

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П.
АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Исторический факультет
Кафедра отечественной истории

ЮШКОВА ЮЛИЯ АЛЕКСАНДРОВНА

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ
ЭДЬЮТЕЙНМЕНТА НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ
В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ**

Направление подготовки/специальность 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы
Социально-историческое образование в условиях меняющихся профессиональных
стандартов

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ:

Заведующий кафедрой
Ценюга И.Н., к.и.н., доцент

Руководитель магистерской программы
Ценюга С.Н., д.п.н., профессор

Научный руководитель
Толмачева А.В., к.и.н., доцент

Обучающийся
Юшкова Ю.Ю.

Оценка _____

Красноярск 2021

Оглавление

Введение.....	3
ГЛАВА 1. ПОНЯТИЕ «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ» В КОНТЕКСТЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ.....	12
1.1 История возникновения понятия эдьютейнмент	12
1.2. Понятие эдьютейнмент в отечественной педагогической науке	15
1.3. Основные характеристики технологии эдьютейнмента, условия её реализации, классификация и формы	21
Вывод по главе 1	25
ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ В КОНТЕКСТЕ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТА	27
2.1. Применение технологии эдьютейнмента в образовательном процессе: опытно-экспериментальная работа	27
2.2. Методические рекомендации Интернет-ресурсов в контексте применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания.....	32
2.3. Методические рекомендации дидактических материалов в рамках применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания	37
2.3.1. Дидактические материалы	39
2.3.2. Применение технологии эдьютейнмента на уроках истории в различных педагогических условиях	56
Вывод по главе 2	62
Заключение	63
Список использованных источников:	66
Приложения	73

Введение

В настоящее время существует некий миф о том, что современное поколение школьников не мотивированно на процесс обучения и «не желает учиться совсем».

Но, в 2020 году был опрос, проведенный экспертами «Равные возможности - детям», в ходе которого выяснилось, как выглядит идеальный день школьника.

Данный мониторинг показал, что даже в свой идеальный день современные школьники готовы посетить один урок, но этот урока должен быть интересным¹. То есть, мы видим запрос от обучающихся на интересные уроки. Это подтверждается другим опросом, проведенным ранее, так же «Общероссийским народным фронтом», который показал, что «48% опрошенных считают, что интересных уроков недостаточно»².

При этом повышение мотивации к предмету прописано и в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО)³. Также, современного обучающегося нужно мотивировать не только к обучению в школе, но и к самообучению⁴.

Именно запросы современного общества на технологии и приемы обучения, которые будут формировать мотивацию к обучению и самообучению, а так же будут способствовать проектированию интересных уроков, в рамках основного общего образования обуславливают **актуальность исследования** данной магистерской диссертации.

Не смотря на актуальность, у данного исследования существует **проблема** – проблема загруженности современного педагога, при которой внедрение такой педагогической технологии, как эдьютейнмент, и, в

¹ Эксперты проекта ОНФ «Равные возможности – детям» выяснили, как выглядит идеальный день российского подростка – URL: [//](https://onf.ru/2020/01/09/eksperty-proekta-onf-ravnye-vozmozhnosti-detyam-vyyasnili-kak-vyglyadit-idealnyy-den)

² Мониторинг ОНФ: За прошедший год уменьшилась доля детей, которым нравится учиться в школе – URL: <https://onf.ru/2019/02/15/monitoring-onf-za-proshedshiy-god-umenshilas-dolya-detey-kotorym-nravitsya-uchitsya-v/>

³ ФГОС ООО стр. 5.

⁴ Там же.

контексте применения её в рамках образовательного процесса, создание авторских уроков, подбор материалов и создание дидактических материалов является затруднительным. При этом, существует пренебрежительное отношение к технологии, где наряду с образованием реализуется принцип развлечения и не желание рассматривать развлечение с точки зрения увлечения предметом. А также проблемой данного исследования состоит в том, что единого определения такой технологии как эдьютейнмент, в отечественной науке, еще нет.

Методы исследования:

Теоретические методы:

1. Анализ существующей научной литературы: по сущности и истории понятия эдьютейнмент, по сущности современных образовательных технологий, методико-педагогические исследования и прочее.
2. Сравнение, сопоставление, анализ и обобщение опыта исследователей по данной теме.
3. Анализ источников: нормативно-правовой базы, мониторинги, учебно-методические комплексы и другое.

Эмпирические методы:

1. Педагогическое наблюдение, педагогический эксперимент и т.д.
2. Анкетирование по отношению обучающихся применения технологии в учебном процессе.

Степень изученности. Интерес к самой технологии эдьютейнмент, в отечественной педагогической (и не только) науке появился сравнительно недавно. Хотя, такое явление как эдьютейнмент и имеет долгую историю, но научное обоснование оно получило только в XXI веке.

Само понятие, хоть и активно использовалось в средствах массовой информации с 1990-х годов, всё ещё не было зафиксировано не в одном словаре. Только к началу 2000-х годов, в США вышел ряд трудов посвященных эдьютейнменту. Но, в основном, эти работы были посвящены

изучению эдьютейнмента в сфере телевидения и других развлекательно-образовательных сферах не связаны со школьной средой.

На данный момент такое слово, как «эдьютейнмент» (или английский «Edutainment») уже зафиксировано в современных словарях, но его толкование разнится, в зависимости от дискурса.

Проблема формирования русскоязычного определения понятия эдьютейнмент затронута в работе Дьяконовой Ольги Олеговны «Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике»⁵, в которой показано, что слово «эдьютейнмент» – это синтез образования и развлечения. Если с понятием «образование» в отечественной педагогике нет смысловых расхождений, то с понятием «развлечение» они возникают. И снова можно наблюдать то, что авторы трактуют данное определение исходя из контекста изучения.

Например, Ольга Леонидовна Гнатюк определяет «эдьютейнмент» как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» и обеспечивающий при этом информирование аудитории при «максимально облегчённом анализе событий». Здесь, под «цифровым контентом» понимается определённый объем информации, работа с которой предполагает использование техники или применение современных телекоммуникационных или мультимедийных средств. Трактовка понятия именно в таком ключе связана с тем, что данное определение было высказано в учебном пособии О.Л. Гнатюк «Основы теории коммуникации»⁶.

При этом, в отечественной науке, присутствовала некая попытка «замены» понятия «эдьютейнмент».

Например, М. М. Зиновкина предлагает на замену эдьютейнменту термин «креативное образование» и определяет его как «целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологий и

⁵ Дьяконова, О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике /О. О. Дьяконова // Сиб. пед. журнал. – 2012. – № 6. – С. 6–12.

⁶ Гнатюк О. Л. Основы теории коммуникации. – Knorus, 2010. С. – 65.

опыта творческой деятельности и формирование на этой основе собственного творческого опыта: знаний, умений и навыков»⁷. Креативное образование способствует активному вовлечению учащихся в образовательный процесс, формированию и развитию творческой личности.

И.Ф. Феклистов, придерживается понятия «неформальное образование» и утверждает, что это «непрерывный процесс», в ходе которого человек вырабатывает определённые отношения и ценности и приобретает навыки и знания под воздействием обучения, «ресурсов своего окружения» и своего повседневного опыта⁸.

А. В. Попов, говоря об эдьютейнменте, использует понятие «обучение как развлечение». При этом «обучение как развлечение» трактуется, как «эффективное познание мира в игровой форме». Так же, в своих работах Попов использует понятие «игрование» понимая под ним, донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих обучающимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически⁹.

В основном, попытки русифицировать понятие эдьютейнмента сводятся, в большей или в меньшей степени, к отождествлению его с понятием «игровое обучение» или синониму «игровой технологии».

Наиболее полное определение представлено в исследовании О. Дьяконовой и О. Железняковой. Они определяют эдьютейнмент, как «особый тип обучения, который начинается с развлечения в обучении, сопровождается формированием привлечения внимания обучающихся к предмету и, в результате, завершается увлечением и получением удовольствия от обучения».

При этом, в выводе Дьяконовой, к которому она пришла проанализировав понятия зарубежных авторов, стержень данной технологии

⁷ Зиновкина М. М. Педагогическое творчество / модульно-кодое учебное пособие. - М.: МГИУ, 2007. - 258 с.

⁸ Феклистов И. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. -London: Council of Europe, 2002. - 478 с.

⁹ Попов А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. - М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. - 320 с.

– «они [исследователи] видят понятие «эдьютейнмент» практически одинаково – это обучение и развлечение».

Дьяконова под эдьютейнментом понимает: «не просто обучение и развлечение, это привлечение, обучение, развлечение и увлечение при помощи разнообразных средств обучения и с учетом определённых психологических потребностей учащихся», при этом, на основе определений, взятых, из зарубежной историографии выводится следующее понятие: «Эдьютейнмент» – это современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, современных информационных и коммуникационных технологиях, более информативных и менее дидактических методах преподавания, целью которой, является максимальное облегчение анализа событий, поддерживание эмоциональной связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся»¹⁰.

Помимо перечисленных выше авторов, существуют ещё несколько, кто пытался вывести понятие технологии эдьютейнмента – это Н.А. Кобзева и И.Г. Хангельдиева.

Кобзева определяет эдьютейнмент, как «технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение»¹¹.

Также, имеется определение Хангельдиевой: «процесс образования и обучения должен быть заряжен положительной энергией, быть эмоционально радостным, не скучным, привлекательным, занимательным, хорошо усваиваемым... Это и особый формат образовательного процесса, при котором учебный материал представлен с привлечением развлекательных

¹⁰ Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический вестник / Новосибирск, 2012. С. 182 - 186.

¹¹ Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник . 2012. №№ 4. С. 192-195.

интерактивных методик и, зачастую, с использованием информационных технологий»¹².

В научной литературе существуют работы, которые описывают применение технологии эдьютейнмент в образовательном процессе, в основном, в обучении иностранным языкам (Буров В. А.¹³, Привалова Е.И.¹⁴, Головашкина И.В.¹⁵ и другие), так же встречаются разработки по математике (Витова А.В.¹⁶) и русскому языку (Хамраева Е.А.¹⁷, Самчик Н.Н.¹⁸, Толстова Н.Н.¹⁹, и другие).

Но, в рамках применения на уроках истории и обществознания, технологию эдьютейнмента другие авторы не рассматривают.

Таким образом, мы видим тенденцию «смешивания» эдьютейнмента с другими понятиями, при этом растет тенденция внедрения технологии в образовательном процессе, правда, пока что, данная технология интересна исследователям только в рамках таких предметов, как иностранный язык, русский язык и математика.

Объект исследования – эдьютейнмент, как технология обучения истории и обществознанию.

Предмет исследования – педагогические условия реализации технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания.

¹² Хангельдиева И. Г. Эдьютейнмент как философия и интегрированно-креативная технология современного образования // *Aktuální Pedagogika*. 2016. № 1. С. 13-17.

¹³ Буров, В. А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия / В. А. Буров // *Вопросы методики преподавания в вузе*. – 2020. – Т. 9. – № 35. – С. 8-17. – DOI 10.18720/HUM/ISSN2227-8591.35.01.

¹⁴ Привалова, Е. В. Образовательная технология эдьютейнмент в формировании иноязычной коммуникативной компетенции учащихся / Е. В. Привалова // *Евразийский союз ученых*. – 2020. – № 10-1(79). – С. 36-39.

¹⁵ Головашкина, И. В. Инновационные методы обучения иностранным языкам. Метод эдьютейнмент / И. В. Головашкина // *Academy*. – 2017. – № 12(27). – С. 94-97.

¹⁶ Витова, А. В. Эдьютейнмент на уроках математики / А. В. Витова // *Научно-методический электронный журнал Концепт*. – 2013. – № Т2. – С. 123-126.

¹⁷ Хамраева, Е. А. (2019) Театрализация на уроках русского языка за рубежом как форма педагогического эдьютейнмента. *Исследования языка и современное гуманитарное знание*, т. 1, № 2, с. 97-102.

¹⁸ Самчик, Н. Н. Перспективы использования технологии эдьютейнмент на занятиях по русскому языку как иностранному / Н. Н. Самчик // *Азимут научных исследований: педагогика и психология*. – 2020. – Т. 9. – № 3(32). – С. 233-236. – DOI 10.26140/anip-2020-0903-0053.

¹⁹ Толстова, Н. Н. Применение технологии "эдьютейнмент" в процессе обучения русскому языку учащихся из стран СНГ на подготовительном отделении / Н. Н. Толстова // *Современное педагогическое образование*. – 2017. – № 4. – С. 32-34.

Цель – разработать и апробировать дидактические материалы в контексте применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания.

Задачи:

1. Анализ эдьютейнмента как отдельной педагогической технологии, выявления отдельных характеристик и понятия.
2. Разработать дидактический материал, ориентированный на применение технологии эдьютейнмента, с учетом педагогических условий.
3. Апробировать урок с применением технологии эдьютейнмента.

Гипотеза исследования – технологию эдьютейнмент возможно применять в рамках традиционного урока, который проводится без должного материально-технического оснащения. Интеграция технологии эдьютейнмента в урок способна мотивировать обучающихся и повышать интерес к такому предмету как история, или обществознание.

Источниковая база исследования:

1. Нормативно-правовые акты – Федеральный государственный образовательный стандарт, ФЗ «Об образовании», Приказ Минтруда России от 18.10.2013 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)".
2. Учебно-методический комплекс для 6, 7, 8, 9 класса по истории и обществознанию издательства «Дрофа», «Просвещение», «Русское слово».

Научная новизна данной магистерской диссертации состоит в том, что впервые технология эдьютейнмента описывается в контексте её применения на уроках истории и обществознания, а так же в рамках интеграции в традиционный урок, который проводится в кабинете без технического оснащения.

Теоретическая значимость данной магистерской диссертации состоит в том, что помимо анализа понятия эдьютейнмента основанного на англо-русских словарях, приводится комплексный анализ ошибочных и не полных

понятий технологии эдьютейнмента, которые, в свою очередь, не смотря на свою некомпетентность, активно используются в отечественной науке. При этом приводятся обоснования, какое определение является наиболее соответствующим понятию эдьютейнмент на основе истории и анализа понятий-источников.

