

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ «РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ» (EDUTAINMENT) В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Ю.Д. Ермакова¹, Т.М. Носова²

¹ Самарский государственный экономический университет
443090, Россия, г. Самара, ул. Советской Армии, 141

¹ E-mail: ermjul@yandex.ru

² Самарский государственный социально-педагогический университет
443090, Россия, г. Самара, ул. Антонова-Овсеенко, 26

Аннотация

Современные тенденции ко всеобщей цифровизации всех сфер жизни общества создают объективные предпосылки к тому, чтобы обратить внимание педагогов на зародившийся относительно недавно новый подход к построению образовательного процесса – Edutainment (от англ. education – образование и entertainment – развлечение). Особенностью технологии edutainment является внедрение современных форм развлечения в систему традиционных лекций, уроков, занятий, семинаров и мастер-классов, так как без телевизионных программ, настольных, компьютерных и видеоигр, фильмов, музыки, веб-сайтов, мультимедийных программ уже трудно представить повседневную реальность любого обучающегося. Стремительно развивающиеся инновационные разработки в области технологического аппарата в последние годы предоставили преподавателям и студентам возможность широко использовать всевозможные мультимедийные ресурсы для наиболее эффективного изучения иностранного языка, обеспечивая тем самым погружение в «реальную» языковую среду. Edutainment предлагает ресурсы, которые могут быть использованы практически в любой области преподавания, а в изучении иностранного языка даже, вероятно, с наибольшей эффективностью. Кроме очевидных достоинств использования технологии «развлекательного образования», в данной статье исследуется и эффективность использования такого рода мультимедиа для развития профессиональных языковых компетенций студентов по сравнению с традиционными методиками. Результаты экспериментальной части подтвердили целесообразность использования интерактивных ресурсов как компонентов edutainment в сочетании с зарекомендовавшими себя классическими, академическими подходами к обучению иностранному языку, а также был выявлен ряд недостатков, на базе которых сформулированы предостережения относительно применения подхода Edutainment к системе высшего образования в целом и преподаванию иностранного языка в частности.

¹Ермакова Юлия Дмитриевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Лингвистика и иноязычная деловая коммуникация».

²Носова Тамара Михайловна, доктор педагогических наук, профессор кафедры «Биология, экология и методика обучения».

Ключевые слова: Edutainment, интерактивные методы обучения, обучение иностранному языку, мультимедийные ресурсы.

Введение

С развитием технологических возможностей ускорялось развитие edutainment. По мере приближения всемирного сообщества к цифровой коммуникации Edutainment продолжает свое всеобъемлющее распространение по всему миру. Веб-сайты, такие как YouTube, позволяют размещать и распространять цифровой контент на международном уровне, что делает его доступным практически в любой точке земного шара. Однако подбирая тот или иной «развлекательный компонент», преподаватель должен четко осознавать, что предпосылкой любого использования такого ресурса в ходе образовательного процесса является развитие и воспитание, а не развлечение. Иногда учебный урок в «открытой образовательной среде» (т. е. в реальной, жизненной, бытовой среде) скрыт, следовательно, студенты часто учатся, не осознавая этого. Сторонники edutainment утверждают, что это обеспечивает соответствующий осязаемый опыт обучения у учащихся, апеллируя к необходимости решения возникших вопросов и поощрения интереса к дальнейшему более глубокому изучению предмета. Согласно конструктивистскому взгляду на обучение учащийся активно участвует в построении образовательной модели, вносит свой собственный смысл в каждый этап обучения, внося коррективы по мере овладения теми или иными компетентностями. Критики утверждают, что edutainment обеспечивает «разбавленную» форму образования, где среда становится более важной, чем сообщение, что неприемлемо для «закрытой образовательной среды», т. е. для ситуации образовательного процесса, где главное – донести сухие теоретические знания (правила, аксиомы, законы), которые закладывают фундамент академического образования и формируют дальнейшее направление его развития. В контексте получения научных знаний категории «развлечение» и «скука» не могут быть противопоставлены. «Скука используется как преграда на пути ленивых и недостойных. Она – следствие и символ фундаментальности, трудно добываемых знаний. Чем труднее пробраться к знанию, тем привилегированнее его носители» [1, 2, 3]. А в связи с нарастающей тенденцией всеобщей инфантилизации населения технологию развлекательного образования следует использовать особенно аккуратно, тщательно подбирая наиболее актуальный и отвечающий необходимым образовательным требованиям контент [4].

1. Обзор литературы

Merriam-Webster определяет Edutainment как «развлечение» (как игры, фильмы или шоу), которое предназначено для обучения [5]. Термин был первоначально использован в 1973 году и определен пионерами в этой области

как развлечение с образовательным уклоном (Jasinski, 2004), созданное с целью развлекать или привлекать зрителя/участника, одновременно делясь с ним своими знаниями. Некоторые формы Edutainment первоначально создавались для зрелищности и только потом стали рассматриваться как полезный учебный материал с воспитательной установкой. Другие формы Edutainment создавались специально для образовательных целей.

