

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Тинков Владимир Дмитриевич,

учитель истории/обществознания основной школы № 46, г. Ярославль,

vova.tinkov.1997@mail.ru

В СТАТЬЕ ИССЛЕДУЮТСЯ ОСНОВНЫЕ ТРАКТОВКИ ТЕРМИНА «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ» И ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДАННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ В ЗАРУБЕЖНОЙ И ОТЕЧЕСТВЕННОЙ НАУЧНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ. ПРОВЕДЁН АНАЛИЗ ВЗГЛЯДОВ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ НА ПРОБЛЕМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ. АВТОР ОБОБЩАЕТ МАТЕРИАЛ ПО ИССЛЕДУЕМОЙ ПРОБЛЕМАТИКЕ, А ТАКЖЕ ОБРАЩАЕТ ВНИМАНИЕ НА ТО, ЧТО ОТДЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ТЕХНОЛОГИИ «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ» АКТИВНО ПРИМЕНЯЮТСЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ.

• современное образование • интерактивное обучение • педагогическая технология • эдьютейнмент • активная форма обучения

Введение

В связи с процессами виртуализации и цифровизации образования в России повышается интерес к образовательным технологиям, построенным на использовании современных технических средств обучения. Данные педагогические технологии помогают активизировать познавательные процессы, что в свою очередь способствует формированию положительной мотивации учения.

Рассматривая психологический (дидактический) аспект технологий, основанных на использовании современных технических средств, стоит отметить, что они в большинстве своём позволяют эффективно воспринимать и усваивать учебный материал через активное включение обучающихся в учебный процесс.

Одной из главных задач современного образования является формирование умения работать с различными источниками информации. Сложность заключается в том, что информация очень быстро теряет свою актуальность. Использование инновационных образовательных технологий частично помогает решить данную проблему путём включения в образовательный процесс «развлекательного элемента».

Комплекс вышеперечисленных аспектов обусловил появление педагогической тех-

нологии «эдьютейнмент», тесным образом связанной с развитием технических средств и сферы медиаразвлечений.

Цель

Целью работы является раскрытие содержания понятия «эдьютейнмент» как современной педагогической технологии.

Процедура и методы

В статье исследуются основные трактовки термина «эдьютейнмент» и отличительные особенности данной педагогической технологии, представленные в зарубежной и отечественной научно-педагогической литературе. Также приводится анализ взглядов исследователей на проблему использования технологии в образовательном процессе. Для достижения цели применялись теоретические методы научного исследования: анализ, синтез, обобщение.

Результаты

Проведённый анализ показал, что в научной среде отсутствует единая трактовка понятия «эдьютейнмент». Несмотря на различия в словесном оформлении, технология «эдьютейнмент» является одной из инновационных технологий и имеет ряд общих признаков, таких как: удовольствие от получения новых знаний и развития навыков

и умений («развлекательный элемент»), возможность получения знаний как в официальном, так и в неформальном формате, реализация личностного потенциала учащихся при включении в работу с современными техническими средствами обучения.

В статье прослеживается функционирование ключевых элементов данной технологии в образовательном процессе на методологическом и содержательном уровнях. Подчёркивается важность внедрения интерактивных форм обучения в систему традиционных уроков. Отдельное внимание уделяется обзору методических приёмов, которые могут быть применимы в образовательном процессе в рамках эдьютейнмента, при этом используется личный авторский опыт внедрения данной технологии в процесс обучения.

Теоретическая и/или практическая значимость

В статье обобщается материал по исследуемой проблематике, раскрываются некоторые трактовки, предложенные зарубежными и отечественными исследователями. Статья обращает внимание на то, что отдельные элементы технологии «эдьютейнмент» («развлекательный элемент», игровая деятельность) активно применяются в образовательном процессе.

Происхождение и трактовки понятия «эдьютейнмент»

Термин «эдьютейнмент» входит в научный лексикон в начале 90-х гг. XX века, однако само явление, в основе которого лежит **принцип «обучение + развлечение»** возникает ещё в 1940–1950-х гг.