Практическая значимость данной магистерской диссертации состоит в том, что приведены разработки дидактических материалов, которые возможно использовать в кабинета с недостаточным материально-техническим оснащением, а так же приведена авторская ментальная карта «Цифровая образовательная среда педагога», содержащая базу Интернет-ресурсов, которые возможно использовать в рамках дистанционной работы, а так же в кабинетах с материально-техническим оснащением.

Апробация. Методические разработки, приведенные в данной магистерской диссертации, были апробированы в МБОУ СШ №147, ФГБОУ ВПО КГПУ им В.П. Астафьева (исторический факультет).

Также данная работа была апробирована на научных конференциях:

1. V Всероссийская научно-практическая конференция с международным участием

«Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых» в рамках XX международного форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» (Красноярск, 15 мая 2019 года). Тема доклада и публикации: «Влияние технологии эдьютейнмента на качество знаний обучающихся на примере уроков истории средних веков в 6 классе»²⁰.

2. XIV Всероссийской научной конференции с международным

²⁰ Юшкова Ю.А. Влияние технологии эдьютейнмента на качество знаний обучающихся на примере уроков истории средних веков в 6 классе //Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых : Материалы V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Красноярск, 15 мая 2019 года / Редакционная коллегия: В.А. Адольф, О.Н. Тютюкова (отв. ред.), Л.П. Михалева; Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2019. – С. 157-159.

участием «История мировых цивилизаций. общественные процессы в антропологическом измерении» в рамках VIII международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (Красноярск, 20 ноября 2019 года). Тема доклада и публикации: «Потенциал использования Интернет-ресурсов в изучении советской повседневности 1950–1980-х гг. В школьном курсе истории»²¹.

3. История мировых цивилизаций. Религиозные теории и практики в социально-политических и культурных процессах (Красноярск, 30 ноября 2020 года). Тема доклада и публикации: «Картографический маршрут как средство формирования культурно-исторической памяти об утраченных или частично утраченных сооружениях религиозного назначения у обучающихся 10-х классов»²².

Структура работы. Магистерская диссертация состоит из двух глав:

В первой главе анализируется понятие эдьютейнмента, с точки зрения педагогической технологии в отечественной науке. Во второй главе описываются авторские дидактические материалы, в контексте применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания.

²¹ Данилин А.А., Юшкова Ю.А. Потенциал использования Интернет-ресурсов в изучении советской повседневности 1950–1980-х гг. В школьном курсе истории. // История мировых цивилизаций. Общественные процессы в антропологическом измерении : Сборник материалов XIV Всероссийской научной конференции с международным участием, Красноярск, 20 ноября 2019 года / Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2019. – С. 204-208.

²² Юшкова Ю.А. Картографический маршрут как средство формирования культурно-исторической памяти об утраченных или частично утраченных сооружениях религиозного назначения у обучающихся 10-х классов // История мировых цивилизаций. Религиозные теории и практики в социально-политических и культурных процессах : Материалы XV Всероссийской научной конференции, Красноярск, 30 ноября 2020 года / Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2021. – С. 145-149.

ГЛАВА 1. ПОНЯТИЕ «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ» В КОНТЕКСТЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ

1.1 История возникновения понятия эдьютейнмент

Современные исследователи рассматривают понятие эдьютейнмента неразрывно с такими понятиями, как инфотейнмент, политейнмент и технотейнмент.

Это связано с тем, что явления, скрывающиеся за этими понятиями, образуют некую группу, которая объединяется благодаря общему корню, как в термине, так и в смысле этого термина.

Это объединения понятия с другим интегрирующим понятием. Например, транслитерация эдьютейнмент (edutainment) – это соединение entertainment (англ. развлечение) и education (англ. обучение).

Интерес, у современных исследователей, такой технологии, как эдьютейнмент, связан с изучением во второй половине XX века инфотейнмента (англ. infotainment от англ. information — информация и англ. entertainment — развлечение), который был достаточно распространен на телевидении данного периода, но сама технология возникла задолго до появления такого понятия как эдьютейнмент и инфотейнмент.

Корни эдьютейнмента, как и большинства педагогических технологий, уходят ещё во времена древности.

В древности мифы и легенды использовались с воспитательной, образовательной целью для наглядного, доступного усвоения жизненных правил и норм поведения членов общества на данном этапе развития определённой культуры; пророки изрекали притчи для иллюстрации религиозных догматов, последствий совершения соответствующих поступков; басни и сказки были призваны продемонстрировать моральные нормы и наставления.

С 1917 года стали появляться первые развлекательные проекты, основной целью которых являлось развитие социальных и культурных ценностей молодежи.

В 1943-45 годах главой американских военно-воздушных сил специально для мультипликационного фильма «Private Snafu» был создан образ солдата, не предпринимавшего подобающие в военное время меры безопасности и попадающего вследствие этого в различные передраги. Одновременно демонстрировались необходимые в той или иной ситуации действия, уроки по обеспечению секретности, предохранительным мерам против различных заболеваний и расового равенства. Таким образом, посредством развлекательного мультипликационного фильма проводилось наглядное инструктирование солдат американской армии. Важно отметить, что названный фильм имел наивысшую популярность у солдат в течение долгого времени.

Но, сама формулировка понятия далее его активное использование начинается в послевоенное время Уолтом Диснеем. В одном из своих интервью, с Александром Николаевичем Прокофьевым-Северским, Уолт Дисней говорит о развлечении, которое способно выйти за рамки «забавления» и, способным соединять в себе, и образовательный контекст.

Сам же термин «эдютейнмент» был использован в 1956 году The Walt Disney Company, впервые по отношению к сериалу о дикой природе «Настоящие приключения».

Другой знаменитый на весь мир пример применения технологии эдютейнмента является детская образовательная телепередача «Улица Сезам», впервые вышедшая в эфир в 1969 году на американском канале общественного вещания PBS. В СССР одним из популярнейших образовательных мультипликационных фильмов был «Маззи в Голдолэнде», благодаря которому юные зрители могли приобщиться к английскому языку.

В 1970-е годы в США и Великобритании принципы новой технологии были перенесены в область здравоохранения. Посредством «нескучных»,

наглядных сюжетов среди населения проводилась разъяснительная работа о вреде наркотиков, разрушительных последствиях СПИДа и рака и т. д. Впоследствии идея образовательно-развлекательных детских программ становилась все популярнее.

Помимо «Улицы Сезам», примером внедрения игровых педагогических технологий в развлекательные детские программы стали: «Телепузики», «АБВГ Дейка», «Спокойной ночи, малыши» и другие.

В настоящее время можно наблюдать распространение развлекательно-образовательных передач на других потребителей. Примером могут стать проекты National Geographic и Discovery.

Подобно телевидению, другие учреждения культуры применяют формат эдьютейнмента для привлечения посетителей: зоопарки, музеи искусства и науки, планетарии, тематические парки и другие – являются наглядными примерами мест проведения досуга, где наряду с образовательными практиками посетители также реализуют развлекательные.

Например, создаются различные интерактивные выставки и технопарки. В Красноярске – это технопарк «Кванториум», который направлен на развитие ребенка по актуальным научно-техническим направлениям с высокотехнологичным оборудованием и с привлечением проектных технологий, а так же с развитием 4К-Компетенций, в которые входит и критическое мышление²³.

Помимо «Кванториум», на территории Красноярск, в стенах МБУК «ЦБС им. Горького», расположены интерактивно-мультимедийные экспозиции «История нашего города» - интерактивные стеллажи, оцифрованных редких краеведческих изданий XIX- начала XX века, обеденный стол с сибирской кухней (повседневной и праздничной) и проекционное пространство, с помощью которого можно увидеть быт и обстановку интерьера горожан разных эпох, в контексте повседневности.

²³ Кванториум Красноярск. Детский технопарк Кванториум. URL: <https://kvantorium24.ru/o-nac/>

Z-голограмма, посвященная истории и современности города, где представлены, наряду с фотографиями, и кадры кинохроники, а так же редкие документы и символы города.

С помощью VR-биноклей и Гигограммы можно изучить панораму города. Так же, представлена интерактивно-мультимедийную книгу «Летопись города» с «ожившими» страницами при перелистывании, содержащие важнейшие события города²⁴.

1.2. Понятие эдьютейнмент в отечественной педагогической науке

Интерес к самой технологии эдьютейнмент, в отечественной педагогической (и не только) науке появился сравнительно недавно. Хотя, такое явление как эдьютейнмент и имеет долгую историю, но научное обоснование оно получило только в XXI веке.

Само понятие, хоть и активно использовалось в средствах массовой информации с 1990-х годов, всё ещё не было зафиксировано не в одном словаре. Только к началу 2000-х годов, в США вышел ряд трудов посвященных эдьютейнменту. Но, в основном, эти работы были посвящены изучению эдьютейнмента в сфере телевидения и других развлекательно-образовательных сферах не связанные со школьной средой.

Толчком к изучению технологи эдьютейнмента в качестве сферы школьного и университетского образования, стало развитие и повсеместное внедрения технологий (компьютеры и сеть Интернет) в систему образования. Тогда, такую технологию как эдьютейнмент стали изучать не только за рубежом, но и в России.

На данный момент такое слово, как «эдьютейнмент» (или английский «Edutainment») уже зафиксировано в современных словарях, но его толкование разнится, в зависимости от дискурса.

²⁴ Интерактивна-мультимедийная экспозиция «История нашего города». МБУК «ЦБС им. Горького». URL: <http://www.perensona23.ru/krai/imehistorycity>

Например, в «Англо-русском словаре Мюллера» «edutainment» определен как – «совмещение развлечения и образования»²⁵. Данное определение базовое, можно даже сказать, что это дословный перевод транслитерации edutainment. Собственно говоря, «Англо-русский словарь Мюллера» - это словарь широкого профиля, для общего изучения лексики, а не узкоспециализированный педагогический словарь.

При этом, в словарях, специализирующихся на терминологии компьютерных технологий, «edutainment» определяется как:

1. «Обучающие игры, игровое обучение мультимедийное ПО на компакт-дисках или онлайн-службы, предназначенные для обучения в занимательной, игровой форме см. тж. CD-ROM, multimedia»²⁶;
2. «Развлекательно-познавательные программные средства» (edutainment software)²⁷;
3. «Самообучение (с помощью компьютера)»²⁸.

Из этих определений видно, что при появлении контекста и дискурса на информационной технологии в простом определении «совмещения обучения и образования» прибавляется пояснение, в виде средства, с помощью которого будет происходить эдьютейнмент. В данном случае упоминаются «программные средства», «компьютер» и «мультимедийное ПО».

Данная особенность (разность в толковании понятия согласно контексту применения) встречается не только в словарях, но и в научных работах.

Проблема формирования русскоязычного определения понятия эдьютейнмент затронута в работе Дьяконовой Ольги Олеговны «Понятие

²⁵ Англо-русский словарь Мюллера URL: <https://eng-rus-muller-dict.slovaronline.com/23115-edutainment>

²⁶ Англо-русском толковом словаре терминов и сокращений по ВТ, Интернету и программированию URL: <https://en-rus-informatics-dict.slovaronline.com/4151-edutainment>

²⁷ Англо-русский словарь компьютерных терминов» URL: https://en-rus-comp-terms.slovaronline.com/6940-edutainment_software

²⁸ Англо-русский словарь компьютерных терминов URL: <https://en-rus-comp-terms.slovaronline.com/6939-edutainment>

«эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике»²⁹, в которой показано, что слово «эдьютейнмент» – это синтез образования и развлечения. Если с понятием «образование» в отечественной педагогике нет смысловых расхождений, то с понятием «развлечение» они возникают. И снова можно наблюдать то, что авторы трактуют данное определения исходя из контекста изучения.

Например, Ольга Леонидовна Гнатюк определяет «эдьютейнмент» как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» и обеспечивающий при этом информирование аудитории при «максимально облегчённом анализе событий». Здесь, под «цифровым контентом» понимается определённый объем информации, работа с которой предполагает использование техники или применение современных телекоммуникационных или мультимедийных средств. Трактовка понятия именно в таком ключе связана с тем, что данное определение было высказано в учебном пособии О.Л. Гнатюк «Основы теории коммуникации», и, хотя в описании к пособию сказано, что его могут использовать педагоги, но, всё таки, это учебное пособие специализированное – для тех, кто изучает коммуникативное направление, а именно рекламу и связи с общественностью, журналистику и прочее. Поэтому, в рамках применения понятия «технология эдьютейнмента» в педагогике, в общем, и в преподавании истории и обществознания в рамках школьной программы, в частности, будет не совсем корректно, так как понятие О.Л. Гнатюк относится к другой сфере применения.

При этом в отечественной науке, присутствовала некая попытка «замены» понятия «эдьютейнмент».

Например, М. М. Зиновкина предлагает на замену эдьютейнменту термин «креативное образование» и определяет его как «целенаправленное последовательное освоение учеником передаваемых ему методологий и

²⁹ Дьяконова, О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике /О. О. Дьяконова // Сиб. пед. журнал. – 2012. – № 6. – С. 6–12.

опыта творческой деятельности и формирование на этой основе собственного творческого опыта: знаний, умений и навыков». Креативное образование способствует активному вовлечению учащихся в образовательный процесс, формированию и развитию творческой личности. Таким образом, основное внимание концентрируется только на развитии творческого воображения, фантазии, творческих способностей и других качеств, необходимых для творческого саморазвития. Но, тогда получается, что «эдютейнмент» выходит за рамки педагогической технологии и становится более широким явлением, таким как разновидность педагогики. А так как эдютейнмент рассматривается в рамках понятия «педагогическая технология», рассматривать его с более широкого понятия является нецелесообразным. Таким образом, данное понятие так же считается не совсем корректным.

И.Ф. Феклистов, придерживается понятия «неформальное образование» и утверждает, что это «непрерывный процесс», в ходе которого человек вырабатывает определённые отношения и ценности и приобретает навыки и знания под воздействием обучения, «ресурсов своего окружения» и своего повседневного опыта. Соответственно, при последовательной смене обучающих состояний субъект обучения приобретает новые знания, обогащает свой опыт, проживая некоторые жизненные ситуации, однако в определении данного термина автор не говорит о присутствии развлекательного контента в составе процесса обучения. А это значит, что данное понятие, так же, не подходит для описания технологии эдютейнмента, как синтеза обучения и развлечения.