Митчел Резник (M. Resnick, 2004) утверждает, что технология entertainment представляется как «награда за пустые страдания в процессе образования, полученное таким образом образование – это неблагодарный опыт». По мнению Эста дэ Фоссард (Esta De Fossard, 2005) особенность технологии Edutainment в педагогике и методике заключается в том, чтобы учесть:

- обоснованность такого использования (обучение более успешно, когда обучающиеся могут видеть полезность получаемых знаний);

- необязательность такого дополнительного, или даже «добавочного», обучения (обучение, которое иногда оказывается более эффективным, когда обучающиеся могут получать новые знания самостоятельно);

- индивидуальное обучение, или «распределительное» (Distributed Learning), когда составляющие образовательного процесса распределяются в зависимости от возможностей конкретных учеников и скорости усвоения ими материала, исходя из чего подбирается оптимальный ритм работы и обеспечивается широкий доступ к образовательным ресурсам нескольким пользователям, при котором все обучаемые учатся по-разному и в разные периоды времени. Данная методика работы зарекомендовала себя в системе дистанционного образования как один из компонентов работы на заочном отделении, а также в рамках выполнения текущих семестровых самостоятельных заданий и форм промежуточного контроля.

Исследования различных аспектов, аргументов за и против, теоретические и практические особенности технологии edutainment, представленные в публикациях ряда других авторов [D. Buckingham and M. Scanlon (2005), Z. Okan (2003), M. Resnick (2004)], подтверждают актуальность данного направления и его методический потенциал. К. Soratia и P. Sevidio (2012) акцентируют, что когнитивные функции и навыки учащихся, такие как коммуникация, творческое мышление, социальное сотрудничество и язык, могут быть объединены различными типами интерактивных инструментов edutainment, а новые парадигмы в компьютерном взаимодействии достигли таких многообещающих успехов, что могут быть использованы как для игры, так и для обучения [6, 7, 8, 9].

Влияние технологии Edutainment на образование давно стало предметом исследований в работах таких зарубежных авторов, как A. Yudinseva (2015), M. Juma (2017), R. Guy & G. Marquis (2016), R. Van Eck (2006), S. Wallden & A. Soronen (2004), Millington Neil T. (2011) и др. [10, 11, 12, 13, 14, 15, 16].

Изучив результаты проведенных исследований в этой области, можно выделить три основных направления возникновения Edutainment.

Первое – обучение детей младшего дошкольного и школьного возраста, когда в силу психолого-физиологических особенностей (внимание еще не устойчивое, основной вид деятельности – игра, а волевая составляющая к учебной деятельности только формируется) технология развлекательного обучения оправданно может быть признана лучшей для сообщения базовых знаний.

Второе направление логически вытекает из первого: дети формируются индивидуально исходя из своих интеллектуальных и физических возможностей, и развлекательное обучение позволяет привлечь всех, у кого возникают трудности с традиционным обучением (как компонент инклюзивного образования).

Третье направление, получившее наиболее широкое распространение в последние годы, – это создание и использование технологии Edutainment наряду с детской и для взрослой аудитории, а также для рекламы, агитации, популяризации, сообщения образовательной информации или привлечения большего интереса к выбранной теме в той или иной конкретной предметной области (образование, экономика, политика и т. п.).

Наиболее органично внедрение следующих элементов развлекательного образования с учетом специфики выбранного направления знаний [17, 18, 19]:

- искусство (живопись, фотография, скульптура, особенно то, что выставлено на выставке или в галерее для всеобщего обозрения);
- анимация, комиксы, мультфильмы (например, политические мультфильмы);
- драматургия (сценки, пьесы, кукольные спектакли в исполнительском искусстве или классической литературе);
- экспонаты и музеи (научные центры, социально-политическая, антропологическая история, древние цивилизации);
- игры, такие как изготовленные настольные игры, имитирующие жизненные ситуации и проблемы, которые необходимо решить;
- радиопередачи и программы (музыка, интервью, ток-шоу);
- реклама (медиа и бизнес-исследования);
- телевизионные программы (Discovery Channel, History Channel, BBC, CNN и др.);
- фильмы;
- документальная хроника;
- литературные издания (газеты, журналы, книги и иллюстрированные издания);
- живые выступления, имеющие элемент зрелища (комедия, магия, легкая атлетика);
- музыка (живая или записанная);
- видеоигра;

- программное обеспечение;
- Интернет-сайты;
- цифровое моделирование и виртуальные миры;
- аудиовизуальные материалы, мультимедиа, которые были записаны, опубликованы или показаны на общественном форуме.

Если глубже исследовать этимологию Edutainment, то можно заметить, что хотя сам термин был придуман в начале 1970-х годов, элементы Edutainment всегда существовали в общеизвестных формах:

- нравственные учения, притчи (например, в религиозных текстах), сказки, рассказы, устные или письменные, изображающие реальные или воображаемые события, которые приглашают читателя стать эмоционально вовлеченным и поощряют личные размышления. Это все, что мы относим к категории «художественная литература»;

- любое театральное (драматическое или комедийное) представление, которое может включать музыку и танец.