Во второй половине XX века в США набирает популярность идея обучения школьников посредством развлекательных технологий. В середине 1970-х гг. понятие «эдьютейнмент» стали использовать при характеристике документальных фильмов студии «National Geographic Society» и развлекательно-образовательного проекта Millenium, который был разработан Крисом Дэниелсом в 1975 году и основан на принципе «обучение через развлечение». Применительно к педагогической науке термин «эдьютейнмент» впервые употребил Роберт

Хейман в докладе для Национального географического общества (1973 г). Автор рассматривал данное понятие, описывая проекты, в которых применяется игровой метод [5, с. 182]. Сравнив спектр обращения дидактики к развлечениям в 60-х и 70-х гг., можно сделать вывод, что именно 1970-е годы следует считать отправной точкой становления данного явления в зарубежной дидактике. Понятие «эдьютейнмент» с 90-х гг. XX века активно используется в научной и публицистической литературе, в основном в связи с появлением различных образовательных практик.

Несмотря на то, что термин «эдьютейнмент» активно используется в современной зарубежной педагогике, среди учёных не сложилось единого мнения насчёт его **трактовок**. Рассмотрим наиболее популярные точки зрения.

Так, Микела Эдиис, профессор университета Боккони (Италия) подчёркивает, что «эдьютейнмент — это специфическая деятельность, основанная на одновременном обучении и удовлетворении собственного любопытства» [19, pp. 1–3]. Смотря на процесс обучения как на продукт взаимодействия учащегося как субъекта с посланием в образовательно-развлекательном формате в качестве объекта, автор отмечает, что технология «эдьютейнмент» позволяет получить особый опыт и мотивировать к получению знаний, развитию умений и навыков в более активной форме.

Британский исследователь Д. Букинхем рассматривает эдьютейнмент как «гибридный жанр, который в значительной мере опирается на визуальный материал в формате рассказа или игры, более неформальный, менее относящийся к дидактическому стилю» [20, p. 41].

Специалист по современным технологиям Ян Ванг (Австралия) трактует «эдьютейнмент» как «место, где дети могут наслаждаться тем, что изучают посредством звуков, видео, текстов и изображений» [21, p. 10]. Употребляя слово «место», исследователь раскрывает особую роль, отведённую развлечению в образовательной деятельности. Автор акцентирует внимание на том, что основная цель эдьютейнмента — наполнить процесс обучения развлечением,

т. е. совместить теоретические знания с образовательными целями и средствами и направить развлечение на процесс получения новых знаний.

Уже на основе трактовки понятия «эдьютейнмент» данными тремя авторами можно сделать вывод, что, несмотря на содержательные различия, все они рассматривают его сущность одинаково — на основе концепции «обучение + развлечение», также все отмечают главную его особенность — создание образовательно-развлекательной среды, способствующей максимальной реализации возможностей современного образования. Понятие «эдьютейнмент» в западной педагогике трактуется именно как педагогическая технология.

Среди немногочисленных отечественных исследователей этого феномена не сложилось единого подхода к трактовке данного понятия, но важно отметить частоту употребления понятия «эдьютейнмент» в российских исследованиях. Проанализировав подобные работы, мы пришли к выводу, что далеко не всегда российские авторы используют это понятие, предлагая альтернативные. Так, М. М. Зиновкина говорит о «креативном образовании», понимая под ним «целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых методологий и опыта творческой деятельности с формированием на этой основе собственного творческого опыта» [6, с. 33]. В данном случае схожесть эдьютейнмента и креативного образования заключается в использовании элементов творчества для достижения образовательных результатов.

И. Ф. Феклистов применяет термин «неформальное образование», давая ему следующее определение: «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» [17, с. 24]. Акцентируя внимание на «смене обучающихся состояний», характерных для «неформального образования», автор не конкретизирует вопрос развлекательной стороны данной технологии и акцентирует внимание на образовании как процессе приобретения новых знаний. Вышеприведённое понятие пересекается с трактовкой эдьютейнмента,

но не синонимично ему: неформальное образование является альтернативой общего и профессионального образования, а эдьютейнмент может использоваться в любой сфере.