А. В. Попов, говоря об эдютейнменте, использует понятие «обучение как развлечение». При этом «обучение как развлечение» трактуется, как «эффективное познание мира в игровой форме». Так же, в своих работах Попов использует понятие «игразование» понимая под ним, донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих обучающимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически. И да, в основном, попытки русифицировать понятие

эдыютейнмента сводятся, в большей или в меньшей степени, к отождествлению его с понятием «игровое обучение» или синониму «игровой технологии». Это связано с тем, что одним из средств технологии является игра. Но, если мы обратимся к понятию «игровых технологий», то увидим явные различия. Поэтому отождествлять технологию эдыютейнмент и игровую технологию является ошибочным.

Наиболее полное определение представлено в исследовании О. Дьяконовой и О. Железняковой. Они определяют эдыютейнмент, как «особый тип обучения, который начинается с развлечения в обучении, сопровождается формированием привлечения внимания обучающихся к предмету и, в результате, завершается увлечением и получением удовольствия от обучения».

При этом, в выводе Дьяконовой, к которому она пришла проанализировав понятия зарубежных авторов, стержень данной технологии – «они [исследователи] видят понятие «эдыютейнмент» практически одинаково – это обучение и развлечение».

Дьяконова под эдыютейнментом понимает: «не просто обучение и развлечение, это привлечение, обучение, развлечение и увлечение при помощи разнообразных средств обучения и с учетом определённых психологических потребностей учащихся», при этом, на основе определений, взятых, из зарубежной историографии выводится следующее понятие: «Эдыютейнмент» – это современная педагогическая инновация, которая основывается на визуальном материале, повествовании, современных психологических приёмах, игровом формате, современных информационных и коммуникационных технологиях, более информативных и менее дидактических методах преподавания, целью, которой, является максимальное облегчение анализа событий, поддерживание эмоциональной

связи с объектом обучения, привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся»³⁰.

Помимо перечисленных выше авторов, существуют ещё несколько, кто пытался вывести понятие технологии эдьютейнмента – это Н. А. Кобзева и И.Г. Хангельдиева.

Например, Кобзева определяет эдьютейнмент, как «технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение»³¹.

Также, имеется определение Хангельдиевой: «процесс образования и обучения должен быть заряжен положительной энергией, быть эмоционально радостным, не скучным, привлекательным, занимательным, хорошо усваиваемым... Это и особый формат образовательного процесса, при котором учебный материал представлен с привлечением развлекательных интерактивных методик и, зачастую, с использованием информационных технологий»³². Данное определение можно считать уместным, за исключением того, что оно представлено как новая технология, хотя эдьютейнмент таким не является³³.

Так представлены определения в работах отечественной педагогики.

³⁰ Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический вестник / Новосибирск, 2012. С. 182 - 186.

³¹ Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник . 2012. №№ 4. С. 192-195.

³² Хангельдиева И. Г. Эдьютейнмент как философия и интегрированно-креативная технология современного образования // Aktuální Pedagogika. 2016. № 1. С. 13-17.

³³ Edutainment or Entertainment // URL: https://web.archive.org/web/20170817210858/http://www.iccp-play.org/documents/brno/nemec_trna.pdf

1.3. Основные характеристики технологии эдьютейнмента, условия её реализации, классификация и формы

«Эдьютейнмент – это специфическая деятельность, основанная на одновременном обучении и удовлетворении собственного любопытства» – Микела Эддис.

Микела Эддис, профессор университета Боккони (Италия), пишет, что в контексте технологии эдьютейнмента «процесс обучения – это результат взаимодействия между объектом и субъектом. В качестве субъекта выступает учащийся. Объектом является послание в формате, который одновременно частично развлекает и частично обучает, позволяет получить особый опыт. В зависимости от ситуации в качестве объекта может выступать событие, продукт, опыт, мысль или даже личность».

Е. Ю. Кармалова и А. А. Ханкеева проанализировав данную работу в своей статье «Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории» приходят к выводу, что в данной технологии необходимым качеством является новизна, объект должен быть интересным и мотивировать к обучению³⁴. Технология эдьютейнмент отличается от традиционного обучения тем, что здесь субъект является активным участником процесса обучения, следовательно, при взаимодействии активного субъекта и информативно-развлекающего объекта мы получаем тот самый эдьютейнмент, то есть знания, индивидуальный опыт, эмоции.

Н. А. Кобзевой говорит о том, что эдьютейнмент характеризуется:

- комплексным применением дидактических, технологических средств обучения и контроля;
- наличием комфортных условий;
- использованием интерактивных методов обучения;

³⁴ Кармалова Е. Ю, Ханкеева А. А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории// Вестник Челябинского государственного университета. № 7, 2016

- наличием процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса (субъект - субъектное общение);
- наличием цели в организации процесса обучения;
- гарантия достижения конкретного результата.

По-другому признаки приводят Е. Ю. Кармалова и А. А. Ханкеева, характерные для технологии эдьютейнмента:

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

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

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

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

Так как формат реализации зависит от целевой аудитории и её предпочтений, нужно, для начала, определить круг основных интересов в проведении свободного времени.

И.Г. Хангельдиева, Е.М. Богданова в своей статье говорят, что, например, в случае подготовки материала для молодёжи до 18 лет больше внимания следует уделить рассмотрению образовательных компьютерных игр и онлайн уроков, то же может относиться и к молодым людям более старшего возраста, активно использующих сеть Интернет в повседневной жизни.

Относительно женской аудитории среднего возраста и старше следует ориентироваться скорее на создание образовательно-развлекательного телевизионного продукта. В ближайшем будущем прогнозируется интенсивное развитие интерактивного телевидения в этом направлении.

При этом в статье анализируются работа Сарри Валлден и Анну Соронен, для того, чтобы классифицировать обучение. По контексту и назначению учение может быть формальным, неформальным, свободным и случайным.

Если формальное учение реализуется в образовательных и учебных центрах, завершается получением признанных дипломов и квалификаций, при этом используются структурированные и организованные обучающие практики, то неформальное учение, имеет место при официальных системах образования и обучения и обычно не завершается получением формализованного свидетельства. Неформальное учение может быть представлено на рабочем месте, а также посредством деятельности общественных организаций и гражданских групп. Также оно может осуществляться учащимся самостоятельно.

Свободное учение описывает постоянный процесс овладения индивидами навыков, знаний, осмысления ценностей и формирования мировоззрения посредством приобретения ежедневного опыта, воспитательного воздействия семьи и окружающих, с помощью рабочей и игровой деятельности и масс-медиа. Случайное, или дополнительное, учение происходит, когда во время повседневной рутинной деятельности индивид познаёт что-либо, ранее непредполагаемое быть изученным.

По другой классификации, обучение может быть классифицировано на когнитивное (познание), аффективное (эмоции) и психомоторное (навыки).

Так же эдьютейнмент может быть классифицирован по цели и содержанию, по целевой аудитории (см. Рис. 1)

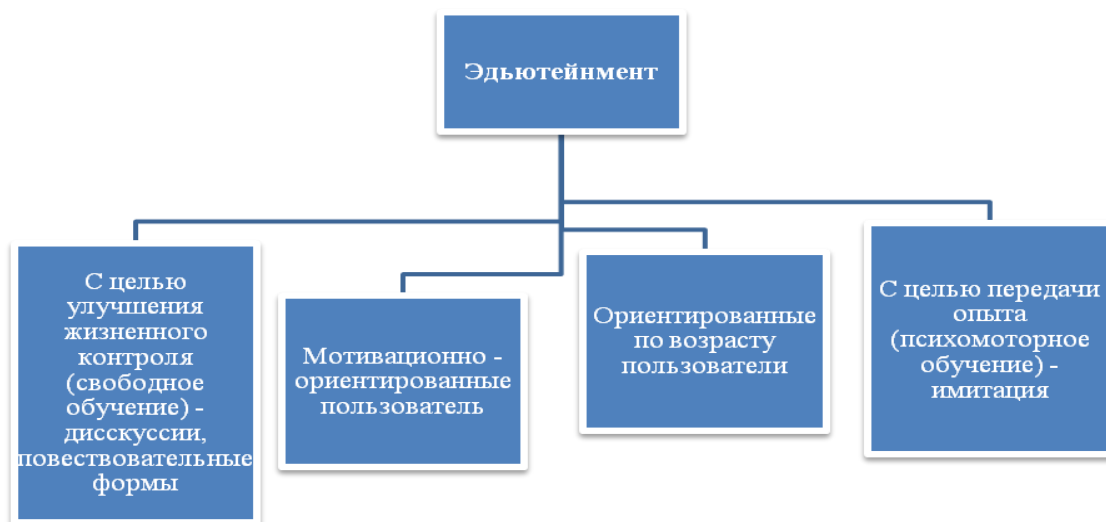


Рисунок 1. Классификация эдьютейнмента.

При создании эдьютейнмент - материала возникает ряд трудностей, одна из которых представляет собой сохранение баланса между обучением и развлечением. Желаемой целью является реализация не слишком развлекательного и одновременно не слишком утомительного образовательного материала.

Эдьютейнмент может иметь две формы реализации: образовательное развлечение (искусство, анимация, комиксы, спектакли, выставки и музеи, игры, радио и телевизионные программы, кинофильмы, документалистика, пресса и веб-сайты и т.д.) и развлекательное образование (моральные учения, притчи, мифы, интересные семейные истории, конструктор, рассказанные или описанные истории, вовлекающие читателя и другое).

Образовательное развлечение – это развлечение, созданное с развлекательной целью, с включениями образовательной информации или образовательной темы в определённой области.

Развлекательное образование – включающее или сфокусированное на развлекательном материале образование.

Таким образом, эдьютейнмент – это особый тип обучения, который начинается с развлечения в обучении, сопровождается формированием

привлечения внимания обучающихся к предмету и, в результате, завершается увлечением и получением удовольствия от обучения.

Он характеризуется комплексным применением дидактических, технологических средств обучения и контроля; наличием комфортных условий; использованием интерактивных методов обучения; наличием субъект - субъектного общения; наличием цели; гарантией результата. Эдьютейнмент может иметь две формы реализации: образовательное развлечение (искусство, игры, и т.д.) и развлекательное образование (мифы, истории, вовлекающие читателя и др.), при наличии следующих признаков: акцент на увлечение, развлечение, современность и игровой подход.

Вывод по главе 1

Таким образом, мы можем заключить, что изучением определения «эдьютейнмент» (*edutainment (education + entertainment)*) в отечественной педагогике занимаются сравнительно недавно. Корни самого понятия уходят в древность, как пример, можно привести мифы и легенды, которые используются и с образовательной и с развлекательной точки зрения одновременно.

Само авторство понятия «эдьютейнмент» приписывается Уолту Диснею, который использовал данное понятие в 1950-х годах для описания некоторых проектов «The Walt Disney Company». Это породило ряд похожих продуктов, созданных как синтез образовательного и развлекательного контента.

Но, данное понятие давно вышло за рамки телевизионного – оно проникло как в сферы досуга (музеи, библиотеки, технопарки и так далее), так и в сферу образования.

В отечественной науке описанием понятия и технологии эдьютейнмента занимаются сравнительно недавно (2010-е годы), преимущественно в контексте изучения коммуникации и смежных сфер

(например, менеджмент, журналистика, политика), а так же в контексте изучения иностранных языков.

Наиболее выдающимися можно считать труды О. Дьяконовой и О. Железняковой, Е.Ю. Кармалова, А.А. Ханкеева, Н.А. Кобзева и И.Г. Хангельдиева. Они не только дают определение технологии эдьютейнмента, но и приводят классификацию, основные признаки и т.д.

Технология эдьютейнмента – это особый тип обучения, который начинается с развлечения в обучении, сопровождается формированием привлечения внимания обучающихся к предмету и, в результате, завершается увлечением и получением удовольствия от обучения.

Он характеризуется комплексным применением дидактических, технологических средств обучения и контроля; наличием комфортных условий; использованием интерактивных методов обучения; наличием субъект - субъектного общения; наличием цели; гарантией результата. Эдьютейнмент может иметь две формы реализации: образовательное развлечение (искусство, игры, и т.д.) и развлекательное образование (мифы, истории, вовлекающие читателя и др.), при наличии следующих признаков: акцент на увлечение, развлечение, современность и игровой подход.

При этом, практическое применение приемов, присущих «технологии эдьютейнмент» осуществляется параллельно процессу изучения. И, можно смело сказать, что урок с применением технологии эдьютейнмента – это то, что может называться «интересным уроком». Урок, который обучает, увлекает и, соответственно, мотивирует на дальнейшую деятельность.

ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ В КОНТЕКСТЕ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙНМЕНТА

В условиях тотального дефицита времени и выросших требований в образовательной среде не только к обучающимся, но и к обучающим, более укоренилась тенденция перегрузки не только физической, но и психологической. Как известно, изучение есть психологический процесс, происходящий в разуме, и сложные вопросы не могут быть постигнуты с легкостью и простотой, за редкими исключениями. Поэтому, такая технология как эдьютейнмент, представляет собой альтернативный вариант традиционному образованию.

2.1. Применение технологии эдьютейнмента в образовательном процессе: опытно-экспериментальная работа

В научной литературе существуют работы, которые описывают применение технологии эдьютейнмент в образовательном процессе, в основном, в обучении иностранным языкам (Буров В. А., Привалова Е.И., Головашкина И.В. и другие), так же встречаются разработки по математике (Витова А.В.) и русскому языку (Хамраева Е.А., Самчик Н.Н., Толстова Н.Н., и другие).

Ранее нами был написан ряд работ по теме применения технологии эдьютейнмент на уроках истории и обществознания в основной школе. Стоит упомянуть, что методических разработок и материалов в контексте применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознании у других исследователей, в настоящий момент, ещё нет.

