

УДК 130.2:304.2

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ КАК ФИЛОСОФИЯ И ИНТЕГРИРОВАННО-КРЕАТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

И. Г. Хангельдиева

*Доктор философских наук, профессор,
Московский государственный университет имени
М. В. Ломоносова,
г. Москва, Россия*

EDUTAINMENT AS A PHILOSOPHY AND AN INTEGRATED CREATIVE TECHNOLOGY OF MODERN EDUCATION

I. G. Khangeldieva

*Doctor of Philosophical Sciences, professor,
Moscow State University named
after M. V. Lomonosov, Moscow, Russia*

Abstract. The article is devoted to the phenomenon edutainment, his understanding and definition. Edutainment treated as a new philosophy of education and education technology. Edutainment practice – a unity of education and entertainment. The article demonstrates that the practice of edutainment ahead of his theoretical research, especially in the domestic humanities. The author's attention is focused on the socio-cultural roots of the phenomenon edutainment and its key characteristics. Edutainment is the philosophy and technology of modern education. This phenomenon is a synthesis of education and entertainment in the vivid interactive and emotional forms. Education - is an adventure.

Keywords: education; entertainment; edutainment, creative technology, integrated technologies

Я использую не только тот ум, которым полагаю, но и тот, которой могу одолжить.

Вудро Вильсон

XXI век принял эстафету у своего предшественника и под влиянием глобализационных и коммуникационно-информационных процессов, значительным образом усилил интеграционные тенденции. Интеграция является важным симптомом современности. Он распространен практически во всех сферах жизнедеятельности. Образование в данном смысле исключением не является. Интеграция сопутствует производству и технологиям, научным исследованиям, различным социокультурным практикам. Международное партнерство обеспечивает решение самых сложных задач и проблем. Интеграция реализуется как в макросреде, так и микросреде. Кросс-культурные и другие взаимодействия часто позволяют создать условия для возникновения и актуализации множества инноваций. Сего-

дня инновации часто рождается в пространствах, которые интегрируют между собой даже не смежные зоны.

Сфера образования одна из тех областей, где интеграция является чрезвычайно важной составляющей. Современный мир существует в обстоятельствах масштабных перемен. Перемены несут собой множество испытаний и неопределенностей. Известный американский философ, социолог и культуролог Э. Тоффлер в Предисловии к своему теоретическому бестселлеру «Футурошок» писал: «Это книга о том, что происходит с людьми, когда на них обрушиваются перемены. Она о том, как мы адаптируемся – или не адаптируемся – к будущему» [3]. Именно резкие или затяжные перемены вызывают у человечества шок. Но от этого шока, от этих кардинальных перемен есть лекар-

ство. Этим действенным лекарством, амортизатором этих перемен может и должно стать образование, что и указывал в этом исследовании Э. Тоффлер. Однако образование способное претендовать на столь важную роль должно быть особого типа, оно должно быть опережающим или образованием на вырост.

Известно, что XX век изобиловал масштабными потрясениями, включая такие мировые испытания, как Великую депрессию, Первую и Вторую мировые войны, множество локальных конфликтов, покорение космоса, смену социальных и научно-технических парадигм. И для преодоления множества испытаний человечество всегда находило выход.

Иногда импульс для активного развития образования находился не внутри образовательной среды, а во вне ее. В пространстве бизнеса, например. В условиях Великой Депрессии родились известные сегодня креативные технологии, с помощью которых его представители продуцировали неординарные идеи для его развития и получения прибыли. Великая Депрессия – одна из причин, которая дала старт многим креативным идеям и технологиям. С помощью их были разработаны эффективные коммуникационные стратегии, которые позволили бизнесу удержаться на плаву и развиваться дальше. В настоящее время эти технологии получили второе дыхание, превратившись в целый комплекс креативных инструментов, которые стали активно использоваться не только в сфере бизнеса и бизнес-образования, но и в образовании вообще.