Такие примеры раннего Edutainment нацелены на то, чтобы развлечь, но в то же время обучить, воспитать или вдохновить. С неумолимым технологическим прогрессом Edutainment набирает большую популярность и принимает центрированную форму. С появлением телевидения создаются многочисленные как детские, так и рассчитанные на взрослую аудиторию программы, направленные на образование и развлечения. Главная цель образовательного телевидения – развлекать и просвещать. Образовательная ценность программ должна закладываться изначально, но иногда она может быть неочевидной. Эта форма обучения особенно эффективна для детей, которым трудно сосредоточиться на регулярных занятиях с использованием традиционных форм подачи материала. Обучение почти всегда связано с эмоциональным опытом, а также с когнитивными процессами конкретного ученика [20].

Образовательные медийные программы могут представить объемный учебный материал в максимально сокращенном варианте, т. е. в одном клипе, что особенно популярно среди подростков, которые, по мнению Т.В. Черниговской имеют «клиповое мышление». Такое мышление «уменьшает активность головного мозга, которая необходима для осмысленного принятия решений. Кроме того, появилось явление, получившее название Google-эффект (очень быстрое добывание информации в любой момент). Это ведет к тому, что ухудшается память. Рабочая память становится очень короткой. Получается парадоксальная ситуация: информации очень много, но мы не успеваем ее воспринимать и анализировать. И ее ценность пропадает – она что есть, что нет. Не надо кидаться в фантастические объяснения, что «клиповое мышление» – это новый виток в развитии человечества, если это виток, то вниз» [21, 22, 23].

2. Материалы и методы

В процессе работы над статьей нами использовались следующие методы: изучение и анализ соответствующей научно-методической и справочной литературы (в частности, по проблемам использования аутентичных учебных материалов, реализации коммуникативного и компетентностного подходов, специфики аудиовизуальных средств обучения), изучение рабочих образовательных программ с элементами «развлекательного обучения», анализ англоязычных видеороликов (с целью их отбора для демонстрации на занятии), наблюдение за деятельностью студентов (в том числе комплексная оценка результатов их работы с аутентичными материалами с целью определения ее эффективности или неэффективности), анализ и обобщение педагогического опыта.

Эмпирическая часть исследования проводилась на базе Самарского государственного экономического университета со студентами первых курсов бакалавриата.

Для проведения внутреннего мониторинга использовались получившие широкое распространение в методической работе диагностические методики, такие как мониторинг, изучение и обобщение опыта, методы математической статистики для установления достоверности различий между результатами обучения, проведена проверка статистической достоверности дифференциации (разности) двух средних показателей (средние значения по контрольной и экспериментальной группам).

3. Результаты исследования

Оценка программ с развлекательной составляющей позволила выявить, что данная составляющая может стать подспорьем в планировании занятия со студентами, которые имеют проблемы с обучением общепризнанными методами. Нельзя утверждать, что Edutainment является заменой традиционного образования, однако Edutainment может быть катализатором в содействии развитию навыков студентов и способствовать их мотивации, обеспечив тем самым отправную точку их познавательного процесса. Тому же принципу следует конструктивистская теория обучения [24, 25], поскольку обучение основывается на предварительных знаниях и опыте. Образование может быть интересным с самого начала, если оно разрабатывается с элементами «развлекательного образования». Современная технология позволяет успешно сочетать образовательную и развлекательную составляющие процесса обучения при условии сохранения четких приоритетов, предоставляя следующие ресурсы:

- образовательное программное обеспечение, разработанное авторами (CDRom);
- on-line ресурсы, приложения;

– большая часть аудиовизуального контента (YouTube, bbcenglishlearning, «вк» и др.);

– развлекательные и интерактивные пространства и сайты, используемые в дистанционном образовании на базе реальных школ;

– виртуальные классы, такие как семинары/лекции, которыми сейчас изобилуют множественные образовательные сайты и страницы.

Цифровой вариант Edutainment часто помогает реализовать образовательную потребность для любого уровня подготовки учащегося. Однако, как и любая другая технология, Edutainment вызывает как похвалу, так и критику. К признанным преимуществам Edutainment относятся [26, 27]:

– создание более позитивной, эмоциональной среды для обучения;

– привлечение внимания, интереса к изучаемому предмету и стимулирование памяти посредством мультисенсорных медийных ресурсов;

– повышение мотивации к обучению;

– создание более конструктивной учебной среды.

Но нельзя забывать и о недостатках «развлекательного образования», на которые чаще всего указывают оппоненты [28, 29]:

– неточность или нереалистичность предъявляемого материала из-за акцента на его «развлекательности», т. е. художественный или субъективный характер;

– излишнее стимулирование, оказывающее негативное воздействие на познавательную способность учащегося;

– возможность снижения способности устанавливать реальное межличностное общение в привычной образовательной среде;

– пассивность, вызываемая некоторыми формами средств массовой информации;

– стереотипизация персонажей, людей или групп, характерных для популярных медиаресурсов;

– необходимость в ряде случаев платить за используемый материал, поскольку источники Edutainment часто берутся из развлекательных контентов, защищенных авторским правом;

– необходимость гораздо большего финансирования таких ресурсов, чем традиционных (начиная от учебно-методических материалов и заканчивая техническим переоснащением учебной аудитории).