В 2019 году вышла работа «Влияние технологии эдьютейнмента на качество знаний обучающихся на примере уроков истории средних веков в 6 классе»³⁵, в которой была описана опытно-экспериментальная работа, целью

³⁵Юшкова Ю.А. Влияние технологии эдьютейнмента на качество знаний обучающихся на примере уроков истории средних веков в 6 классе //Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых:

которой являлось выяснить влияние технологии эдьютейнмент на формирование предметных результатов у школьников, а так же подтвердить гипотезу о том, возможно ли применение технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания.

В ходе работы был проведен мониторинг, который выявил начальный уровень знаний по предмету для дальнейшего анализа. Мониторинг состоял как из устного опроса, так и из тестовой работы.

Далее проводилась сама опытно-экспериментальная работа, в ходе которой на уроках истории применялась технология эдьютейнмент с разным уровнем активности и различными видами заданий.

Данная опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МАОУ «ОК «Покровский» ОП №1 в 6 классе (условно, 6 «А» и 6 «Б»).

По результатам опытно-экспериментальной работы, технология эдьютейнмент показала себя эффективной, но, уровень эффективности зависит характеристик фокусной группы.

Например, для активного класса (6 «Б») с рассеянным вниманием и гиперактивностью в структуре урока с применением технологии эдьютейнмента более подходит частая смена деятельности и более информационно-насыщенные формы. Это связано с тем, что более активный класс готов, в большинстве своем, принять большее количество информации и обработать её. То есть, для 6 «Б» класса часто сменяемые формы деятельности оказались более удачны, и оказали положительное влияние на успеваемость.

Ключевым же моментом урока у более спокойного класса (6 «А») является статичная работа с долгим рассуждением и с меньшим количеством активности, в виде часто сменяемых форм деятельности, например, сторителлинг. Прогресс результатов показан на Рисунке 2.

Материалы V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Красноярск, 15 мая 2019 года / Редакционная коллегия: В.А. Адольф, О.Н. Тютюкова (отв. ред.), Л.П. Михалева; Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2019. – С. 157-159.

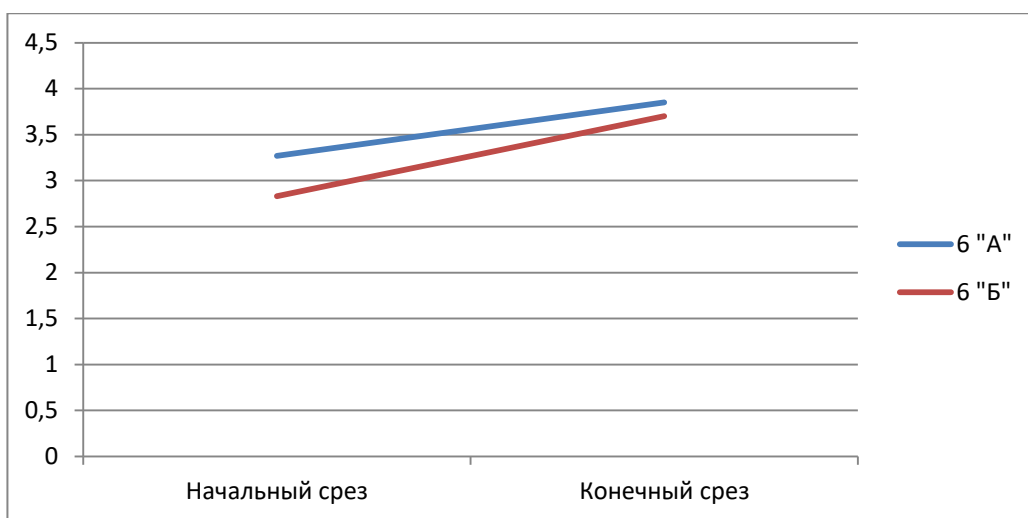


Рисунок 2. Сравнение начальных и итоговых результатов.

Данная опытно-экспериментальная работа была проведена в условиях материально-технического оснащения, отвечающих ФГОС, но так как, технология эдьютейнмента характеризуется применением как технических, так и дидактических средств возникла вторая гипотеза: будет ли данная технология так же эффективна с применением дидактических материалов, применение которых не предполагает использование таких технических средств, как проектор, компьютер и т.д. С этой гипотезой связано и то, что такую технологию, как эдьютейнмент, рассматривают чаще в контексте цифровизации и инновационных подходов, создается некий миф, что для урока в классно-урочной системе, без применения специальных технических средств и инноваций, она не подходит.

Поэтому, второй этап опытно-экспериментальной работы был направлен не на предметные результаты, а на выявление увлеченности предметом обучающихся и мотивации к предмету в целом. Второй этап опытно-экспериментальной работы проводился как на обучающихся ВУЗа, так и школы.

Вначале опытно-экспериментальная работа (далее, опытно-экспериментальная работа-1) проходила на базе исторического факультета КГПУ им. В.П. Астафьева, в рамках исторических предметов (история

Новейшего времени, историография Новой и Новейшей истории запада и другие).

В ходе работы обучающихся на занятиях семинарского типа, доклады сопровождались презентациями. Презентации не всегда были запоминающимися и качественными, поэтому, в целом, интерес к выступлению в аудитории был низким, обучающиеся были не активны (отсутствие вопросов, дополнений и т.д.). На занятиях семинарского типа, в одной группе, присутствовало 15-20 человек, что в среднем соответствует 18, а тех, кто следил за выступлением было, 5-10, что в среднем, 7 человек, что в процентном соотношении равно 39%. Стоит добавить, что при просмотре видеофрагментов обучающиеся были более заинтересованы, но, удержать внимание до конца получалась не у всех.

Когда впервые на занятиях семинарского типа был применен авторский дидактический материала, интерактивная инфографика – то число заинтересованных обучающихся вначале был 100%, а затем снизился, но не значительно. То есть, за выступлением следили, 12-18 человек, что в среднем – 15 человек. А это значит, что число заинтересованных увеличилось на 44% и составляло 83%.

При последующем применении подобных дидактических материал число заинтересованных снизилось, но всё ещё составляла, порядка 50-70% процентов присутствующих. И хотя число снизилось, но, заинтересованные обучающиеся, сохраняли высокую активность.

При проведение опытно-экспериментальной работы-1 в школе (МБОУ СШ №147) была выведена тенденция – падения уровня мотивации и успеваемости во втором полугодии, и, в частности, падение среднего балла 4 четверти, относительно 3 четверти. И хотя падение было не настолько значительным, на 0,1%, но тенденция прослеживается у всех классов.

Так же были выбраны обучающиеся-маркеры, на основе которых отслеживалась динамика применяемых методических приемов.

Например, обучающийся, у которого прослеживался общий интерес к предметам (история и обществознание), но, средний балл по предметам был 2,6 - после привлечения его к проектной работе его успеваемость по предметам, в среднем стала 3,3 (за одну четверть).

Интерес же к конкретному проекту возник у обучающегося после работы с картографическим маршрутом по утраченным, или частично утраченным, сооружениям религиозного назначения.

Другие обучающиеся с более высоким средним баллом (4,4) увеличили свой балл не так значительно на 0,1, но это позволило им получить оценку 5 за четверть.

Так же был обучающийся, который был против «творческих» заданий – например, составления коллажа. Данный обучающийся отличается достаточно высоким уровнем знаний по предметам и относится к числу одаренных. При этом, у него отсутствует цифровая грамотность – обучающийся плохо владеет компьютерными технологиями.

Но, даже с учетом протестного отношения к «творческим» заданиям, обучающийся их выполнял успешно, хоть и «преступая свои принципы». Для обучающихся с такими потребностями необходимо заменять «творческие» задания на задания исследовательского характера.

Таким образом, по итогам опытно-экспериментальной работы-1, мы можем сказать, что применение дидактических материалов на уроках (прежде всего авторских, с интерактивными элементами) способствует повышению интереса к предмету и, в перспективе, может способствовать более подробному и самостоятельному изучению за рамками школьной программы.

2.2. Методические рекомендации Интернет-ресурсов в контексте применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания

Как было сказано выше – технология эдьютейнмент показала себя эффективной в рамках образовательной среды. Но, к сожалению, не всегда отражение принципов технологии эдьютейнмента встречает положительный отклик на практике. Особенно, это касается такого предмета как история. Почему? Ответ прост – в рамках предмета история изучаются, порой, сложные и спорные моменты, которые нельзя представить с точки зрения «веселья». Но, хоть эдьютейнмент – это синтез развлечения и обучения, не стоит забывать о том, что значение слова «развлечение» не заканчивается на «веселье». Развлечение – это и увлечение. А без увлечения невозможно познание. Увлечение – это мотивация к предмету. И, отражение этих выводов мы можем наблюдать в программе ФГОС (федеральный государственный образовательный стандарт).

Но, существует и ряд других моментов, которые затрудняют применение не только технологии эдьютейнмент на практике, но и других современных технологий образования.

В то же время, остро стоит вопрос цифровизации школ и становления цифровой грамотности и соответствия педагогов профессиональным стандартам по ИКТ - компетентностям.

К сожалению, этому способствует то, что необходимые в работе наглядные пособия и дидактические материалы отсутствуют. Так же, не знание мест, в том числе и Интернет-ресурсов, с которых возможно взять эти материалы, зачастую бесплатно – явно не способствует улучшению ситуации.

Поэтому, нами была составлена небольшая, но эффективная база цифровой образовательной среды педагога.

Данная база была создана в виде ментальной карты.

«Интеллект-карта (ментальная карта, диаграмма связей, карта мыслей, ассоциативная карта, mind-map) — это графический способ представить идеи, концепции, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем, т.е. это инструмент для структурирования идей»³⁶.

Ментальная карта была создана с помощью сервиса Mindomo. Ментальная карта «Цифровая образовательная среда педагога»³⁷ ориентирована на учителей истории и обществознания, в нее входят Интернет-ресурсы по таким темам, как:

1. Повышение квалификации – ресурсы, на которых возможно дистанционно повысить квалификацию педагога по различным направлениям

(InternetUrok, Инфоурок, Российская Электронная школа и другие).

2. Коллекции картинок – ресурсы, на которых находятся изображения, которые возможно использовать в презентациях, инфографике и т.д. (Pinterest, Pexels и другое).

3. Онлайн-переводчики – ресурсы, с помощью которых возможно переводить тексты (Google Переводчик, Яндекс Переводчик и другие).

4. Онлайн-библиотеки научной и педагогической литературы – ресурсы, с помощью которых возможно изучать научные и педагогические статьи (КиберЛенинка, ELibrary.ru, Библиотека научной и учебной литературы и другие).

5. Сайты с диагностиками – ресурсы, с помощью которых возможно проводить диагностику по предмету (Яндекс Репетитор, Тесты – История.РФ и другие).

6. Сайты – ресурсы, которые возможно использовать при подготовке к уроку или внеклассному мероприятию, а так же общей педагогической направленности: педагогические (GeekTeachers, Profile-edu и

³⁶ Гавриллова, А. С. Интеллектуальные карты (ментальные карты). Применение интеллект-карт в учебной деятельности / А. С. Гавриллова, В. Н. Таран // Наука и перспективы. – 2019. – № 4. – С. 3-8.

³⁷ Ментальная карта «Цифровая образовательная среда педагога» URL: <https://www.mindomo.com/mindmap/-2-33045c540fea7cdef217917319bb375f>

другие), ОВЗ – ресурсы, которые помогут в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (сайты по тифлопедагогике, Логопед и дети и другие), Социальный педагог – ресурсы, которые могут помочь в общении с детьми и их родителями (Мел, Я-Родитель), История – ресурсы, с помощью которых возможно подготавливаться к уроку, с интересными формами, в том числе и в контексте применений технологии эдьютейнмент (Arzamas, «История Будущего», История РФ и другие), Обществознание – ресурсы, с помощью которых возможно подготавливаться к уроку обществознания (РЭШ – Обществознание и другие).

7. Средства для создания персональных сайтов и блогов – ресурсы, с помощью которых возможно создавать личные блоги с профессиональной тематикой (Педсовет, Blogger, Google Сайты и другие).

8. Системы управления обучением – ресурсы, с помощью которых возможно создавать авторские курсы по предметам, особенно актуально в рамках дистанционного обучения (Moodle, Google Класс и другие).

9. Облачные хранилища данных – ресурсы, с помощью которых возможно хранить данные (Яндекс Диск, Google Диск и другие).

10. Социальные сообщества педагогов – ресурсы, с помощью которых возможен обмен педагогического опыта (Я – учитель, Педсовет и другие).

11. Социальные сети – ресурсы, социальные страницы, которые могут помочь педагогам (GeekTeachers, Учитель истории и обществознания (VK), wow_urok, histructor (Instagram) и другие).

Ментальная карта «Цифровая образовательная среда педагога» - это памятка для учителей истории и обществознания, которая поможет при проектировании учебного процесса. Большая часть ресурсов содержит материалы, которые возможно использовать в контексте применения технологии эдьютейнмента.

Например, в качестве рекомендации, приведена Креативная студия «История Будущего»³⁸, которые, на настоящее время, является самым ярким примером интеграции образования и развлечения в контексте изучения истории, иначе говоря, эдьютейнментом.

Креативная студия «История Будущего», которую возглавляет журналист и писатель Михаил Зыгарь, автор «Вся кремлевская рать» и «Империя должна умереть», создает различные исторические проекты.

Первым проектом студии стал «Проект 1917» (или «1917.Свободная история») – его идея строилась на том, что за историей Великой Русской революции смогут следить в «режиме реального времени» пользователи Интернет-пространства. Рассказ ведется от лица реальных участников событий – на основе дневников, мемуаров и писем. И всё это в формате социальной сети.

После «Проекта 1917» вышел проект «1968:Digital». И, снова рассказ ведется об одном знаковом годе, но, сейчас его героями стали знаковые и знаменитые личности (например, Юрий Гагарин, Мартин Лютер Кинг и другие), повествование идет уже не в формате реального времени, в формате видео, но, это проект (как и предыдущий) адаптированный для социальных сетей, а поэтому, видео имеют вертикальный формат 9:16, предназначенный для смартфона. В центре каждой серии одна историческая личность и сюжет строится на том, что такого значительного для истории было сделано этой исторической личностью, именно в 1968 году.