Таким образом, в отечественной научно-педагогической литературе наряду с традиционным для зарубежной дидактики понятием «эдьютейнмент» активно используются **альтернативные термины** (креативное образование, неформальное образование, геймификация). Данные понятия являются смежными, так как в их основе лежит организация учебного процесса методами и средствами, отличными от традиционного построения процесса обучения (создание неформальной атмосферы, использование цифровых технологий).

О. Л. Гнатюк трактует «эдьютейнмент» как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» [2, с. 65]. Под цифровым контентом он понимает «определённый объём информации, работа с которым предполагает использование техники или применения современных мультимедийных средств» [там же].

А. В. Попов определяет эдьютейнмент и вовсе широко: как «эффективное познание мира в игровой форме» [13, с. 71]. По мнению автора, такой формат обучения не только способствует вовлечению обучающихся в процесс познания, но и устанавливает эмоциональную связь с объектом изучения.

Если изучать и другие определения, то можно заключить, что в среде отечественных исследователей также отсутствует единая трактовка эдьютейнмента. Он понимается то как педагогическая технология, то как особый тип обучения/передачи знаний, особый контент, созданный с помощью современных технологий. При этом в России понятие в основном воспринимается как инновационная форма развлекательно-образовательного досуга, однако, как было отмечено выше, свои основания эта форма находит ещё в середине прошлого столетия. Если, вслед за М. Я. Дворкиной, принять за показатели инновации новизну педагогического явления (повышающую качество педагогических процессов), его внедрённость, временной и пространственной параметры,

то нельзя не признать пограничное состояние этой инновации [4, с. 16–17]: эдьютейнмент присутствует во всех развитых национальных образовательных системах (пространство и внедряемость), где-то возникнув раньше или позже (время); ключевым нереализованным в достаточной мере показателем остаётся лишь результативность.

Особенности технологии эдьютейнмент

Говоря о методологической парадигме данной технологии, отметим, что в её основе лежат идеи развивающего обучения В. В. Давыдова и Д. Б. Эльконина, а также личностно-деятельностного и коммуникативного подходов [8, с. 58]. Эдьютейнмент как педагогическая технология строится на следующих **дидактических принципах**:

- принцип связи теории с практикой (достигается путём изучения и закрепления учебного материала с помощью интерактивных технологий);
- принцип целостности (обеспечивается достижением единства и взаимосвязи всех элементов педагогического процесса);
- принцип доступности (средства эдьютейнмента определяются с учётом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся);
- принцип сознательности и творческой активности учащихся (развлекательный характер эдьютейнмента создаёт условия для развития потенциала каждого ученика) [3, с. 91].

Эдьютейнмент как педагогическая технология, построенная на взаимосвязи обучения и развлечения, имеет **ряд отличительных особенностей**: создание неформальной обстановки на уроках, отсутствие строгих рамок и контроля со стороны педагога, преобладание интерактивных средств обучения и наличие двухсторонней деятельности субъектов образовательной деятельности. Рассмотрим их более детально.

Основным элементом данной технологии является развлечение, которое выступает мотивом деятельности учеников и в конечном итоге приводит к формированию устойчивого интереса к процессу обучения, а также снимает психологическую нагрузку от процесса обучения, чему во многом

способствует неформальная обстановка и положительная атмосфера на занятиях с использованием средств эдьютейнмента [9, с. 45].

Развитие личности учащегося происходит в условиях свободного выбора: деятельность организуется педагогом, но осуществляется учащимися по собственному желанию. Важным для учащихся компонентом в данном случае является не оценка, а сам процесс учебной деятельности, направленный как на получение удовольствия, так и на получение знаний и развитие навыков.