В контексте изучения иностранного языка Edutainment предоставляет богатейшее разнообразие различных типов интерактивных инструментов для получения знаний из непосредственного опыта. Однако важно учитывать, что при использовании любой формы Edutainment обучение должно происходить под руководством преподавателя, чтобы учащиеся получили необходимую форму оценки и сами видели фактическое выполнение предписанных или ожидаемых результатов обучения. Также считается, что отсутствие непосред-

ственного взаимодействия и совместного обучения при использовании Edutainment-технологии угрожает нормальной социализации студентов. Кроме того, неравномерная глобальная доступность информационных ресурсов ведет к «цифровой пропасти» (неравномерное качество доступа к ресурсам).

Основная часть исследований по использованию мультимедиа в обучении показала, что оно обеспечивает процесс в различных аспектах. Например, встроенная привлекательность, т. е. развлекательная составляющая, делает усвоение предлагаемого информационного материала более эффективным, чем отдельные используемые средства. Мультимедийные ресурсы, безусловно, повышают степень вовлеченности аудитории, помогают лучше понять содержание изучаемого материала, экономят время и силы, помогают запомнить мельчайшие детали. Предполагается, что анимация более плодотворна в процессе обучения, чем рисунки и фотоснимки, т. к. зрительная система человека охотнее воспринимает окружающие реалии в движении, а не как конечные образы. Кроме того, очевидно, что повседневный опыт ближе к тому, что мы видим в фильмах. Таким образом, при изучении потенциальных возможностей информационных технологий в процессе обучения была подтверждена эффективность двух основных компонентов Edutainment [30, 31, 32]:

– «экономия ресурсов», которая заключается в экономии времени и усилий при доступе к большим объемам информации;

– «всеобщая вовлеченность учеников» несмотря на различие их целей и возможностей.

Несмотря на оптимистичный взгляд ученых и преподавателей на использование мультимедиа для облегчения общего процесса обучения, некоторые другие исследования предупреждают нас о том, что мы выходим за рамки ожиданий и думаем об Edutainment как о «сладкой оболочке» в виде развлечений, в которой нуждается «горькое лекарство» – фундаментальные научные знания, чтобы стать приемлемым для всех студентов. Таким образом, наиболее целесообразно использовать технологию Edutainment для достижения основных образовательных целей и избегать превращения ее в самостоятельную цель, т. е. считать использование мультимедиа в классе основным требованием любого успешного урока, игнорируя предварительные знания, метакогнитивные стратегии и критическое мышление (например, вопросы, просьбы о примерах, сравнение, связь с предыдущими знаниями). Кроме того, прежде чем включать мультимедийные средства в учебную программу, будь то основная или дополнительная, мы должны быть уверены в том, что не только студенты, но и преподаватели обладают по крайней мере хорошими базовыми знаниями в области компьютерного обучения.

Другой проблемой является обилие информации, предоставляемой киберпространством, которая может сбить с толку как учащегося, так и учителя.

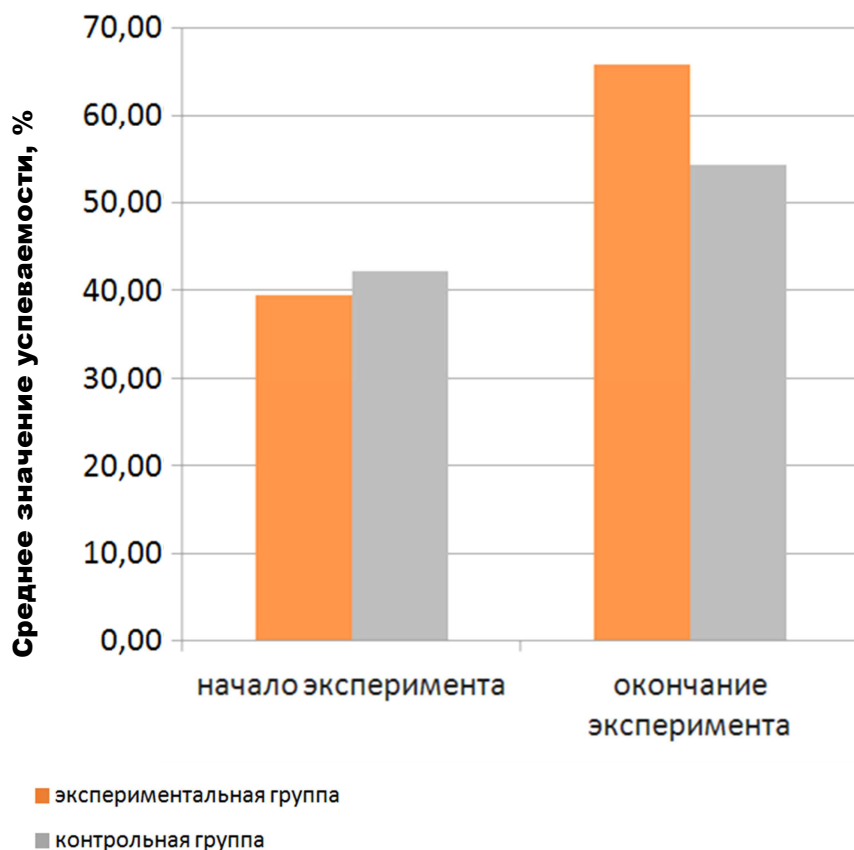
На самом деле, если мы используем технологию Edutainment неправильно, то это может привести к негативным побочным эффектам, таким как:

- сверхстимуляция;
- когнитивная перегрузка;
- отвлечение внимания;
- усталость.