Первоначально креативные технологии были в определенной степени узконаправленными и использовались для решения какой-либо конкретной и чаще всего прикладной бизнес-задачи. К подобным креативным технологиям [4] принято относить «Мозговой штурм» (А. Осборна), катену или гирлянду ассоциаций, синектику или метод аналогий (У. Дж. Гордона), рефрейминг (Х. Алдера), «Шесть шляп» (Э. де Боно), «Open space» (Х. Оуэна) и многие другие. Сегодня пришло время взглянуть на креативные

технологии другими глазами и с другими целями. Эти технологии успешно апробированы в бизнесе и бизнес-образовании должны быть переосмыслены и адаптированы для более широкого современного образовательного пространства, что к радости сегодня уже происходит, возможно, не столько активно как этого бы хотелось.

Сегодня в условиях глобализации интенсивного развития информатизации, сопутствующего усилению интеграции в мировом образовании, происходят важные изменения. Одной из отличительных черт становится интеграция уже известных креативных технологий между собой, в результате чего происходит синергетическое усиление их действенности. В результате разительных перемен в общественном развитии особое значение приобретает не только вопрос: «*ЧЕМУ УЧИТЬ*», но и «*КАК*» это делать эффективно. Говоря современным языком, при всей важности контента, в некоторых случаях более остро стоит вопрос формы. Формы обучения должны быть максимально разнообразными, яркими и эмоционально насыщенными.

Не случайно пространство образования сегодня часто сравнивают с искусством, в котором именно форма является чрезвычайно важной. В искусстве существует понятие выразительной формы. Сегодня возникает явная потребность в выразительной форме в образовательном процессе всех уровней: от детей дошкольного возраста до представителей корпоративного бизнеса. Известный российский психолог Л. С. Выготский писал, что «произведение искусства является результатом преодоления действительности художественной формой». Перефразируя его можно сказать: процесс обучения есть преодоление сложившихся в этой области привычных стереотипов. Процесс этот будет носить творческий характер только при условии активного поиска оригинальных, эмоционально заряженных форм обучения. Форма должна удивляет, быть выразительной и запоминающейся.

Педагогический процесс сродни искусству, в котором наряду с рациональ-

ным присутствует эмоциональное, усиливающиеся мастерством и артистизмом преподавателя, в адекватно найденной им выразительной форме подачи учебного материала. Ф. Джексон писал, что «как только вы сделали умственную работу, наступает момент, когда вы должны броситься в бой и задействовать сердце». Креативные технологии позволяют делать это не диахронно, а синхронно.

Креативные технологии, используемые для поиска неординарных идей, сродни художественному творчеству, где эмоциональное (теплое сердце) органически спаяны с рациональным (холодный, трезвый ум). Они дают примеры того, что высокая результативность обучения достижима благодаря включенности в этот процесс эстетического фактора. Эстетический фактор для образовательного процесса не новость. Известны разные подходы, когда в обучение акцентируется эстетическая составляющая, в первую очередь это характерно для художественного образования, но может быть с успехом реализовано, в общем и профессиональном других направлений.

Одной из форм активизации эстетического в процессе обучения в истории педагогики является особое отношение к занимательности. Важность наличия качества занимательности признавали и российские, и зарубежные педагоги. Чаше всего, как ни странно, к занимательности прибегали естествоиспытатели. В мировой практике известно в этой связи много имен. Среди них есть имя российского педагога и популяризатора науки Я. И. Перельмана. Им было написано внушительное количество работ о занимательности, применяемой в определенной области естественных наук, таких как математика, геометрия, физика, химия, астрономия... Занимательность по Перельману построена на интересе к необычным сторонам предмета, на природном любопытстве и сформированной любознательности, где важным элементом становится удивление, особое впечатление. Именно они и многие другие особенности роднят учебный процесс с искусством.

В настоящее время возникает очередной виток интереса к занимательности, но уже в новом измерении с использованием новых технологий. В качестве примера можно привести педагогическую деятельность Ильи Колмановского – биолога, палеонтолога, школьного учителя с неограниченной фантазией, руководителя биологической лаборатории Политехнического музея, часто появляющегося на канале «Культуры» в цикле передач «Правила жизни». Если пройти по предложенной ссылке, то можно удостовериться в данной характеристике (http://tvkultura.ru/video/show/brand_id/57402/episode_id/1226558/video_id/1349082/viewtype/picture/_от_14.09.15). В его занимательности очень важна сопричастность к процессу, но такая сопричастность, которая не вызывала бы страх или отвращение, эстетическое удовольствие или разочарование. Известна спорная практика «образовательных событий» в зоопарке города Оденса в Дании. Речь идет о скандально на шумевших шоу препарирования туш львов. Главный биолог зоопарка Коллатц Кристенсен прокомментировала это так: «Мы занимаемся этим уже 20 лет. Это часть нашей образовательной программы. Мы демонстрируем детям строение животного организма. И ничего противоестественного в этом нет». Но очевидцы не были столь единодушны. Подобные мероприятия в некоторых случаях выдаются за нестандартный подход или креативность. Данная иллюстрация говорит сама за себя и не требует особых комментариев и с точки зрения здравого смысла, с точки зрения интегрированного подхода и выразительной формы.