Ключевой особенностью эдьютейнмент-технологии считается игровой подход. Благодаря разнообразию игр, которые можно использовать в образовательном процессе, происходит эффективный процесс обучения вне зависимости от возраста учеников. Стоит отметить, что наличие правил игры отражает, с одной стороны, содержательную сторону процесса, а с другой — включает в себя элементы социально-значимого и общественно полезного опыта, тем самым имея имитационный характер (направленность на моделирование повседневных ситуаций) [12, с. 77].

Ещё одной характерной чертой является «акцент на современность», т. е. на использование широкого комплекса средств эдьютейнмента: аудио- и видеоматериалы, дидактические игры, мультимедийные программы [7, с. 195].

Следовательно, **средства обучения**, используемые при реализации эдьютейнмент-технологий, условно можно разделить на два типа — традиционные и современные. К традиционным средствам относятся фильмы, дидактические игры, теле/радио-программы. Современные средства обучения данной технологии тесно связаны с развитием компьютерных технологий и могут включать в себя электронные учебники, компьютерные игры, веб-квесты, блоги и чаты, интерактивные выставки в музеях [1, с. 13]. Данный факт характеризует «гибкость» эдьютейнмента — учитель может свободно использовать развлекательный компонент на любых этапах урока, в зависимости от того, какие цели ставит педагог на каждом этапе.

Применение эдьютейнмент-технологий в образовательном процессе

Говоря о применении той или иной педагогической технологии, отметим, что данный выбор зависит от **ряда факторов**, таких как: приоритетность целей образования, специфика содержания учебного материала, индивидуальные особенности обучающихся (возраст, количество, уровень подготовленности), степень технической оснащённости учебного процесса и др. Рассматривая технологию эдьютейнмент с опорой на вышеперечисленные факторы, подчеркнём, что ключевой целью использования её является формирование активной в процессе обучения личности, способной к самостоятельному построению и корректировке учебно-познавательной и профессиональной деятельности.

Эдьютейнмент, как и другие педагогические технологии, направлен на достижение конкретных целей обучения. Образовательная цель заключается в достижении предметных результатов; развивающая связана с формированием метапредметных результатов, включающих в себя широкий перечень компетенций, а именно: развитие познавательного интереса, творческих способностей, памяти, воображения, а также участие в моделируемых ситуациях или ролевых играх. И, наконец, воспитательная цель заключается в достижении личностных результатов обучения, к которым стоит отнести формирование культуры общения, воспитание толерантного отношения к мнениям окружающих и приобщения учеников к социальному опыту. Следовательно, использование эдьютейнмент-технологий в учебном процессе связано в первую очередь с достижением метапредметных результатов обучения и формированием универсальных учебных действий [8, с. 59].

Говоря о методической стороне технологии, отметим, что методы на занятиях с применением эдьютейнмента должны соответствовать всем **педагогическим принципам**, но отдельного внимания заслуживают следующие: связь теории с практикой, последовательность и доступность [9, с. 45]. Для достижения принципа связи теории с практикой следует уделять большее внимание изучению практико-ориентированных тем (вне зависимости от предмета),

обеспечению субъектно-субъектных отношений и организации контроля и оценки не только предметного содержания, но и УУД. Принцип последовательности заключается в том, чтобы полученные знания выстраивались в систему, следовательно, необходимо возвращаться к изученному материалу и на его основе изучать новый. Принцип доступности предполагает, что сложность заданий должна соответствовать возрасту и способностям учеников.

В отечественном образовании к эдьютейнменту близка группа методов активного обучения — способов активизации учебно-познавательной деятельности учеников, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Они направлены на привлечение учащихся к самостоятельной познавательной деятельности и дают возможность применения полученных знаний [3, с. 93]. Так, при использовании эдьютейнмента в учебном процессе могут быть использованы **следующие методы**.