Это может снизить эффективность передачи знаний. Для того чтобы использование мультимедиа приносило положительный результат, нужно учитывать несколько факторов, которые могут повлиять на взаимодействие учащихся с мультимедиа как новым видом обучения по сравнению с традиционным. Например, время использования ресурса Edutainment на занятии, на наш взгляд, не должно превышать 10–15 % от общего учебного времени, в противном случае уровень интерактивности между человеком и компьютером будет обратно пропорционален вовлеченности учащегося в общегрупповой образовательный процесс, что приведет к снижению познавательной языковой активности. Другим фактором является уровень конгруэнтности (психологическое состояние целостности и полной искренности, когда все части личности работают вместе, преследуя единую цель). Например, если учащийся думает, говорит и делает одно и то же, наблюдая аналогию между различными инструментами, используемыми в различных источниках для передачи той или иной информации, то чем больше сходных сообщений на визуальной и аудиальной основе ему встретится, тем легче будет обрабатываться новая учебная информация, в нашем случае языковая.

Экспериментальная часть данного исследования призвана ответить на следующий исследовательский вопрос: насколько отличаются результаты обучения с использованием технологий «развлекательного образования» от результатов обучения, где используются только традиционные текстовые, лексико-грамматические и аудиоматериалы. Участниками данного эксперимента стали студенты первого курса СГЭУ в 2017–2018 учебном году. Для целей исследования были выбраны 30 студентов в качестве экспериментальной (n=15) и контрольной (n=15) групп. Обе группы имели примерно одинаковые базовые знания на начало эксперимента (уровень общей языковой подготовки в экспериментальной группе на начало эксперимента был немного ниже, чем в контрольной, см. рисунок) и в дальнейшем получали одинаковое обязательное содержательное наполнение согласно требованиям рабочих программ. Различия заключались в использовании на занятиях экспериментальной группы мультимедийных средств, таких как видеоматериалы с канала YouTube, аудиоресурсы BBC Learning English (6 Minutes listening), CD-Rom к оригинальным учебникам, песни, отрывки из фильмов и др. Полученное среднее значение успеваемости после двух учебных семестров по экспериментальной группе составило 65,08 % и по контрольной группе 54,22 %.

Для проверки негативного влияния «развлекательного образования» на овладение иноязычными языковыми компетентностями студентов в течение месяца им предлагалось использовать только мультимедийные ресурсы как в аудиторной, так и домашней работе, хотя нельзя уверенно заявлять, что студенты самостоятельно не прибегали к недостающим теоретическим источникам. Тем не менее за этот период отмечался спад общей познавательной языковой активности, без особых требований перестали вестись конспекты занятий, «поисковая» мотивация сменилась на «потребительскую». Потребовалось некоторое время, чтобы вернуть студентов в рабочее состояние, т. к. мотивация к самостоятельной образовательной деятельности значительно снизилась, стало преобладать пассивное мышление. Результаты подтвердили гипотезу исследования о том, что мультимедийные ресурсы как элементы развлекательного обучения повышают эффективность овладения студентами требуемыми компетенциями по иностранным языкам при условии их рационального использования в процентном отношении к общему объему учебного времени, в сочетании с необходимыми трудоемкими и энергозатратными в плане активизации критического мышления познавательными процессами, что искореняет потребительское отношение к информации и учит учиться и размышлять.



Эффективность использования ресурсов технологии Edutainment
в обучении иностранным языкам в СГЭУ

Обсуждение и заключение

Анализ последних научных образовательных тенденций, а также результаты проведенного эксперимента позволяют сделать вывод о том, что при использовании медийных ресурсов как компонентов технологии Edutainment в образовательном процессе крайне важно учитывать такую категорию, как прозрачность, или «читаемость» контекста относительно того, чему студента учат и почему ему предлагают «сыграть в игру» или посмотреть отрывок из фильма, понимание, что все это не просто для развлечения. Элементы развлекательного образования должны служить для усиления познавательной парадигмы признанных образовательных концепций, а не быть самоцелью и просто упрощать более сложный учебный контекст, представляя его в более привлекательном виде. Современные онлайн-ресурсы позволяют студентам использовать свой опыт в сфере Edutainment и создавать новые способы образовательной деятельности, строя свое обучение с опорой на предыдущие знания. Технология продолжает меняться экспоненциально. Использование новых технологий, включая записывающее оборудование и программное обеспечение для редактирования, дает студентам возможность изучить новые навыки и технологическую грамотность в дополнение к более глубокому пониманию предмета, который они создают. Призыв к их предшествующим знаниям создать что-то новое и способствовать более глубокому пониманию предмета говорит о конструктивистском взгляде на обучение.

