирует в ненавязчивой и интересной форме. Например, специальные компьютерные программы или интерактивные выставки в музеях, телевизионные передачи, включающие в сюжет образовательный посыл и привлекающие внимание к какой-либо проблеме, и многое другое.

Педагогическая игра характеризуется тем, что она направлена на достижение цели обучения и воспитания, на конкретный педагогический результат. Игровая форма занятий и воспитательных мероприятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к разным видам деятельности.

Психологи утверждают, что в игровой форме информация легче усваивается и запоминается. Обучение становится игрой, выиграть в которой значит чему-то научиться.

Вовлечение учащихся в среду, имитирующую интересную для них область знаний – это одно из самых главных преимуществ эдьютейнмента.

*Шаг 1. Внедряем мультимедиа в обучение*

Одна из основных задач современного педагога – сделать занятие интереснее того, чем можно заняться в Интернете и других медиапространствах. Или хотя бы не менее интересным. Отсюда первое требование эдьютейнмента – внедрение мультимедиа в образовательный процесс. Для этого недостаточно просто повесить в кабинете мультимедийную доску. Педагог должен научиться использовать ее возможности, а именно – передавать информацию через все возможные виды данных: помимо текста это аудио звучание, видео показ, анимация, презентация. Естественно, всё это должно представлять из себя не «я тебя слепила из того, что было», а продуманную, одновременно полезную и привлекательную для учащихся систему.

*Шаг 2. Интерактив: погружаем учащихся в материал*

Взаимодействие педагога и обучающегося должно происходить в обоих направлениях. Дети становятся активными участниками образовательного процесса, которые вместе с наставником совершают увлекательный квест в поисках знаний. Благодаря такому формату дети учатся учиться: открывать новое, проверять старое, размышлять, изобретать, продумывать действия в соответствии с поставленной целью. Любому человеку намного приятнее узнать что-то самому, чем услышать из вторых уст. Это и объясняет продуктивность интерактивного обучения в сравнении, к примеру, зубрежкой учебника или монотонным записыванием материала под диктовку.

*Шаг 3. Ролевые игры: знания в награду*

Главное – грамотно продумать сценарий. Структура игры позволяет превратить процесс обучения в увлекательное действо, победа в котором приносит необходимые навыки и знания. Желаемая цель – постепенно сформировать у ребенка представление о том, что научиться чему-то – значит выиграть. А это, как не крути, лучшая мотивация.

Ролевые игры – одна из самых популярных форм интерактивного образования. Участники ролевых игр учатся правильно действовать в той или иной жизненной ситуации (природную, производственную, коммуникативную и т.п.), моделируя ее в пространстве игры.

Если Вас заинтересовала данная технология, эдьютейнмент как педагогической технология обучения через развлечение то Вам сюда <https://youtu.be/CI9fl4tTeJU>