Подобно «Проекту 1917» выходит «1939Life» который, так же, в режиме реального времени рассказывает историю, но уже 1939 года, когда началась Вторая Мировая Война. Позже выходит проект «Настоящий 1945», но этот проект совмещает в себе два формата – и «режим реального времени» социальной сети, как «Проект 1917», и короткие видеоролики, как «1968:Digital». Но, в отличие от «1968:Digital», он выходит на Яндекс.Эфире, а не на площадке видеохостинга YouTube и IGTV.

³⁸ «История будущего». Креативная студия URL: <https://futurehistory.ru/>

Но, в копилке проектов креативной студии «История будущего» появляется интерактивная игра «Карта истории». Период игры с 1920-х по 1980-е годы, где игроку предлагают выбирать, тем самым повторить, или не повторить, историю исторического персонажа. Но, перед выбором игрока вводят в курс истории, а после того, как вы пройдете игру и получите результат – у вас появляются так же ссылки на источники, которые использовались при написании сюжета.

Отличительной особенностью проектов Михаила Зыгаря является сторителлинг и узнаваемый формат повествования через призму социальной сети, из разряда: как бы выглядела социальная сеть той или иной исторической личности? Похожий формат (подача информации стилизованная под какую-либо социальную сеть) после начали использовать и другие просветительские и образовательные проекты, например «Арзамас».

2.3. Методические рекомендации дидактических материалов в рамках применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознания

К сожалению, отсутствие достаточного материально-технического оснащения кабинетов, до сих пор стоит в современной школе. Согласно мониторингу «Зарплата и нагрузка учителя», который провели эксперты ОНФ совместно с Фондом «Национальные ресурсы образования» в июне 2019 года при участии более 3,7 тысячи педагогов из 85 регионов России, 54% респондентов недовольны материально-техническим оснащением кабинета³⁹. Отсутствие должной материально-технической базы рабочего кабинета, в частности, и школы, в общем, является одним из факторов ухода учителя из школы.

Поэтому методические приемы, которые не опираются на техническое оснащение кабинета, являются актуальными.

А так как, технология эдьютейнмента характеризуется применением не только технических, но и дидактических средств её смело можно применять не только в учебных кабинетах с техническим оснащением.

Данная глава посвящена методическим разработкам, в рамках технологии эдьютейнмент на уроках истории и обществознания, которые возможно будет применять в различных педагогических условиях (урок с применением дистанционных технологий, урок в кабинете с материально-техническим оснащением, и урок, который проводится в кабинете без материально-технической базы).

Но, для начала, хочется обратить внимание на один элемент, который является наиболее универсальным, в рамках применения технологии эдьютейнмента на уроках.

³⁹ Духанина: Проблемы с зарплатами учителей и их нагрузкой необходимо решить путем законодательных изменений. URL: <https://onf.ru/2020/01/13/duhanina-problemy-s-zarplatami-uchiteley-i-ih-nagruzkoj-neobhodimo-reshit-putem/>

Ксения Андреевна Фиофанова в своей работе «Edutainment - новая образовательная индустрия развития человеческого потенциала» одним из базовых элементов эдьютейнмента выделила сторителлинг⁴⁰.

Само название «Сторителлинг» происходит от английского Story (рассказ) Tell (говорить), таким образом, сторителлинг – это синтез систематизированной и словесной ролевой игры. Дословно, сторителлинг – это искусство рассказывать истории, преимуществом является то, что формат рассказывания историй знаком с детства каждому, а так же то, что сторителлинг не требует вложений и специальных средств и ограничивается только фантазией и базой рассказчика.

Е.А. Челнокова, С.Н. Казначеева, К.В. Калинкина, Н.М. Григорян в своей работе «Сторителлинг как технология эффективных коммуникаций»⁴¹ вывели критерии эффективности рассказа:

1. Присутствие основной идеи рассказа в каждой истории – чтобы слушатель понял историю, рассказчику нужно показать историю с разных сторон;
2. Наличие главного героя истории, при этом не обязательно, чтобы герой был протагонистом – главное правило наличие какого-либо действия в ходе истории. И именно этот критерий, идеально подходит для предмета история – так как обилие исторических личностей и изучение через их призму отдельных исторических тем могут значительно разнообразить урок;
3. Связь с реальностью;
4. Структура рассказа должна быть четкой и последовательной, по следующему плану: сюжет, завязка, описание, кульминация и развязка;
5. Связанность и логичность повествования;
6. Определенный стиль повествования⁴²;

⁴⁰ Фиофанова, К. А. Edutainment - новая образовательная индустрия развития человеческого потенциала / К. А. Фиофанова // Ценности и смыслы. – 2020. – № 3(67). – С. 154-163. – DOI 10.24411/2071-6427-2020-10030.

⁴¹ Сторителлинг как технология эффективных коммуникаций / Е. А. Челнокова, С. Н. Казначеева, К. В. Калинкина, Н. М. Григорян // Перспективы науки и образования. – 2017. – № 5(29). – С. 7-12.

⁴² Сторителлинг как технология эффективных коммуникаций / Е. А. Челнокова, С. Н. Казначеева, К. В. Калинкина, Н. М. Григорян // Перспективы науки и образования. – 2017. – № 5(29). – С. 7-12.

Наличие ярких героев в истории, через биографии которых можно изучить определенный период истории делает сторителлинг достаточно эффективным для применения его в рамках курса истории, а так же курса обществознания. А, так как сторителлинг не требует специальных технических средств, то его применение возможно на любом уроке и в любых условиях.

В следующем параграфе, мы предлагаем ряд дидактических материалов, которые могут разнообразить уроки истории и обществознания, а также будут наиболее универсальными во время проектирования урока.

2.3.1. Дидактические материалы

Так как нами уже были описаны методы работы с различными Интернет-ресурсами, в данной работе упор делается на разработку специализированных дидактических материалов.

Использование визуальных образов и источников в процессе обучения истории продиктовано тем, что обучающиеся не являются современниками изучаемых процессов.

Давидовская Г.Э. в своей работе «Дидактические возможности наглядно-образных форм представления и усвоения содержания учебного материала при обучении истории» обуславливает эту потребность так:

«В связи с этим при конструировании учебных исторических знаний целесообразным представляется использование различных наглядных средств, что поможет создавать в сознании обучаемых мысленную картину, приближенную к изучаемому историческому событию, т. е. образ исторического прошлого. Образ несет в себе чувственно-эмоциональные представления о людях, исторической среде, ситуациях и «...в определенной мере компенсирует отсутствие реально видимого, осязаемого объекта

изучения, помогает... почувствовать и лучше понять события истории»⁴³.

Таким образом, дидактические возможности использования визуальных форм исторического учебного материала связаны с тем, что они могут рассматриваться как самостоятельные и равноправные по отношению к вербально-логическим формам представления и усвоения содержания. Постепенно формируется осознание целесообразности дидактического конструирования модели образного обучения истории. Образное обучение, Давидовская понимает как целенаправленный педагогически организованный процесс формирования у обучающихся личностно-значимых и эмоционально-окрашенных образов исторических событий и личностей, связанный с усвоением исторической информации и содержания учебного материала на основе принципа наглядности, обеспечивающего визуализацию объектов изучения, отдаленных по времени и пространству⁴⁴.

Так как, в настоящее время, методических разработок и материалов в контексте применения технологии эдьютейнмента на уроках истории и обществознании у других исследователей, ещё нет – мы предлагаем ряд дидактических материалов и приёмов, а так же, методических рекомендаций, которые были разработаны и апробированы на практике.

1. Облако слов.

«Облако слов» – это визуальное представление категорий или тегов (меток, ярлыков, ключевых слов)⁴⁵. Отбор ключевых понятий является основным принципом составления «облако слов». Ключевые понятия могут быть подобраны как из конкретного текста, так и по теме в общем, на уровне ассоциаций. Иначе говоря, основой «облака слов» являются ключевые понятия по заданной тематике.

⁴³ Давидовская, Г. Э. Дидактические возможности наглядно-образных форм представления и усвоения содержания учебного материала при обучении истории / Г. Э. Давидовская // Научные труды Республиканского института высшей школы. – 2018. – № 18-3. – С. 216-221.

⁴⁴ Там же.

⁴⁵ Ермолаева, Ж. Е. Применение дидактических заданий на основе "Облака слов" в коррекционной работе учителя русского языка как неродного / Ж. Е. Ермолаева // Научно-методический электронный журнал Концепт. – 2018. – № V12. – С. 44–52.

В рамках применения технологии эдьютейнмент на уроках истории и обществознания «облако слов» возможно использовать в качестве:

Способ первый – как самостоятельный дидактический материал созданный учителем заранее, для демонстрации основных моментов изучаемой темы. При данном способе целесообразно попросить обучающихся, на основе имеющегося «облака слов» сформулировать тему предстоящего урока и задать проблемные вопросы, которые помогут поставить задачи урока.

Способ второй предполагает после озвучивания темы урока попросить составить ассоциативный ряд слов с предлагаемой темой урока и, в конце урока составить новый список ключевых понятий, которые ассоциируются с уже пройденной темой. Таким образом, сопоставляя два «облака слов», полученных, в начале и в конце урока, соответственно, мы можем оценить, наглядно, объем полученных знаний по теме, увидеть пробелы, и использовать для рефлексии обучающимся.

И, *третий способ*, комбинированный, сочетающий в себе элементы первого и второго способа использования «облака слов» – в начале урока учитель демонстрирует заранее подготовленное «облако слов» и просит обучающихся сформулировать тему предстоящего урока, а в конце урока просить составить свое «облако слов», которое основано на ключевых понятиях, которые ассоциируются с пройденной темой. «Облако слов», заранее подготовленное учителем, демонстрируется только в начале урока – в ходе урока оно должно находиться вне поля зрения обучающихся, во избежание копирования со стороны обучающихся, а соответственно, впоследствии, искаженной информации для анализа и рефлексии.

Так же, возможно применение и *четвертого способа*, частичного, когда на уроке «облако слов» как дидактический материал, используется только один раз:

- в начале урока учителем, для формулировки темы, целей и задач урока;

- в начале урока обучающимися, для анализа уровня знаний на момент начала изучения темы, и дальнейшего мониторинга;

- в конце урока обучающимися, для закрепления пройденного материала.

Не зависимо от выбранного способа представления такого дидактического материала, как «облако слов», у обучающихся остаются материалы с ключевыми словами по теме, что, в будущем, поможет быстро воспроизвести тему.

Так же, если использовать такой формат на уроках систематически, то у обучающихся будет некая картотека, которая, так же, в будущем, поможет быстро вспомнить необходимый материал, и способствовать развитию критического мышления.

При использовании первого способа в рамках учебного процесса, когда учитель самостоятельно составляет облако слов, то не обязательно ограничиваться одной темой урока, например, при вводном уроке в начале года составленное «облако слов» по всему курсу истории, или обществознания, в конкретном классе, проиллюстрирует интересные и ключевые моменты, тем самым подогреет интерес к предмету. Также возможно составить «облако слов» в начале изучения нового предмета, например, в 5 классе при первом знакомстве с таким предметом как «история», тем самым обозначить то, что такое наука история, какие есть вспомогательные науки и т.д.

«Облако слов» создается как при помощи специализированного сайта (например, <https://wordcloud.pro/ru>), так и с помощью ручки и листа бумаги.

Внедрение данного дидактического материала на практике показало, что, наиболее интересным для обучающихся оказался второй способ (при котором обучающиеся самостоятельно создают «облако слов» как в начале, так и в конце урока), или по отдельности, самостоятельно создают «облако слов» в начале, или в конце урока, что соответствует четвертому способу. Создание «облака слов» не вызывало трудностей у обучающихся.

В приложении А представлен пример данного дидактического материала по теме: «Становление Древнерусского государства».

Если проанализировать те ключевые слова, которые представлены в облаке слов по теме «Становление Древнерусского государства», то видно, что обучающимся интересны персоналии (Рюрик, Трувор и Синеус и другие). Из этого можно сделать вывод, о том, что интерактивные инфографики, о которых речь пойдет ниже, будут эффективны в рамках урока.

2. Скретч-карта

Нередко на уроках истории приходится работать с картами – не только с историческими, но и с контурными. При изучении внешней политики, войн и сражений, и т.д. нельзя обойтись без карт. У некоторых обучающихся, особенно, на начальных этапах работы с картами, могут возникнуть сложности в работе с ними. Чтобы облегчить процесс обучения работы с картами, а также разнообразить процесс – можно использовать на уроках скретч-карту – карту, с нанесенным стирающимся слоем, который можно легко удалить, «сцарапать» (отсюда и название – scratch (с англ.) – царапать, скрести и т.д.).

Существуют как готовые карты, но в готовом варианте, в настоящее время, более распространены политические современные карты, нежели исторические.

Но, скретч-карту возможно изготовить самим – инструкций достаточно много (например, на видеохостинге YouTube). Для этого достаточно лишь заламинированной карты, или приклеить на карту готовый скретч-стикер (прозрачный, клейкий слой с нанесенным сверху защитным, стирающимся слоем). Самостоятельное изготовление достаточно простое, понадобится 3 основных составляющих:

1. Карта, как основа.
2. Прозрачный, ламинированный слой (например, прозрачная самоклеющаяся пленка или скотч).
3. Стирающийся слой (можно сделать самостоятельно, например, при помощи краски).

Скретч-карту возможно использовать как гибрид исторической карты и контурной при нескольких вариантах работы:

1. На исторической карте представлены «пустые», без обозначений, участки, которые нужно назвать обучающимся. Возможно использование скретч-слоя и на большую карту, формата, например, А0. После того, как учитель, или обучающийся, выслушает ответы и предположения, что скрывается за этим слоем – слой удаляется, тем самым, виден правильный ответ.

2. Обучающиеся делятся на группы и работают с разными фрагментами карты, которые скрыты за скретч слоем. После обсуждения и формулирования ответа стирается скретч слой на общей карте каждой группой, тем самым, формируется общая картина.

3. Также, возможно постепенное удаление скретч слоя учителем, при прохождении нового материала, чтобы наглядно показать, как изменилась карта, согласно хронологии. В таком случае, скретч-карта приобретает функции ленты времени.