В качестве подтверждения данной тенденции можно назвать еще один подход, вернее некую философию образования и одновременно инновационную креативную технологию. Для российской действительности она пока в новинку до определенной степени, так как не представляет собой распространенного явления. Имя новинки – *эдьютейнмент* [6; 5]. Это англоязычное слово, которое не имеет

эквивалента в русском языке. На это обстоятельство часто сетуют, так как наш язык стал «засоряться» иноязычными словами. Но можно вспомнить, что в 60-е гг. после запуска первого искусственного спутника Земли в нашей стране, все языки мира так и использовали русское слово «спутник» без перевода. И сегодня спутник в этом значении – остается sputnik'ом.

Слово эдьютейнмент сконструировано из двух английских слов: «education» (образование), «entertainment» (развлечение). В результате получилось «edutainment», в русском написании – эдьютейнмент. По сути это новая образовательная концепция. Ее суть заключается в том, что 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. Любое введение, например, мультимедийных средств в образовательный процесс может рассматриваться в качестве эдьютейнмента. Сегодня практически невозможно представить современное обучение вне этих технологий. Последние позволяют широко разнообразить формы подачи образовательной информации. Эдьютейнмент может трактоваться двояко, исходя из ракурса рассмотрения. В одном случае может акцентироваться момент развлечения, а другой – образования.

Образовательное *развлечение* – это форма подачи информации, созданная с развлекательной целью, с включением обучающего компонента. Образовательное *развлечение* предполагает обязательное получение удовольствия (не только интеллектуального, и эстетического). Оно может быть связано с досугом. Образовательное развлечение в свободное время может осуществляться вне традиционного образовательного пространства. Сегодня это парки, скверы, студии, музеи, галереи, кафе. Монополия на образовательное раз-

влечение в Москве пытаются присвоить творческие кластеры: «Артплей», «Винзавод», «Флакон», «Красный Октябрь», «Стрелка» и другие.

Иной подход осуществляется с акцентом на образовательную составляющую.

Развлекательное *образование* – это особый способ обучения, в котором профессиональная информация преподносится в яркой, занимательно-выразительной форме. Такой подход к образованию весьма эффективен, поэтому сегодня он широко используется в различных областях человеческой жизнедеятельности и, особенно, в бизнесе. Это связано с тем, что бизнес наиболее чувствителен к инновациям, которые способны сделать его более успешным, повысить рост его капитализации, репутации и имиджа. Поэтому подобные форматы проведения образовательного процесса широко используются в престижных бизнес-школах мира, а последнее время в корпоративном образовании.

Сегодня, когда особый статус приобретает креативный класс, для которого формы самовыражения и самореализации, свобода творчества, психологический комфорт и передовые условия профессиональной деятельности иногда значительно важнее уровня финансового вознаграждения, то эдьютейнмент приобретает особое значение не только во внутрикорпоративном сознании, но пространстве классических университетов и других современных учебных заведениях.

Эдьютейнмент – интегрированная технология, в которой могут объединяться очень разные приемы, инструменты, методы. Эта технология практически всеядна. Набор элементов для каждого конкретного случая может задаваться целеполаганием и фигурой спикера, модератора или преподавателя.

Эдьютейнмент в силу своей природы активно заряжен синергетическим эффектом, о чем уже упоминалось выше. В рамках этой синергии креативные технологии могут органически сочетать теорию и реальную практику, дискуссионный клуб, игровую территорию, лабораторию экспериментов, метод групповой

мозаики¹ brainstorm'ы, квесты, воркшопы, co-working'и, перформансы, презентации, «open space» и многое другое, что сегодня в ходу в различных областях человеческой деятельности, особенно в среде молодежи.