1. Решение ситуационных задач (имитация реального события/проблемы). Учебный материал подаётся в виде проблемной ситуации, которую требуется решить. Знания в данном случае добываются в результате активной работы.
2. Работа в малых группах. В ходе занятий каждый ученик получает возможность участвовать в работе, применять на практике навыки сотрудничества и межличностного общения (умение слушать, формулировать общее мнение).
3. Развивающая кооперация. Суть метода заключается в постановке задач, которые трудно решить в индивидуальном порядке и для которых необходимо объединение учеников с распределением ролей внутри группы.

Сложно сформировать общий перечень методических приёмов, связанных с технологией «эдьютейнмент», которые может использовать педагог в учебном процессе. Это обусловлено тем, что средства обучения включают в себя обширный список как визуальных, так и аудиовизуальных источников информации.

Основополагающим средством обучения на уроках выступают информационно-

коммуникационные технологии. К ним можно отнести тематические материалы, размещаемые на видеохостинге Youtube, аудиоподкасты, презентации и подкасты [15, с. 69]. Также стоит отметить использование в учебном процессе веб-квестов. Веб-квест — это деятельность, ориентированная на исследование, в котором вся необходимая для решения информация или её часть берётся учеником из интернет-ресурсов [14, с. 31]. Выделяют два вида веб-квестов: краткосрочный и долгосрочный. Краткосрочный квест направлен на сбор информации и получение нового знания. По результатам выполнения данного типа веб-квеста ученик обрабатывает большое количество информации и извлекает из неё смысл. Цель выполнения долгосрочного веб-квеста сводится к расширению и совершенствованию знаний. В конечном итоге учащийся не только овладевает новым знанием, но и изменяет его таким образом, чтобы другие могли прокомментировать и оценить его онлайн или оффлайн.

Отдельные элементы, привносящие в ход урока «развлекательный элемент», можно в той или иной степени использовать при изучении любого школьного предмета. Рассмотрим **примеры применения** увлекательных компонентов на некоторых уроках.

При изучении языков активно используются различные игры, учебные дискуссии, создание проблемных ситуаций. Данные формы работы стимулируют познавательный интерес, включают учащихся в речевую деятельность (в том числе иноязыковую), помогают развивать навыки произношения, лексики и грамматики. Так, в начале и конце уроков английского языка можно использовать специальные ритуалы для общения. Ритуалы включают в себя набор языковых ситуаций, встречающихся в повседневном общении («Где и кем ты видишь себя через 20 лет?», «Чем больше всего ты гордишься в жизни?», «Какие у тебя любимые фильмы?») [11, с. 258]. Такая разновидность методических приёмов позволяет включить учеников в работу и стимулирует их творческую активность, тем самым благоприятствуя созданию неформальной обстановки и установлению субъектно-субъектных отношений — важных элементов эдьютейнмента.

Объясняя грамматические/лексические правила, можно использовать методический приём «сториз» — маленьких личных историй из пяти предложений. Они позволяют ученикам увидеть, как незнание правил влияет на восприятие и искажает полученную информацию, задействовать творческие способности, получить удовольствие от фантазирования или юмора собеседника.

При изучении лексических тем эффективно использовать игру «Ассоциации» (Verbal association), в ходе которой ученики находят близкие по смыслу слова по изучаемой теме [16, с. 330]. Преимущество данных форм работы заключается в том, что их можно проводить в игровом формате, т. е. придавать занятию не только учебный, но и развлекательный характер.

На уроках истории и обществознания активно используются дидактические игры. Игра «Кто я такой?» способствует формированию у учеников образов исторических личностей и улучшает запоминание дат и событий с привязкой к конкретной личности. Суть её заключается в том, чтобы с помощью наводящих вопросов, на которые можно ответить только «да» или нет» (Я мужчина/женщина? Я живу в России?) отгадать зашифрованного персонажа.

При работе с понятиями на уроках истории/обществознания зачастую применяются игры «Рисунок», «Строго без слов», «Крокодил», «Элиас» [10]. Смысл перечисленных викторин состоит в том, чтобы объяснить термины с помощью жестов, мимики и рисунка, а в случае с «Элиасом» без использования однокоренных слов.