При применении данной скретч-карты на практике, действительно наблюдалось то, что у обучающихся, у которых было затруднение в работе с контурными картами, преодолевали данную трудность, за счет того, что они понимали наглядно, что им нужно сделать. Происходило, некое накладывание контурной карты (роль которой выполнял скретч слой) и исторической. Работать обучающимся было интересно в равной степени со всеми вариантами работы скретч-карты. Так же, впоследствии, наблюдалась большая усвояемость материала, и более развитая компетенция работы с

картой, даже, после того, как на уроках использовались только исторические и контурные карты без скретч-слоя.

Такой дидактический материал, как скретч-карта, показал себя как эффективный инструмент становления такой компетенции, как умение работать с картами и помог преодолеть трудности, и страхи, работы с ней, а так же развить интерес к работе с картами, что сказывается на успешности не только на уроках истории и исторических картах, но и, например, на уроках географии в работе с политическими и географическими картами.

Пример карты можно посмотреть в приложение Б.

3. Интерактивная инфографика по исторической личности

В качестве дидактического материала к сторителлинг на уроке возможно использовать инфографику по исторической личности.

Инфографика (от лат. осведомление, разъяснение, изложение) — это способ визуализации информации, который позволяет быстро и понятно представить данные читателю. Средства инфографики могут включать в себя изображения, графики, диаграммы, блок-схемы, таблицы, карты, списки⁴⁶.

Золотухин С.А. в своей работе «Инфографика как информационный пакет. Инфографика в образовании»⁴⁷, выделил следующие виды инфографики:

1. Статическая;
2. Таймлайн;
3. Карты;
4. Иерархия;
5. Матрица;
6. Алгоритм;

⁴⁶ Фролова, М. А. История возникновения и развития инфографики / М. А. Фролова // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. – 2014. – № 10. – С. 135-145.

⁴⁷ Золотухин, С. А. Инфографика как информационный пакет. Инфографика в образовании / С. А. Золотухин // Медиа. Информация. Коммуникация. – 2018. – № 25. – С. 1-8.

7. Фото-инфографика;
8. Сравнение;
9. Исследование.

Существуют как готовые инфографики, например, «Аргументы и Факты», так, возможно, и самостоятельное создание.

В данной методической разработке представлена инфографика, выполненная самостоятельно учителем, в качестве иллюстрации к сторителлингу.

Такая инфографика, содержит в себе ряд ключевых элементов:

1. Инфографика иллюстрирует определенную историю, а значит должна быть создана больше не как самостоятельный материал, а как часть конкретной истории.

2. Так как инфографика опирается на историю конкретной исторической личности (или личностей), то она должна содержать в себе ленту времени с ключевыми датами жизни конкретного исторического персонажа.

3. Лента времени может быть выполнена, как классическим способом, так и, например, в виде исторической карты.

4. Интерактивные элементы – двигающиеся фигуры и символы, с которыми возможно взаимодействие.

Интерактивная инфографика, как иллюстрация к истории, которую рассказывает учитель, способна разнообразить рассказ. При этом, визуальные элементы помогают привлечь внимание к истории. В ходе рассказа можно добавить различные вопросы по теме.

Несомненно, в связи с недостатком материала в учебники необходимо будет заранее подготовить биографию выбранного исторического деятеля. Исходя из личного опыта, на одну такую интерактивную инфографику от написания биографии и рассказа до создания уходит, минимум 3 часа. Поэтому, в рамках дефицита времени у педагога, создание таких интерактивных инфографик на каждый урок является затруднительным. Но,

если у педагога будет определенная «сторителлинг-база» с емкими и интересными биографиями исторических личностей и план создания интерактивной инфографики (приведенный выше), то время на самостоятельное создание заметно сокращается.

А работает ли инфографика на практике равнозначно тем силам, которые тратятся на её создание? Да, даже на обучающихся ВУЗа.

Например, нами была проведена опытно-экспериментальная работа над обучающимися исторического факультета КГПУ им. В.П. Астафьева.

На семинарских занятиях при выступлении обучающиеся, в качестве наглядного материала, использовали презентации. Во время такого выступления, в группе, в которой, в среднем, присутствовало 15-20 человек, тех, кто следил за выступлением было, в среднем, 5-10. На лицо было отсутствие интереса к выступлению коллег. Даже те презентации, которые визуально отличались, не намного поднимали процент тех, кто следил за выступлением.

Но, когда впервые была применена, в качестве дидактического материала, интерактивная инфографика – то число заинтересованных обучающихся вначале был 100%, а затем снизился, но не значительно. То есть, за выступлением следили, в среднем, 12-18 человек.

При последующем применении подобных дидактических материал число заинтересованных снизилось, но всё ещё составляла, порядка 50-70% процентов присутствующих. И хотя число снизилось, но заинтересованные обучающиеся были активны.

В ходе применения конкретного дидактического материала на уроках истории в МБОУ СШ № 147, наблюдалась похожая тенденция.

Пример интерактивной инфографики, по теме «Русская православная церковь в XVII в. Реформа патриарха Никона и раскол», находится в приложении В.

«Главными героями» данной инфографики являются патриарх Никон и протопоп Аввакум, так как в некоторых учебниках нет их биографий, но

обучающимся, наоборот, очень интересны исторические личности. Именно с целью закрытия данного пробела и была создана конкретная интерактивная инфографика.

4. Коллаж «Потребительская корзина»

При изучении темы «Потребление» в 8 классе, в качестве практической работы на уроке было выполнено задание по составлению коллажа «Потребительская корзина».

Коллаж выполнялся на листе бумаги, или другом материале, который будет служить основой, с помощью буклетов с акциями таких магазинов, как: «Красный Яр», «Пятерочка», «О'Кей», «Лента», «Магнит», «Командор». Вспомогательными инструментами выступали ножницы и клей.

У коллажа может быть несколько целей:

- составить коллаж на основе своих потребностей;
- составить коллаж на основе тех потребностей, которые присутствуют в вашей семье, окружении, то, что можно считать «правильной потребительской корзиной»;
- составить коллаж на основе требований данных экспертов Росстата.

В конечном итоге, не зависимо от выбранной цели, обучающийся получает примерную потребительскую корзину, с ценами, актуальными на настоящее время. Так же, на основе получившегося коллажа, возможно, провести анализ полученных результатов (в зависимости от цели).

Настоящая разработка была апробирована в 8 классе МБОУ СШ № 147. Данный коллаж составлялся согласно списку товаров, которые входят в продовольственную корзину и проводили анализ получившегося бюджета, который сравнивали с бюджетом, который заявлен государством. Некоторые работы представлены в приложении Г.

Так же данное задание было проведено в коррекционном классе и показало себя как эффективное. Применение данного коллажа возможно

самостоятельно учителем на уроке как дидактического материала, например, в рамках курса «Финансовая грамотность» для начальной школы.

В целом работа с акционными буклетами возможна и в рамках проведения мини-исследования, например, при прохождении темы «Инфляция».

5. Игра по партиям.

В рамках изучения политических партий на уроках обществознания и истории, в качестве урока закрепления данной темы возможно проведение игры на знание политических партий.

Обучающимся нужно собрать карточку по одной из партии, в которую включены:

1. Эмблема партии.
2. Полное название партии.
3. Лозунг партии.
4. Лидер партии (изображение, ФИО).
5. Выдержки из программы партии.
6. Высказывание лидера партии.

Элементы разложены по данным группам и обучающий выбирает тот элемент из числа общих, который, по его мнению, подходит той партии, которую он выбрал.

Элементы крепятся на основу, и получается карточка с информацией по определенной партии. Работа возможна как индивидуальная, так и групповая. Данную игру возможно перевести в цифровой формат, например, в форме презентации.

Дополнить можно, например, агитационными плакатами и роликами.

Апробация данной разработки проходила в МБОУ СШ №147, а так же в рамках проекта «Университетские субботы» от КГПУ им. В.П.Астафьева на историческом факультете. Пример готовых карточек по теме «Политические партии России» представлен в Приложении Д.

6. Картографический маршрут

Существуют варианты цифровых дидактических материалов. Например, картографические маршруты.

В настоящее время остро стоит вопрос сохранения архитектурных сооружений и культурно-исторической памяти населения⁴⁸, в связи с утрачиванием полным, или частичным, большого количества объектов культурного наследия⁴⁹.

В XX веке было утрачено большое количество таких объектов, в том числе и в Красноярске – особенно тяжело пришлось сооружениям, определенным под религиозные нужды.

В Красноярске были разрушены, например, Воскресенский собор, Богородице-Рождественский собор, Всехсвятская церковь, Лютеранская кирха. Частично утрачено внутреннее убранство Ариерейского дома, и Духовной семинарии, которую позже перепрофилировали в военный госпиталь.

Формирование культурно-исторической памяти прописано не только в Конституции РФ⁵⁰, но и в Федеральном государственном образовательном стандарте⁵¹. А знакомство с религией начинается в начальной школе – ученик знакомится не только с самим понятием религии и её видов, но так же изучает культовые религиозные сооружения. Знакомство с такого рода сооружениями продолжается и на уроках всеобщей истории, истории России и уроках, посвященных региональной истории.

⁴⁸ Открытый урок «Помнить – значит знать» // kremlin.ru URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/transcripts/63983>

⁴⁹ Сохранение исторической памяти как актуальная проблема подрастающего поколения // Cyberleninka.ru URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sohranenie-istoricheskoy-pamyati-kak-aktualnaya-problema-podrastayuschego-pokoleniya>

⁵⁰ Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 01.07.2020 N 11-ФКЗ) // Собрание законодательства РФ, 01.07.2020, N 31, ст. 4398.

⁵¹ Федеральные государственные образовательные стандарты // fgos.ru URL: <https://fgos.ru/>

В эру цифровых технологий и системно-деятельностного подхода урок не ограничивается учебником и специальными наглядными пособиями – он способен выйти за рамки привычного повествования. Например, при изучение архитектурного объекта, можно не только использовать специальные пособия, но и воспользоваться экскурсией в картографических и навигационных системах (например, Яндекс.Карты).

Если же мы говорим про региональный компонент на уроках, то здесь возможно отправиться на экскурсию, по заранее составленному маршруту, не только виртуальную – но и реальную.

Такой маршрут возможно создать и для утраченных, или частично утраченных, объектов культурно-исторического значения. Давайте рассмотрим, как это сделать на конкретном примере.

Сейчас уже не ново использование различных ИКТ технологий в процессе обучения, в том числе и социальных сетей. Для конкретного примера, нам понадобится социальная сеть Instagram. В отличие от Вконтакте, доступ к открытым страницам можно получить без авторизации в данной социальной сети, правда, без активного пользования.

В Красноярске есть ряд тематических аккаунтов, посвященных изучению города. Мы взяли посты с аккаунта «Бумажная десятка» (@bumazhnaya_desyatka)⁵², автор которого закончила исторический факультет КГПУ им. В.П. Астафьева в 2013 году и работала ТВ-журналистом. Информация в постах написана на основе монографий, например Е.А. Шишкановой. и Г. В. Малшина, а так же с помощью архивов и «Официального портала Красноярского края»⁵³.

Для нашего маршрута мы взяли посты, касающиеся религиозных сооружений, о которых говорилось ранее. Эти посты прикрепляются прямыми ссылками к маршруту, созданному благодаря сайту

⁵²«Бумажная десятка» bumazhnaya_desyatka // instagram.com URL: https://www.instagram.com/bumazhnaya_desyatka/

⁵³ Официальный портал Красноярского края // krskstate.ru URL: <http://www.krskstate.ru/>

«knightlab.northwestern.edu»⁵⁴, где находятся инструменты, полезные историку – лента времени, сравнение кадров, карты и другое. Именно с помощью инструмента StoryMap⁵⁵ («Карты, рассказывающие историю») мы и создали данный картографический маршрут.

Таким образом, получается маршрут на карте⁵⁶, где каждое место проиллюстрировано постом из «Бумажной Десятки», в котором содержится не только текстовая информация, но и фотографии.

Данный продукт возможно использовать как:

1. Внеклассное мероприятие – экскурсию по городу, где экскурсоводом может быть как учитель, так и группа учеников в рамках работы школьного музея, регионального компонента на уроках истории и другое.
2. Часть, или готовый, урок (в том числе и дистанционный) истории (например урок культуры, с включением регионального компонента).
3. Образец для будущего проекта обучающихся по любой другой теме.

Итак, мы получаем готовый продукт, который в рамках такой педагогической методики как экскурсия, способствует самостоятельному приобретению знаний обучающимися в ходе деятельности, развивает навыки наблюдения и анализа, формирует поведенческие навыки и побуждает к изучению своего края и Родины, что соответствует личностным характеристикам выпускника, а так же что отвечает системно - деятельностному подходу, и, таким образом, способствует формированию культурно-исторической памяти.

Конкретный сервис был выбран из-за того, что он способен использовать ссылки из социальных сетей как изображения, сохраняя исходную ссылку.

⁵⁴ knightlab.northwestern.edu URL: <https://knightlab.northwestern.edu/>

⁵⁵ storymap.knightlab.com URL: <https://storymap.knightlab.com/>

⁵⁶Картографический маршрут по утраченным, или частично утраченным, сооружениям религиозного назначения города Красноярска // storymap.knightlab.com URL: <https://uploads.knightlab.com/storymapjs/f156d9edb5019a502f0d9d4175eb5857/kapee/draft.html>

Помимо темы «Утраченные и частично утраченные сооружения религиозного назначения», обучающимся был представлен картографический маршрут по теме «Стиль модерн в архитектуре города Красноярск». После прохождения первого картографического маршрута у обучающихся появился интерес, касательно других утраченных, или частично утраченных, сооружений города Красноярск – в частности железнодорожного моста.

Четверо обучающихся, которые были знакомы с данными картографическими маршрутами, стали участниками проекта «Юные исследователи истории ВОВ» от ЦДО «Аэрокосмическая школа», который, в этом году, занимается созданием аудиогидом по эвакуогоспиталям города Красноярск в годы Великой Отечественной Войны.

7. Другие методические разработки

В рамках применения технологии эдьютейнмента, помимо дидактических материалов, возможно включение в урок, например, мини-исследований и проектов.