Современное образование должно соответствовать запросам времени и более того значительно опережать его. Оно должно быть ориентировано на новые веяния, в какой бы области они не возникали. Это не значит, что традиционные формы и методы педагогической деятельности должны быть забыты, но профессиональное сообщество должно стать более чувствительным к новизне, так как современная социодинамика набирает обороты и промедление в области образования могут привести к необратимым последствиям.

Американский преподаватель и автор известной книги «Обучение как приключение» Д. Берджес, которая хорошо иллюстрирует возможности концепции эдьютейнмента, предупреждает: «Мы летим к ландшафту образования, который меняется каждый день. В это замечательное время мы должны быть готовы принимать вызов...» [1]. Это высказывание созвучно мысли известного бизнесмена Алана Ф. Шугарта, председателя правления гиганта по производству дисководов Seagate Technology Inc., который в одном из интервью замечает: «Иногда мне кажется, что придет день, когда утром мы будем представлять новое изделие, а вечером будем снимать его с производства» [2].

Возникает закономерный вопрос. При таких темпах обновления будет ли наше образование готово к адекватному ответу, если мы сами не научимся обновляться?

¹ Метод мозаики или группового пазла головоломки (англ. Jigsaw technique) – метод групповой работы, разработанный американским психологом Э. Аронсоном. Головоломки является кооперативное обучение-это метод, который был создан с целью уменьшения конфликтов и укрепление положительных образовательных результатов. Эта методика помогает студентам понять, что они являются важными компонентами целой и призывает к сотрудничеству в учебной среде.

Библиографический список

1. Берджес Д. Обучение как приключение: Как сделать уроки интересными и увлекательным. – М. : Альбина Паблишер. – 2015 – 240 с.
2. Нордстрем К., Риддерстрале Й. Бизнес в стиле фанк. Капитал пляшет под дудку таланта. Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге, 2002, издание третье, исправленное и дополненное. – 280 с.
3. Тоффлер. Э. Футуршок. – М. : АСТ, 2002. – 557 с.
4. Хангельдиева И. Г. Эстетические аспекты образовательного процесса // VII Овсянниковская международная эстетическая конференция «Felix Aestheticus: гуманитарная миссия эстетики». – Москва : Согласие. – С. 105–114.
5. Хангельдиева И. Г. Креативные технологии в образовании, или как стать креатором. (Опыт переосмысления) Ч. 1. – М. : Издательский дом Международного университета в Москве, 2015. – 122 с.
6. White, Randy. That is Edutainment. White Hutchinson Leisure & Learning Group, 2003; Walldén, Sari and Soronen, Anne. Edutainment. From Television and Computers to Digital Television. May 2004.

Bibliograficheskij spisok

1. Berdzhzes D. Obuchenie kak prikljuchenie: Kak sdelat' uroki interesnymi i uvlekatel'nym. – М. : Al'bina Pablisher. – 2015 – 240 s.
2. Nordstrem K., Ridderstrale J. Biznes v stile fank. Kapital pljashet pod dudku talanta. Stokgol'mskaja shkola jekonomiki v Sankt-Peterburge, 2002, izdanie tret'e, ispravlennoe i dopolnennoe. – 280 s.
3. Toffler. Je. Futoroshok. – М. : AST, 2002. – 557 s.
4. Hangel'dieva I. G. Jesteticheskie aspekty obrazovatel'nogo processa // VII Ovsjannikovskaja mezhdunarodnaja jesteticheskaja konferencija «Felix Aestheticus: gumanitarnaja missija jestetiki». – Moskva : Soglasie. – S. 105–114.
5. Hangel'dieva I. G. Kreativnye tehnologii v obrazovanii, ili kak stat' kreatorom. (Opyt perezosmyslenija) Ch. 1. – М. : Izdatel'skij dom Mezhdunarodnogo universiteta v Moskve, 2015. – 122 s.
6. White, Randy. That is Edutainment. White Hutchinson Leisure & Learning Group, 2003; Walldén, Sari and Soronen, Anne. Edutainment. From Television and Computers to Digital Television. May 2004.

© Хангельдиева И. Г., 2016