С точки зрения изучения языка Edutainment принимает гораздо более широкое распространение, чем какая-либо другая область приобретения знаний. Не только материалы, предназначенные для обучения, но и любой ресурс на иностранном языке, который вызывает интерес, можно рассматривать как компонент «развлекательного обучения» с целью изучения иностранного языка. Однако не стоит забывать о «развращающей», с точки зрения познавательной активности, способности Edutainment, когда студент перестает воспринимать более сложную подачу материала, не желает прикладывать усилия к овладению новым знанием, а продолжает ждать только удовольствия и развлечения от многокомпонентного и далеко не простого процесса познания. Не стоит рассматривать ресурсы Edutainment в качестве основной части образовательной программы несмотря на их привлекательность и доступность, поскольку в большей мере они в первую очередь фокусируются на форме, варианте подачи, а именно на игровых, развлекательных, интерактивных составляющих, а не на содержании и контексте образовательных дисциплин, что не может являться ключевым и определяющим компонентом обучения в целом. Далеко не любой учебный материал можно преподнести с точки зрения зрелищности и привлекательности, ведь даже на поиск действительно ценной и надежной информации всегда требуется затратить чуть больше времени, чем просто кликнуть на ссылку в Интернете. Иными словами, рас-

смагивать Edutainment как альтернативу подготовки высококвалифицированного специалиста было бы своего рода оксюмороном.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. *Edutainment. The 7th International Conference on E-Learning and Game*. Available at: <http://www.jvr.org/conferences/edutainment-2012-7thinternational-conference-on-e-learning-and-games/>, free (accessed March 23, 2019).
2. *Esta De Fossard*. Writing and producing radio dramas: communication for behavior change / SAGE Publications Pvt. Ltd, 2005. – 325 p.
3. *Sorathia K., Servidio R.* “Learning and Experience: Teaching Tangible Interaction & Edutainment”. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, Volume 64, 9 November 2012, pp. 265–274.
4. Susi Susanti. Edutainment as a New Trend in Teaching English. *Proceedings of the 3rd International Seminar on English language and Teaching*, 2015. pp. 38–41.
5. *Educational Games*. http://www.teach-nology.com/web_tools/games/ (дата обращения: 10.02.2019).
6. *Cox C.D., Cheon J., Crooks S.M., & Lee J.* Use of Entertainment Elements in an Online Video Mini-Series to Train Pharmacy Preceptors. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 2017, 81 (1), pp. 1–13.
7. *Yudintseva A.* “Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review”. *Open Journal of Social Sciences*, 2015, 3, pp. 101–109.
8. *Бабич Н.* Конструктивизм: обучение и преподавание // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. – 2013. – № 3. – С. 6–30.
9. Новые европейские технологии формирования компетенций // Мат-лы Междунар. науч.-практ. интернет-конф. «Преподаватель высшей школы в XXI веке»: Под ред. Т.Е. Исаева. – Ростов-н/Д, 2011. – С. 212–217.
10. *Educational games*. – <http://www.nobelprize.org/educational/> (accessed March 23, 2019).
11. *Martynova I.A., Glukhov G.V.* Exploring the Echoes of Social Changes: Case Study of Language Infantilism, *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 2015. Т. 6. № 6 S3. pp. 315–322.
12. *Millington Neil T.* “Using Songs Effectively to Teach English to Young Learners”, 2011, *ELT Journal*, 2(1), pp. 134–141. <http://dx.doi.org/10.5746/LEiA/11/V2/I1/A11/Millington>
13. *Van Eck R.* “Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless”. *Educational Review*, 2006, 41(2), pp. 16–30.
14. *Кувшинов С.В.* Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>(дата обращения: 27.01.2019).
15. *Семеновских Т.В.* Феномен «клипового мышления» в образовательной вузовской среде [Электронный ресурс] // Наукoведение: интернет-журнал. Вып. 2014, 5 (24). – Режим доступа: <https://naukovedenie.ru/PDF/105PVN514.pdf> (дата обращения: 27.01.2019).