Но, данные исследования и проекты более приближены к повседневным потребностям обучающимся, чем к научным, и носят просветительский характер.

Ранее мы упоминали о том, что альтернативой коллажа «Потребительская корзина» является мини-исследование «Изменение цен». Суть данного исследования – на основе акционных листовок из одного магазина, обучающийся выбирает один товар-маркер и, на основе данных о его первоначальной цене без учета скидки, прослеживает динамику цены.

Например, такой товар-маркер, как молоко «Домик в деревне» объемом 950 мл и жирностью 3,2%, согласно каталогу за декабрь 2014 года гипермаркета «Окей», имел цену 59 рублей 40 копеек. А молоко «Домик в деревне» объемом 930 мл и жирностью 3,5% на май 2021 года имеет цену 96 рублей 99 копеек. Налицо мы видим рост цены на 37 рублей 59 копеек и

уменьшение объема продукта на 20 мл. Исходя из этих данных, можно сделать вывод об инфляции, равной 163% на такой продукт, как молоко «Домик в деревне». Возможно провести более подробный анализ, выяснить когда начался рост или падение цены, проследить несколько товаров из разных групп и т.д.

На примере данного мини-исследования обучающийся наглядно понимает экономические процессы и приобретает навыки, необходимые для проведения исследования – анализ, синтез, описание.

Второй пример мини-исследования касается темы экологии и направленно на формирование экологической грамотности.

Задание звучит таким образом:

В течение дня проследите, и зафиксируйте, какое количество отходов вы производите.

Распределите отходы согласно Таблице 1.

Категория	Органические отходы (продукты)	Бумага	Стекло	Пластик	Металл
Наименование					
Количество					

Таблица 1.

На основе данных, рассчитайте, примерно, какое количество отходов вы произведете за неделю, месяц. Запишите получившиеся результаты.

Ответьте честно на вопросы:

1. Как вы минимизируете свои отходы?
2. Сдаете ли вы их на переработку?
3. Сортируете ли мусор вообще?

Если у вас был опыт разделения и сдачи на переработку мусора – опишите его.

Если нет, то попробуйте рассортировать свой мусор, который вы производите за сутки и сдать его на переработку.

Опишите этот опыт – расскажите:

1. С какими трудностями вы столкнулись.

2. Как вы искали места, которые принимают отходы на переработку
3. Другие моменты и комментарии.
4. Сделайте выводы по итогам вашей работы.

Что касается проектов, то есть идея создания картографического маршрута, либо создания аудиогида. Пример работы с картографическим маршрутом описан выше. Но, у аудиогида более широкий функционал, нежели у картографического маршрута. Например, аудиогид возможно создать, как и по картографическому маршруту, так и, например, по предметам искусства.

Как упоминалось ранее, часть обучающихся, которые занимались по картографическому маршруту стали участниками проекта «Юные исследователи истории ВОВ», где занимаются, на настоящий момент, созданием аудиогида по эвакогоспиталю №983 города Красноярск. Это вариант создания аудиогида по достопримечательностям и зданиям, в рамках картографического маршрута по городу Красноярск.

Одним из самых распространенным и удобным сервисом для создания аудиогидов и аудиотуров является «izi.TRAVEL». С помощью данного сервиса возможно: «создавать мобильные туры и отдельные истории на любую тему: искусство, еда, образ жизни, покупки в магазинах и многое другое. Путеводители могут быть как туры по помещениям, туры под открытым небом или отдельные истории»⁵⁷.

В аудиогиды и туры входит следующая информация:

1. Аудио данного текста, преимущественно в формате mp3.
2. Сопутствующие фото- и видеоматериалы.

Например, возможно создать аудиогид по изображениям, представленных в параграфе учебника. Или, как формат цифрового музея.

⁵⁷ Расскажи вашу историю всему миру. Izi.TREVEL. URL: <https://izi.travel/ru/create/individuals>

В качестве примера, можно привести, тур «Улицы Лагранжа (Архив)»⁵⁸, посвященный творчеству советскому фотохудожнику Виктору Лагранжу.

В рамках данного типа проектов обучающиеся приобретают не только навыки проектной и исследовательской деятельности, но навык ИКТ-компетентности.

2.3.2. Применение технологии эдьютейнмента на уроках истории в различных педагогических условиях

Для примера методической разработки мы взяли тему «Русская православная церковь в XVII в. Реформа патриарха Никона и раскол».

Для начала был проведен анализ учебной литературы. Для анализа были взяты учебники Истории России за 7 класс издательства «Дрофа», «Русское слово», «Просвещение», которые входят в Федеральный Перечень Учебников (ФПУ). Так же анализировались методические рекомендации к учебникам, рабочие тетради и примерное календарно-тематическое планирование.

В учебнике издательства «Просвещение» более подробно описывается протопоп Аввакум – рассказывается о нем, как о личности, так же приводятся факты о его происхождении и смерти. Про патриарха Никона, как о личности, дается очень скудная информация, про него мы узнаем только то, что он «был человеком своенравным и волевым». В конце параграфа нам предлагается глоссарий, куда входят такие понятия как: протопоп, раскол и старообрядчество, что относится больше к Аввакуму, нежели к Никону.

Эта тенденция преобладания Аввакума над Никоном встречается и в заданиях к параграфу: например, нам предлагают с помощью дополнительной литературы и Интернета найти материал по старообрядцам, так же представлен отрывок из «Книги толкований» протопопа Аввакума.

⁵⁸ Улицы Лагранжа (Архив). URL: <https://izi.travel/ru/4878-ulicy-lagranzha-arhiv/ru#06b9-8-retro-zagranica/ru>

Задания, представленные к параграфу, на рассуждение, количество часов на тему – 1 час.

Стоит добавить, что в «Сборнике рассказов» к учебнику, под редакцией А.А. Данилова от издательства «Просвещение» приведен рассказ об жизни патриарха Никона.

В учебнике издательства «Русское слово» Е. В. Пчелов, П. В. Лукин, даны достаточно подробные, относительно предыдущего учебника, биографии, как Никона, так и Аввакума. Сам параграф больше по объему (10 страниц, против 5 страниц «Просвещения») и содержит развернутые описания, например, изменившихся обрядов. В данном учебнике больше иллюстраций, и заданий, направленных на работу с ними. Есть задания по исследовательской деятельности, касающиеся биографии боярыни Морозовой. И, хотя в параграфе Никону, снова уделено не так много внимания как Аввакуму, это различие не особо ощущается. Количество часов отведенных для изучения темы – 1 час.

В учебнике издательства «Дрофа», принципиальным отличием от других учебников, рассмотренных ранее, является то, что на изучение темы «Церковный раскол» отводится 2 часа. Но, при этом, объем параграфа равен 9 страницам, тогда как «Русское слово» на 10 страниц отводит только час. Впервые, в рамках работы с источником, указан документ, который посвящен Никону, а не Аввакуму, как в предыдущих учебниках. В целом, в параграфе смысловой перевес в сторону Никона – про Аввакума написано мало, относительно, рассмотренных ранее параграфов в других учебниках. Стоит заметить, что и в учебнике издательства «Дрофа», как и издательства «Русское слово», в отличие от учебника издательства «Просвещение», присутствует упоминание о картине «Боярыня Морозова» - как сама иллюстрация, так и биография Феодосии Морозовой. Присутствуют задания, как и на рассуждение, так и на работу с изображениями.

Из всех проанализированных учебников, особо стоит отметить учебник издательства «Русское слово», так как он и по содержанию параграфа и по

заданиям к нему является самым разнообразным и наполненным. При этом некоторые задания соответствуют принципам эдьютейнмента и могут быть использованы на уроках, в контексте применения данной технологии.

В ходе разработки урока, сначала был проведен урок по заданной теме, в рамках имеющихся педагогических условий. Урок проходил очном занятии, в классе с низким материально-техническим оснащением (в связи с эпидемиологической ситуацией, не всегда уроки проходят в специализированных кабинетах).

В качестве учебно-методического комплекса на уроке использовался учебник «История России 7 класс», 2 часть, под авторством Н.М Арсентьева, А.А. Данилова, И.В. Курукина, А.Я. Токаревой, издательство «Просвещение», Москва, 2017 год.

Из анализа, проведенного нами и описанного выше, видно, что учебник издательства «Просвещения» по содержательной нагрузке, является самым «слабым». Целью данного урока, являлось выделения дефицитов и потребностей касательно заданной темы урока со стороны обучающихся.

В ходе урока учитель привносил в урок элементы стрителлинга, освещая жизнь Никона и Аввакума, упоминал Кийский крест и его значение.

В конце урока учитель опросил обучающихся, на предмет того, что бы они хотели узнать подробнее, чтобы сформулировать домашнее задание. Обучающиеся выделили то, что им бы хотелось подробнее узнать о биографии как Никона, так и Аввакума, более подробно изучить Кийский крест.

На основе полученных результатов было разработано три урока по заданной теме.

Первый урок был разработан в рамках дистанционного обучения, направленный не только на изучение темы в рамках дистанционной работы, но и для преодоления пробелов очного обучения.

Данный урок был создан с помощью платформы Google Класс. В состав курса входят:

1. Материалы для самостоятельного изучения – статьи, видеоматериалы, изображения. Освещаемые темы: биографии протопопа Аввакума и патриарха Никона, тема церковного раскола, обзор картины «Боярыня Морозова» В.И.Сурикова, история создания и значения Кийского креста, дополнительные материалы по теме православной церкви и биографиям Никона и Аввакума.

Используемые ресурсы: Проект «Arzamas.academy», «Романовы. Фильм первый», «Дилетант» культурно-просветительское СМИ, исторический портал «История.РФ», «Фома» православный журнал, «Шедевры Третьяковской галереи».

2. Задания к материалам, как вопросы, так и творческие задания: кратко описать суть церковных преобразований, создать «облако слов», создать исторический портрет в формате инфографики, проектная работа – аудиогид по картинам, написанным по теме «Русская православная церковь в XVII в. Реформа патриарха Никона и раскол».

Второй урок был разработан в рамках очного обучения, в кабинете без материально-технического оснащения.

Для наглядности использовался дидактический материал, а именно, интерактивная инфографика «Никон и Аввакум». Инфографика включает в себя:

1. Биография
2. Путь церковного восхождения
3. Позиция в период церковной реформы
4. Интересные факты из жизни
5. Исход жизни

Так как инфографика интерактивна – представленная информация, вначале скрыта, поэтому с инфографикой возможно работать с точки зрения контроля темы, а не только с точки зрения изучения нового материала.

В данном случае, урок строится на инфографике, как на дидактическом материале и сопровождается рассказом учителя (сторителлинг).

Третий урок разработан в рамках очного обучения, в кабинете с материально-технического оснащения.

В данном случае возможен симбиоз разработок предыдущих уроков. То есть возможно, как показать интерактивную инфографику, так и перевести её, например, в формат презентации, а также показать видеофрагменты, которые используются в первом уроке (например, отрывок из фильма «Романовы»). Возможно, так же посмотреть картину В.И. Сурикова «Боярыня Морозова».

В последствии, применялся именно второй тип урока, где вспомогательным средством реализации технологии эдьютейнмента выступал такой дидактический материал, как интерактивная инфографика.

В ходе работе с такого рода инфографикой удалось привлечь внимание к изучаемой теме. И если при проведении предыдущего урока, который проходил только с использованием учебника, тема, осталась, не до конца понятна и обучающимся, пришлось самостоятельно её изучать при помощи курса в Google Классе, то при изучении темы, с помощью инфографики, благодаря её наглядности, тема усваивается значительно лучше.

Все три урока призваны работать на такие универсальные учебные умения (УУД) как:

Предметные:

- уметь применять исторические знания для оценки значения церковного раскола;

- анализировать информацию из исторического источника, аргументировать своё отношение к ней;

- приобретать опыт историко-культурного, цивилизационного подхода к оценке социальных явлений;

- формировать умения применять исторические знания для осмысления сущности современных общественных явлений.

Метапредметные:

- обобщать факты, обосновывать выводы, оценивать значения церковного раскола;

- представлять информацию в виде плана – «облака слов»;

- уметь формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

- развивать навыки владения устной и письменной речью.

Личностные:

- приобретать опыт эмоционально-ценностного отношения к событиям прошлого;

- формировать уважительное отношение к личности и чужому мнению;

- развивать моральное сознание в решении нравственных проблем на основе личностного выбора, ответственное отношение к собственным поступкам.

Данные приемы, задействованные в уроке, могут быть полезны при применении, например, в классе, где большинство обучающихся не мотивированны на учебный процесс. Так же данные разработки возможно применять для работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), например, с легкой умственной отсталостью и т.д.

Вывод по главе 2

Применение технологии эдьютейнмента в учебном процессе способствует повышению мотивации и интереса к предмету, что доказывалось результатами опытно-экспериментальной работы, где такая технология обучения, как эдьютейнмент показала себя эффективной, но, уровень эффективности зависит характеристик фокусной группы.

При этом, не смотря на стереотипное утверждение, что технология подходит только в рамках цифровизации, она показала себя эффективной и в рамках традиционного урока. Это произошло благодаря включению творческого элемента, в частности, работы с коллажем и интерактивной инфографикой.

Так же технология, способствует развитию когнитивных функций, что в свою очередь, благоприятно сказывается на мышлении и психологическом состоянии обучающегося. А через приемы, которые направлены на творческое начало, возможно, не только пробудить интерес к предмету, но и сохранить психику ребенка и предотвратить раннее выгорание.

Заключение

Таким образом, мы можем заключить, что изучением определения «эдьютейнмент» (edutainment (education + entertainment)) в отечественной педагогике занимаются сравнительно недавно. Корни самого понятия уходят в древность, как пример, можно привести мифы и легенды, которые используются и с образовательной и с развлекательной точки зрения одновременно.

В отечественной науке описанием понятия и технологии эдьютейнмента занимаются сравнительно недавно (2010-е годы), преимущественно в контексте изучения коммуникации и смежных сфер (например, менеджмент, журналистика, политика), а так же в контексте изучения иностранных языков.