При изучении математики также можно применять элементы технологии эдьютейнмент. Для формирования познавательного интереса и мотивации подходят такие методические приёмы, как закодированные примеры, числовые цепочки, развивающие задачи, математическое лото. Помимо использования вышеперечисленных форм обучения компоненты эдьютейнмента применяются и при организации домашнего задания: создание карт-путешествий, кроссвордов, головоломок и ребусов [18].

Таким образом, применение вышеперечисленных методических приёмов повышает

мотивацию учеников, а также привносит в учебный процесс элементы творчества и интерактива, что в свою очередь способствует формированию прочных знаний по предмету и универсальных учебных действий. Вышеперечисленные методы строятся на развлечении, но тем самым активизируют работу учащихся, мотивацию, интерес, усвоение знаний.

Уроки с элементами эдьютейнмента отличаются от традиционных тем, что ученик становится субъектом процесса, принимая в нём активное участие. Учащиеся становятся активными потребителями знаний, высказывая личные предпочтения и проявляя субъективную реакцию на полученный опыт. Кроме того, технология эдьютейнмента способствует формированию творческой личности, способной креативно мыслить и применять полученные знания на практике.

Эдьютейнмент представляет собой особую технологию обучения, которая основывается на развлечении и формировании интереса к предмету с получением удовольствия от учебного процесса. Рассматривая эдьютейнмент как современную педагогическую технологию, можно выделить следующие отличительные особенности: создание неформальной атмосферы на уроках, отсутствие строгих рамок и контроля со стороны педагога, преобладание интерактивных средств обучения и новых форм представлений информации, а также наличие двухсторонней деятельности субъектов образовательной деятельности.

Технология «эдьютейнмент» имеет ряд достоинств и активно применяется в учебном процессе. Формы работы с использованием данной технологии облегчают изучение и усвоение нового материала, позволяют быстро вовлекать учащихся в работу. Эдьютейнмент позволяет формировать ряд метапредметных результатов обучения: умение работать индивидуально и в группе, применять приобретённый опыт в новых условиях, развивать творческие способности. □

Список использованных источников:

1. Бражник, Л. М. Перспективы использования технологии «Эдьютейнмент» в обучении русскому языку / Л. М. Бражник // Актуальные вопросы развития профессионализма педагогов в современных условиях. Материалы международной электронной научно-практической конференции. 2017. Т. 3. С. 12–15.
2. Гнатюк, О. Л. Основы теории коммуникации / О. Л. Гнатюк. М: Проспект, 2010. 359с. ISBN 978–5–406–00229–2.
3. Гуремина, Н. В. Эдьютейнмент как эффективная технология развития творческого потенциала личности в учебном процессе / Н. В. Гуремина, Л. В. Путинцева // Современные исследования социальных проблем. 2016. № 3–2 (59). С. 88–94.
4. Дворкина, М. Ю. Как долго длится инновация? / М. Ю. Дворкина // Библиосфера. 2009. № 4. С. 15–18.
5. Дьяконова, О. О. Понятие эдьютейнмента в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182–185.
6. Зиновкина, М. М. Педагогическое творчество: учеб. пособие / М. М. Зиновкина. М: Изд-во МГИУ, 2007. 257 с. ISBN 978–5–2760–1295–7.
7. Кобзева, Н. А. Edutainment как современная технология обучения / Н. А. Кобзева // Ярославский педагогический вестник. 2012. Т. 2. № 4. С. 192–195.
8. Королёва, М. Ю. Использование технологии Эдьютейнмента на уроках и во внеурочной деятельности на начальном этапе обучения английскому языку / М. Ю. Королёва // Совершенствование преподавания иностранных языков в школе и вузе. Сборник научно-методических трудов. 2017. Выпуск 19. С. 56–62.
9. Купцова, И. А. Технология «эдьютейнмент» в современном культурно-образовательном пространстве России / И. А. Купцова, И. Р. Догналек // Образование и культурное пространство. 2021. № 1. С. 44–48.
10. Методические рекомендации по использованию технологии «эдьютейнмент» в урочной и внеурочной деятельности // Инфоурок: [сайт]. 2017. URL: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-po-ispolzovaniyu-tehnologii-eduteynment-v-urochnoy-i-vneurochnoy-deyatelnosti-2262603.html> (дата обращения: 09.07.2022).
11. Морарь, О. В. Эдьютейнмент на уроках английского в школе: вовлечение и обучение / О. В. Морарь, В. В. Чагина // Молодой учёный. 2022. № 11 (406). С. 258–260.
12. Позняк, Л. П. Эдьютейнмент и геймификация в образовательном процессе / Л. П. Позняк // Тенденции развития науки и образования. 2022. № 83–1. С. 74–79.
13. Попов, А. В. Маркетинговые игры. Развлекать и властвовать / А. В. Попов. М: МИФ, 2006. 153 с. ISBN 5–902862–22–1.
14. Сапух, Т. В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета / Т. В. Сапух // Вестник ТВГУ. 2016. № 8 (173). С. 30–34.
15. Соболева, Н. П. «Эдьютейнмент» как форма учебного процесса для обучения чтению студентов гуманитарных специальностей / Н. П. Соболева, Н. А. Захарова // Иностранные языки в современном мире. Сборник материалов XII Международной научно-практической конференции. 2019. С. 66–71.