16. *Черниговская Т.В.* С мозгом надо делать то же самое, что и с телом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ntv.ru/novosti/1753217/> (дата обращения: 10.02.2019).
17. *Muayyed J.* Edutainment in Teaching English as a Foreign. Language Mamoon University College. December, 2018, pp. 1–23.
18. *Resnick M.* Edutainment? No thanks. I prefer playful learning / Associazione Civita, vol. 1, no. 1, pp. 2–4 (Resnick, 2004/3).
19. *Wallden S., & Soronen A.* “Edutainment: From Television and Computers to Digital Television. Retrieved June”, 2017 from <http://www.uta.fi/hyper/julkaisut/b/fitv03b.pdf> (дата обращения: 10.02.2019).
20. *Кобзева Н.А.* Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – № 4, Т. II (Психолого-педагогические науки). – С. 192–195.
21. *Dandashi A., Karkar A.G., Saad S., Barhoumi Z., Al-Jaam J., & Saddik A.E.* Enhancing the Cognitive and Learning Skills of Children with Intellectual Disability through Physical Activity and Edutainment Games. International Journal of Distributed Sensor Networks, 2015, 11 (6).
22. *Kovalchick A., Dawson K.* Education and Technology: An Encyclopedia. ABC-CLIO. p. 161. ISBN 1576073513. Retrieved 21 January, 2017.
23. *Глухов Г.В., Ермакова Ю.Д., Канустина Л.В.* Новые тенденции в преподавании иностранных языков // Вестник Самарского государственного технического университета. Сер. Психолого-педагогические науки. – 2018. – № 2 (38). – С. 37–51.
24. *Buckingham D. and Scanlon M.* ‘Selling learning: towards a political economy of edutainment media,’ in Media, Culture and Society, 2005, vol. 27, no. 1, pp. 41–58.
25. *Juma M.* Approaching English Grammar through Songs. Alwan Publishing: Baghdad, 2017, 298 p. – ISBN: 978-9933-9232-2-8.
26. *Edutainment – Руководство по воплощению утопии.* alexhfoxx.livejournal.com/199581.html (дата обращения: 10.02.2019).
27. *Merriam-Webster's LearnersDictionary.* <http://www.learnersdictionary.com/definition/edutainment> (дата обращения: 10.02.2019).
28. *Jasinski M.* New Practices in Flexible Learning: Educational Infotainment. Australian Flexible Learning Framework. November 2004, pp. 16–19.
29. *Guy R., & Marquis G.* “The flipped classroom: A comparison of student performance using instructional videos and podcasts versus the lecture-based model of instruction”. Issues in Informing Science and Information Technology, 2016/13, 1–13. Retrieved from <http://www.informingscience.org/Publications/3461> (дата обращения: 10.02.2019).
30. Popular Games [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.funbrain.com/> (дата обращения: 10.02.2019).
31. 15 FAQs on Neuroplasticity / Brain Plasticity. By: Alvaro Fernandez <http://www.sharpbrains.com/tag/nintendo-brain-age> (дата обращения: 10.02.2019).
32. *Okan Z.* ‘Edutainment: Is learning at risk?’ in British Journal of education technology, 2003, vol. 34, no. 4, pp. 255–264.

Поступила в редакцию 18.03.2019
В окончательном варианте 28.04.2019

THE EFFICIENCY OF USING THE TECHNOLOGY OF “EDUTAINMENT” IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

J.D. Ermakova¹, T.M. Nosova²

¹ Samara State University of Economics
141, Soviet Army Str., Samara, Russia, 443090
E-mail: ermjul@yandex.ru

² Samara State Socio-Pedagogical University
26, Antonova-Ovseenko Str., Samara, Russia, 443090

Abstract

Modern tendencies to general digitalization in all spheres of life in our society create objective preconditions to pay teachers' attention to the new approach, constructing the educational process which has arisen recently – edutainment (from Eng. “education” and “entertainment”). The peculiarity of edutainment technology is in introduction modern forms of entertainment in the system of traditional lectures, lessons, classes, seminars and master classes, as without television programs, desktop, computer and video games, movies, music, websites, multimedia programs it is difficult to imagine the daily reality of any student. The rapidly developing innovative developments in the field of technology within last ten years gave teachers and students the opportunity to widely use all kinds of multimedia resources for the most effective learning of a foreign language, providing immersion in the “real” language environment. Edutainment offers resources that can be used in almost any field of teaching, and in learning a foreign language, probably even more efficiently than anywhere else. In addition to the obvious advantages of using the technology of edutainment, this article examines the effectiveness of using this kind of multimedia for students' professional language skills development in comparison with traditional methods. The results of the experimental part confirmed the feasibility of using interactive resources as components of edutainment, combining them with proven classical, academic approaches to teaching foreign languages, as well as a number of shortcomings that were identified, on the basis of which warnings were formulated regarding the use of the edutainment approach to higher education in general and foreign language teaching in particular.

Key words: *edutainment, interactive teaching methods, foreign language teaching, multimedia resources.*

REFERENCES

1. *Edutainment. The 7th International Conference on E-Learning and Game.* Available at: <http://www.jvrb.org/conferences/edutainment-2012-7thinternational-conference-on-e-learning-and-games/>, free (accessed: March 23, 2019).

¹ *Julia D. Ermakova*, Cand. Ped. Sci., Associate Professor of Linguistics and Foreign Business Communication Department.

² *Tamara M. Nosova*, Dr. Ped. Sci., Professor of Biology, Ecology and Educational Techniques Department.