Наиболее выдающимися можно считать труды О. Дьяконовой и О. Железняковой, Е. Ю. Кармалова, А.А. Ханкеева, Н. А. Кобзева и И. Г. Хангельдиева. Они не только дают определение технологии эдьютейнмента, но и приводят классификацию, основные признаки и т.д.

Технология эдьютейнмента – это особый тип обучения, который начинается с развлечения в обучении, сопровождается формированием привлечения внимания обучающихся к предмету и, в результате, завершается увлечением и получением удовольствия от обучения.

Он характеризуется комплексным применением дидактических, технологических средств обучения и контроля; наличием комфортных условий; использованием интерактивных методов обучения; наличием субъект - субъектного общения; наличием цели; гарантией результата. Эдьютейнмент может иметь две формы реализации: образовательное развлечение (искусство, игры, и т.д.) и развлекательное образование (мифы, истории, вовлекающие читателя и др.), при наличии следующих признаков: акцент на увлечение, развлечение, современность и игровой подход.

При этом, практическое применение приемов, присущих «технологии эдьютейнмент» осуществляется параллельно процессу изучения. И, можно

смело сказать, что урок с применением технологии эдьютейнмента – это то, что может называться «интересным уроком». Урок, который обучает, увлекает и, соответственно, мотивирует на дальнейшую деятельность.

Применение технологии эдьютейнмента в учебном процессе способствует повышению мотивации и интереса к предмету, что доказывалось результатами опытно-экспериментальной работы, где такая технология обучения, как эдьютейнмент показала себя эффективной, но, уровень эффективности зависит характеристик фокусной группы.

И, как было сказано выше – технология эдьютейнмент показала себя эффективной в рамках образовательной среды, но, к сожалению, не всегда отражение принципов технологии эдьютейнмента встречает положительный отклик на практике. Особенно, это касается такого предмета как история. Почему? Ответ прост – в рамках предмета история изучаются, порой, сложные и спорные моменты, которые нельзя представить с точки зрения «веселья». Но, хоть эдьютейнмент – это синтез развлечения и обучения, не стоит забывать о том, что значение слова «развлечение» не заканчивается на «веселье». Развлечение – это и увлечение. А без увлечения невозможно познание. Увлечение – это мотивация к предмету.

Но, существует и ряд других моментов, которые затрудняют применение не только технологии эдьютейнмент на практике, но и других современных технологий образования.

Так как, вопрос цифровизации школ и становления цифровой грамотности, а так же соответствия педагогов профессиональным стандартам по ИКТ - компетентностям, все еще остро стоит. А отсутствие необходимых в работе наглядных пособий и дидактических материалов и не знание мест, в том числе и Интернет-ресурсов, с которых возможно взять эти материалы, зачастую бесплатно – явно не способствует улучшению ситуации.

Поэтому, нами была составлена небольшая, но эффективная база цифровой образовательной среды педагога, которая призвана помочь при проектировании урока, а также самообразованию педагога.

При этом, не смотря на стереотипное утверждение, что технология эдьютейнмент подходит только в рамках цифровизации, она показала себя эффективной и в рамках традиционного урока. Это произошло благодаря включению творческого элемента, в частности, работы с коллажем и интерактивной инфографикой.

Так же технология, способствует развитию когнитивных функций, что в свою очередь, благоприятно сказывается на мышлении и психологическом состоянии обучающегося. А через приемы, которые направлены на творческое начало, возможно, не только пробудить интерес к предмету, но и сохранить психику ребенка и предотвратить раннее выгорание.

Данные разработки дидактических материалов имеют широкий спектр применения – благодаря универсальности применения они могут быть применяемы, в рамках любой темы. При этом, они помимо развлекательной функции, отлично выполняют образовательную. Применение возможно на широкую категорию обучающихся, в том числе и с ограниченными возможностями здоровья.

И, хоть создание авторских дидактических материалов может быть затратно по времени, особенно в рамках его дефицита у современного педагога, но, так как разработки уже описаны в данной работе, возможно сократить это время. А благодаря тому, что это творческая работа, возможно, избежать выгорания не только у обучающихся, но и у обучающихся.

Список использованных источников:

Источники:

Нормативно-правовые акты:

1. Приказ Минтруда России " Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)" от 18.10.2013 № 544н // Минюст России. - 2013 г. - № 30550. - с изм. и допол. в ред. от 05.08.2016.
2. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст]: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г., №1155 / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва: 2013г
3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»: от 29 дек. 2012 г. № 273-ФЗ // URL: <http://base.garant.ru/70291362/>

Учебно-методический комплекс:

1. Андреев И.Л., Данилевский И.Н., Федоров И.Н. и др. История России. 7 класс. XVI - конец XVII века.. - Дрофа, 2020. - 278 с.
2. Арсентьев Н. М., Данилов А. А., Курукин И. В., Токарева А. Я. и другие / под редакцией Торкунова А. В. История России. 7 класс. (в 2 частях). Часть 1. - Просвещение, 2019. - 112 с.
3. Арсентьев Н. М., Данилов А. А., Курукин И. В., Токарева А. Я. и другие / под редакцией Торкунова А. В. История России. 7 класс. (в 2 частях). Часть 2. - Просвещение, 2019. - 128 с.
4. Арсентьев Н. М., Данилов А. А., Стефанович П. С. и другие / под редакцией Торкунова А. В. История России. 6 класс. (в 2 частях).Часть 1. - Просвещение, 2019. - 128 с.
5. Арсентьев Н. М., Данилов А. А., Стефанович П. С. и другие / под редакцией Торкунова А. В. История России. 6 класс. (в 2 частях).Часть 2. - Просвещение, 2019. - 128 с.

6. Боголюбов Л. Н., Иванова Л. Ф., Городецкая Н. И. и др. Обществознание. 7 класс. - Просвещение, 2019. - 176 с.
7. Боголюбов Л. Н., Лазебникова А. Ю., Городецкая Н. И. и др. Обществознание. 8 класс. . - Просвещение, 2020. - 272 с.
8. Данилевский И.Н., Андреев И.Л., Юрасов М.К. и др. История России. 6 класс. С древнейших времен до начала XVI века. . - Дрофа, 2020. - 288 с.
9. Е.В. Пчелов, П.В. Лукин История России с древнейших времён до начала XVI века. Учебник для 6 класса. - Русское слово, 2019. - 240 с.
10. Е.В. Пчелов, П.В. Лукин История России. XVI–XVII века. Учебник для 7 класса. - Русское слово, 2019. - 224 с.

Словари:

1. Англо-русский словарь Мюллера // URL: <https://eng-rus-muller-dict.slovaronline.com/23115-edutainment>
2. Англо-русский словарь компьютерных терминов // URL: <https://en-rus-comp-terms.slovaronline.com/6939-edutainment>
3. Англо-русский словарь компьютерных терминов // URL: https://en-rus-comp-terms.slovaronline.com/6940-edutainment_software
4. Англо-русский толковый словарь терминов и сокращений по ВТ, Интернету и программированию // URL: <https://en-rus-informatics-dict.slovaronline.com/4151-edutainment>

Список литературы:

1. Богданова О. А. Эдьютейнмент как особый тип учения // Вестник МГПУ. 2014. № 4 (30). С. 61–65
2. Буров, В. А. Эдьютейнмент и геймификация в обучении иностранному языку: сходства и различия / В. А. Буров // Вопросы методики преподавания в вузе. – 2020. – Т. 9. – № 35. – С. 8-17.

3. Витова, А. В. Эдьютеймент на уроках математики / А. В. Витова // Научно-методический электронный журнал Концепт. – 2013. – № Т2. – С. 123-126.
4. Головашкина, И. В. Инновационные методы обучения иностранным языкам. Метод эдьютейнмент / И. В. Головашкина // Academy. – 2017. – № 12(27). – С. 94-97.
5. Данилин А.А., Юшкова Ю.А. Потенциал использования Интернет-ресурсов в изучении советской повседневности 1950–1980-х гг. В школьном курсе истории. // История мировых цивилизаций. Общественные процессы в антропологическом измерении : Сборник материалов XIV Всероссийской научной конференции с международным участием, Красноярск, 20 ноября 2019 года / Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2019. – С. 204-208.
6. Дьяконова, О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике /О. О. Дьяконова // Сиб. пед. журнал. – 2012. – № 6. – С. 6–12.
7. Железнякова, О.М., Дьяконова, О.О. 2013. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке. URL: <http://www.almavest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/>.
8. Иванова Л. Ф., Я. В. Хотеевкова. Обществознание. Рабочая тетрадь. 6 класс.
9. Игнатов А.В. Всеобщая история. История Средних веков. Методические рекомендации. 6 класс (к учебнику Е. В. Агибаловой, Г. М. Донского) : пособие для учителей общеобразоват. организаций / А. В. Игнатов. — 2-е изд. — М. : Просвещение, 2014. — 112 с.

10. Кармалова Е. Ю, Ханкеева А. А. Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории// Вестник Челябинского государственного университета. № 7, 2016
11. Кобзева, Н. А. 2012. Edutainment как современная технология обучения. Ярославский педагогический вестник, № 4 (II) (Психолого-педагогические науки): 192 – 195.
12. Кувшинов, С. В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании. – URL: <http://www.inavate.ru/site/content/view/147/>.
13. Попов, А. В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй / А. В. Попов. – М., 2006. – 320 с.
14. Привалова, Е. В. Образовательная технология эдьютейнмент в формировании иноязычной коммуникативной компетенции учащихся / Е. В. Привалова // Евразийский союз ученых. – 2020. – № 10-1(79). – С. 36-39.
15. Самойлов, А.С. 2014. Использование элементов технологии «эдьютейнмент» с целью развития аксиологической направленности профессионального мышления будущих учителей. В кн.: Педагогические исследования и современная культура: Сборник научных статей Всероссийской интернет-конференции с международным участием, 22-25 апреля 2014. СПб., РГПУ им. А.И. Герцена: 237-241
16. Самосенкова Т.В., Савочкина И.В. Технология «эдьютейнмент»: к истории вопроса // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки, 2017.
17. Самчик, Н. Н. Перспективы использования технологии эдьютейнмент на занятиях по русскому языку как иностранному / Н. Н. Самчик // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2020. – Т. 9. – № 3(32). – С. 233-236. – DOI 10.26140/anip-2020-0903-0053.
18. Толстова, Н. Н. Применение технологии "эдьютейнмент" в процессе обучения русскому языку учащихся из стран СНГ на подготовительном отделении / Н. Н. Толстова // Современное педагогическое образование. – 2017. – № 4. – С. 32-34.

19. Хамраева, Е. А. (2019) Театрализация на уроках русского языка за рубежом как форма педагогического эдьютейнмента. Исследования языка и современное гуманитарное знание, т. 1, № 2, с. 97-102.

20. Хангельдиева И. Г. Эдьютейнмент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик / Хангельдиева И. Г., Богданова Е. М. // Сб. науч. ст. по материалам Всерос. науч. конф. с междунар. участием «Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения». Краснодар: ООО «Экоинвест». 2013. С. 206-218.

21. Юшкова Ю.А. Влияние технологии эдьютейнмента на качество знаний обучающихся на примере уроков истории средних веков в 6 классе // Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых : Материалы V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Красноярск, 15 мая 2019 года / Редакционная коллегия: В.А. Адольф, О.Н. Тютюкова (отв. ред.), Л.П. Михалева; Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2019. – С. 157-159.

22. Юшкова Ю.А. Картографический маршрут как средство формирования культурно-исторической памяти об утраченных или частично утраченных сооружениях религиозного назначения у обучающихся 10-х классов // История мировых цивилизаций. Религиозные теории и практики в социально-политических и культурных процессах : Материалы XV Всероссийской научной конференции, Красноярск, 30 ноября 2020 года / Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2021. – С. 145-149.

Интернет-ресурсы:

1. «Бумажная десятка» bumazhnaya_desyatka // instagram.com // URL: https://www.instagram.com/bumazhnaya_desyatka/
2. Интерактивна-мультимедийная экспозиция «История нашего города». МБУК «ЦБС им. Горького». // URL: <http://www.perensona23.ru/krai/imehistorycity>
3. «История будущего». Креативная студия // URL: <https://futurehistory.ru/>
4. Картографический маршрут по утраченным, или частично утраченным, сооружениям религиозного назначения города Красноярска // storymap.knightlab.com // URL: <https://uploads.knightlab.com/storymapjs/f156d9edb5019a502f0d9d4175eb5857/kapee/draft.html>
5. Кванториум Красноярск. Детский технопарк Кванториум. // URL: <https://kvantorium24.ru/o-nac/>
6. Ментальная карта «Цифровая образовательная среда педагога» // URL: <https://www.mindomo.com/mindmap/-2-33045c540fea7cdef217917319bb375f>
7. Мониторинг ОНФ: За прошедший год уменьшилась доля детей, которым нравится учиться в школе // URL: <https://onf.ru/2019/02/15/monitoring-onf-za-proshedshiy-god-umenshilas-dolya-detey-kotorym-nravitsya-uchitsya-v/>
8. Открытый урок «Помнить – значит знать» // kremlin.ru // URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/transcripts/63983>
9. Официальный портал Красноярского края // krskstate.ru // URL: <http://www.krskstate.ru/>
10. Расскажи вашу историю всему миру. Izi.TREVEL. // URL: <https://izi.travel/ru/create/individuals>

11. Улицы Лагранжа (Архив). // URL: <https://izi.travel/ru/4878-ulicy-lagranzha-arhiv/ru#06b9-8-retro-zagranica/ru>

12. Эксперты проекта ОНФ «Равные возможности – детям» выяснили, как выглядит идеальный день российского подростка – URL: <https://onf.ru/2020/01/09/eksperty-proekta-onf-ravnye-vozmozhnosti-detyam-vyyasnili-kak-vyglyadit-idealnyy-den> //

13. knightlab.northwestern.edu // URL: <https://knightlab.northwestern.edu/>

14. storymap.knightlab.com // URL: <https://storymap.knightlab.com/>

Скретч-карта по теме: «Становление Древнерусского государства»



Карта – основа по теме: «Становление Древнерусского государства».

Приложение В

Интерактивная инфографика

Приложении Г

Коллаж «Потребительская корзина»