16. Сопова, Е. А. Технология эдьютейнмент: учение или развлечение? / Е. А. Сопова // Иностранные языки и современные тенденции в иноязычном образовании. Материалы V Юбилейной международной научно-практической конференции. 2021. С. 326–331.
17. Феклистов, И. Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи / И. Ф. Феклистов. Лондон: Council of Europe, 2002. 478 с.
18. Эдьютейнмент на уроках математики // Infourok: [сайт]. 2021. URL: <https://infourok.ru/edyutejment-na-urokah-matematiki-5428835.html> (дата обращения: 09.07.2022).
19. Addis, M. New technologies and cultural consumption // European Journal of Marketing. 2005. Vol. 39. No. 7/8. P. 729–736.
20. Buckingham, D. Selling learning: towards a political economy of edutainment media // Media, Culture and Society. 2005. Vol. 27. No. 1. P. 41–58.
21. Wang, Ya. Edutainment technology — a new starting point for education development of China // Frontiers in Education Conference. Milwaukee: WI. 2007. P. 10–13.
- stve Rossii / I. A. Kuptsova, I. R. Dognalek // Obrazovanie i kul'turnoe prostranstvo. 2021. № 1. S. 44–48.
10. Metodicheskie rekomendatsii po ispol'zovaniyu tekhnologii «ehd'yuteinmenT» v urochnoi i vneurochnoi deyatel'nosti // Infourok: [sait]. 2017. URL: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-po-ispolzovaniyu-tehnologii-edyutejment-v-u-rochnoy-i-vneurochnoy-deyatelnosti-2262603.html> (data obrashcheniya: 09.07.2022).
11. Morar', O. V. Ehd'yuteinment na urokakh angliiskogo v shkole: вовлечение и обучение / O. V. Morar', V. V. Chagina // Molodoi uchenyi. 2022. № 11 (406). S. 258–260.
12. Poznyak, L. P. Ehd'yuteinment i geimifikatsiya v obrazovatel'nom protsesse / L. P. Poznyak // Tendentsii razvitiya nauki i obrazovaniya. 2022. № 83–1. S. 74–79.
13. Popov, A. V. Marketingovye igry. Razvlekai i vlastvui / A. V. Popov. M: MIF, 2006. 153 s. ISBN 5–902862–22–1.
14. Sapukh, T. V. Primenenie tekhnologii «ehd'yuteinmenT» v obrazovatel'noi srede universiteta / T. V. Sapukh // Vestnik TVGU. 2016. № 8 (173). S. 30–34.
15. Soboleva, N. P. «Ehd'yuteinmenT» kak forma uchebnogo protsessa dlya obucheniya chteniyu studentov gumanitarnykh spetsial'nostei / N. P. Soboleva, N. A. Zakharova // Inostrannye yazyki v sovremennom mire. Sbornik materialov XII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. 2019. S. 66–71.
16. Sopova, E. A. Tekhnologiya ehd'yuteinment: uchenie ili razvlechenie? / E. A. Sopova // Inostrannye yazyki i sovremennye tendentsii v inoyazychnom obrazovanii. Materialy V Yubileinoi mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. 2021. S. 326–331.
17. Feklistov, I. F. Posobie po obrazovaniyu v oblasti prav cheloveka s uchastiem molodezhi / I. F. Feklistov. London: Council of Europe, 2002. 478 s.
18. Ehd'yuteinment na urokakh matematiki // Infourok: [sait]. 2021. URL: <https://infourok.ru/edyutejment-na-urokah-matematiki-5428835.html> (data obrashcheniya: 09.07.2022).
19. Addis, M. New technologies and cultural consumption // European Journal of Marketing. 2005. Vol. 39. No. 7/8. P. 729–736.
20. Buckingham, D. Selling learning: towards a political economy of edutainment media // Media, Culture and Society. 2005. Vol. 27. No. 1. P. 41–58.
21. Wang, Ya. Edutainment technology — a new starting point for education development of China // Frontiers in Education Conference. Milwaukee: WI. 2007. P. 10–13.