2. *Esta De Fossard*. Writing and producing radio dramas: communication for behavior change / SAGE Publications Pvt. Ltd, 2005. – 325 p.
3. *Sorathia K., Servidio R.* “Learning and Experience: Teaching Tangible Interaction & Edutainment”. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, Volume 64, 9 November 2012, pp. 265–274.
4. Susi Susanti. Edutainment as a New Trend in Teaching English. *Proceedings of the 3rd International Seminar on English language and Teaching*, 2015. pp. 38–41.
5. *Educational Games*. http://www.teach-nology.com/web_tools/games/ (дата обращения: 10.02.2019).
6. *Cox C.D., Cheon J., Crooks S.M., & Lee J.* Use of Entertainment Elements in an Online Video Mini-Series to Train Pharmacy Preceptors. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 2017, 81 (1), pp. 1–13.
7. *Yudintseva A.* “Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review”. *Open Journal of Social Sciences*, 2015, 3, 101–109.
8. *Babich N.* Constructivism: teaching and learning. *Bulletin of Krasnoyarsk state pedagogical University*. V.P. Astafiev, 2013, № 3. – pp. 6–30.
9. *Isayeva T.E.* New European technologies of competence formation. *Materials of the International scientific and practical Internet conference "Teacher of higher education in the XXI century"*. – Rostov-n/D, 2011, pp. 212–217.
10. *Educational games*. <http://www.nobelprize.org/educational/> (accessed March 23, 2019).
11. *Martynova I.A., Glukhov G.V.* Exploring the Echoes of Social Changes: Case Study of Language Infantilism, *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 2015. Т. 6. № 6 S3. pp. 315–322.
12. *Millington Neil T.* “Using Songs Effectively to Teach English to Young Learners”, 2011, *ELT Journal*, 2(1), pp. 134–141. <http://dx.doi.org/10.5746/LEiA/11/V2/I1/A11/Millington>
13. *Van Eck R.* “Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless”. *Educational Review*, 2006, 41(2), pp. 16–30.
14. *Kuvshinov S.V.* *Edutainment: Audiovisual interactive technologies in education*. Mode of access: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/> (accessed: 27.01.2019).
15. *Semenovsky T.V.* The phenomenon of "clip thinking" in the educational environment of higher education // *Science: online magazine*. 2014, Issue. 5 (24). URL: <https://naukovedenie.ru/PDF/105PVN514.pdf> (accessed: 27.01.2019).
16. *Chernihiv T.V.* With the brain to do the same thing as with the body. URL: <http://www.ntv.ru/novosti/1753217/> (accessed: 10.02.2019).
17. *Muayyed J.* Edutainment in Teaching English as a Foreign. *Language Mamoon University College*. December, 2018, pp. 1–23.
18. *Resnick M.* Edutainment? No thanks. I prefer playful learning / *Associazione Civita*, vol. 1, no. 1, pp. 2–4 (Resnick, 2004/3).
19. *Wallden S., & Soronen A.* “Edutainment: From Television and Computers to Digital Television. Retrieved June”, 2017 from <http://www.uta.fi/hyper/julkaisut/b/fitv03b.pdf> (accessed: 10.02.2019).
20. *Kobzeva N.A.* Edutainment as a modern learning technology. *Yaroslavl pedagogical Bulletin № 4, Volume II (Psychological and pedagogical Sciences)*. 2012, pp. 192–195.

21. *Dandashi A., Karkar A.G., Saad S., Barhoumi Z., Al-Jaam J., & Saddik A.E.* Enhancing the Cognitive and Learning Skills of Children with Intellectual Disability through Physical Activity and Edutainment Games. *International Journal of Distributed Sensor Networks*, 2015, 11 (6).
22. *Kovalchick A., Dawson K.* Education and Technology: An Encyclopedia. ABC-CLIO. p. 161. ISBN 1576073513. Retrieved 21 January, 2017.
23. *Gluhov V., Ermakova D.Y., Kapustin V.L.* New Trends in Teaching Foreign Languages. *Bulletin of Samara state technical University. Series: Psychological and pedagogical Sciences*. 2018, № 2 (38). pp. 37–51.
24. *Buckingham D. and Scanlon M.* ‘Selling learning: towards a political economy of edutainment media,’ in *Media, Culture and Society*, 2005, vol. 27, no. 1, pp. 41–58.
25. *Juma M.* Approaching English Grammar through Songs. Alwan Publishing: Baghdad, 2017, 298 p. – ISBN: 978-9933-9232-2-8.
26. *Edutainment – Guide to utopia.* alexxfoxx.livejournal.com/199581.html, (accessed: 10.02.2019).
27. *Merriam-Webster's Learners' Dictionary.* <http://www.learnersdictionary.com/definition/edutainment> (accessed: 10.02.2019).
28. *Jasinski M.* New Practices in Flexible Learning: Educational Infotainment. Australian Flexible Learning Framework. November 2004, pp. 16–19.
29. *Guy R., & Marquis G.* “The flipped classroom: A comparison of student performance using instructional videos and podcasts versus the lecture-based model of instruction”. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 2016/13, 1–13. Retrieved from <http://www.informingscience.org/Publications/3461> (accessed: 10.02.2019).
30. *Popular Games* <http://www.funbrain.com/> (accessed: 10.02.2019).
31. *15 FAQs on Neuroplasticity / Brain Plasticity. By: Alvaro Fernandez* <http://www.sharpbrains.com/tag/nintendo-brain-age> (accessed: 10.02.2019).
32. *Okan Z.* ‘Edutainment: Is learning at risk?’ in *British Journal of education technology*, 2003, vol. 34, no. 4, pp. 255–264.

Original article submitted 18.03.2019

Revision submitted 20.04.2019