References:

1. Brazhnik, L. M. Perspektivy ispol'zovaniya tekhnologii «Ehd'yuteinmenT» v obuchenii russkomu yazyku / L. M. Brazhnik // Aktual'nye voprosy razvitiya professionalizma pedagogov v sovremennykh usloviyakh. Materialy mezhdunarodnoi ehlektronnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. 2017. T. 3. S. 12–15.
2. Gnatyuk, O. L. Osnovy teorii kommunikatsii / O. L. Gnatyuk. M: Prospekt, 2010. 359s. ISBN 978-5-406-00229-2.
3. Guremina, N. V. Ehd'yuteinment kak ehffektivnaya tekhnologiya razvitiya tvorcheskogo potentsiala lichnosti v uchebnom protsesse / N. V. Guremina, L. V. Putintseva // Sovremennye issledovaniya sotsial'nykh problem. 2016. № 3–2 (59). S. 88–94.
4. Dvorkina, M. Yu. Kak dolgo dlitsya innovatsiya? / M. Yu. Dvorkina // Bibliosfera. 2009. № 4. S. 15–18.
5. D'yakonova, O. O. Ponyatie ehd'yuteinment v zarubezhnoi i otechestvennoi pedagogike / O. O. D'yakonova // Sibirskii pedagogicheskii zhurnal. 2012. № 6. S. 182–185.
6. Zinovkina, M. M. Pedagogicheskoe tvorchestvo: ucheb. posobie / M. M. Zinovkina. M: Izd-vo MGIU, 2007. 257 s. ISBN 978–5–2760–1295–7.
7. Kobzeva, N. A. Edutainment kak sovremennaya tekhnologiya obucheniya / N. A. Kobzeva // Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik. 2012. T. 2. № 4. S. 192–195.
8. Koroleva, M. Yu. Ispol'zovanie tekhnologii Ehd'yuteinment na urokakh i vo vneurochnoi deyatel'nosti na nachal'nom ehtape obucheniya angliiskomu yazyku / M. Yu. Koroleva // Sovershenstvovanie prepodavaniya inostrannykh yazykov v shkole i vuze. Sbornik nauchno-metodicheskikh trudov. 2017. Vypusk 19. S. 56–62.
9. Kuptsova, I. A. Tekhnologiya «ehd'yuteinmenT» v sovremennom kul'turno-obrazovatel'nom prostran-