**Кочубеева О.В., преподаватель английского языка**

**ГБПОУ НСО «Бердский политехнический колледж»**

**Технология «эдьютейнмент» - инновационный прорыв   в обучении английскому языку**

***Аннотация***

Данная статья посвящена вопросам, затрагивающим особенности применения технологии эдьютейнмента при обучении английскому языку. В статье раскрывается понятие эдьютейнмента в образовании, приводятся направления методической работы по обучению иностранному языку с использованием данной технологии.

***Ключевые слова***

Феномен эдьютейнмента, технологии эдьютейнмента при обучении английскому языку, применение механизмов, характерных для игровых технологий,  англ.edutainment.

Наша современная действительность – это расширение международных экономических связей, развитие глобальных компьютерных сетей, использование на предприятиях импортного оборудования и зарубежных технологий. Государство ждет квалифицированных, конкурентоспособных специалистов, обладающих такими интегральными характеристиками, как направленность, компетентность, гибкость, позволяющих ему добиваться успеха в общении и самостоятельности, в любой деятельности, в том числе и профессиональной. А значит, изучение английского языка должно быть обязательно связано с будущей профессией обучающихся и обеспечить формирование профессиональных (ПК) и общих компетенций (ОК) в соответствии с требованиями ФГОС СПО.

Одной из основных задач для преподавателя английского языка является повышение мотивации у студентов к изучению предмета и совершенствование навыков, приобретенных в школе. Но как развивать и совершенствовать то, чего, зачастую, нет? Как повысить мотивацию у студента, у которого стойкая неприязнь к иностранному языку? В этом случае на помощь нам приходит такая технология, как эдьютейнмент.

На современном этапе феномен эдьютейнмента (от англ.edutainment) понимается большинством исследователей как процесс применения механизмов, характерных для игровых технологий, в предметных областях, традиционно не подразумевающих игру. Слово «entertainment» в англоязычном толковом словаре определяется как то, что привлекает к некому времяпрепровождению, доставляет удовольствие и полностью увлекает человека определенной деятельностью.

Активно использовать методику начали лишь в 90-х годах с появлением знаменитой «Улицы Сезам», самого первого популярного примера эдьютейнмента.

Современные учащиеся воспринимают только то, что представлено для них в привлекательной оболочке, в особенности, в компьютеризованном виде. Специфичность данной технологии обучения обусловливается наличием следующих признаков[1]:

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

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

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

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

Раскрывая явление эдьютейнмента, предполагается  использование игровой формы для преподавания учебного материала и работы с ним в компьютеризованной форме посредством компьютерной игры. Таким образом, мы можем сделать вывод, что феномен эдьютейнмента – это универсальное современное средство обучения любому предмету[2], эффективность которого зависит от качества и планомерности использования разнообразных мультимедийных технологий, игровых подходов к представлению материала и работы над ним, за счет чего достигается определенная инновационность педагогического процесса, а также повышение мотивационной заинтересованности учащихся в процессе обучения.

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

1. Подготовка образовательного процесса для использования технологии эдьютейнмента. Данный этап подразумевает насыщение возможных форм классной работы средствами мультимедиа, которые будут облегчать процесс получения информации и делать изучение, закрепление и отработку усвоен-

ного материала максимально эффективными.

2. Погружение в интерактивное образовательное пространство.

Традиционные формы субъектно-объектных отношений между учителем и учащимися, методы фронтального опроса и контроля недопустимы к использованию в контексте эдьютейнмента. Устанавливая субъектные отношения с ученическим коллективом, педагог предоставляет каждому учащемуся определенную свободу в выражении собственных мыслей и идей, поощряет исследовательскую самостоятельность и креативность.

3. Использование ролевого подхода в обучении.

Моделируя реальные ситуации из жизни посредством мультимедиа, учащиеся вовлекаются в игровой процесс при одновременном изучении социокультурного компонента иностранного языка, более эффективно и быстро запоминают учебный материал, а также учатся пользоваться им в реальных целях для достижения реального успеха в образовании.

Средства технологии Эдьютейнмент можно разделить на традиционные и современные. К традиционным средствам относятся книги или комиксы, музыка, фильмы, образовательные игры, телепрограммы.

Современные средства технологии Эдьютейнмент делятся на: электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок), персональные компьютерные системы (компьютерные или видеоигры, электронные тренажеры, электронные энциклопедии) и веб-технологии (электронная почта, вебквесты, вики, блоги, чаты) [3], специальные образовательные компьютерные игры, а также телепередачи.

В качестве наиболее эффективных форм в структуре технологии эдьютейнмента выделяются следующие:

– использование увлекательного по своему содержанию материала, например, в ознакомительном чтении:

- шутки и афоризмы на тему урока

– интеллектуальные формы работы (мозговой штурм, пресс-конференция, лингвистические индивидуальные и командные игры, конкурсы);

– нетрадиционные формы представления учебной информации (использование мобильных приложений для телефонов учащихся, QR-технология, видеоподкаст и др.)

Технология  Эдьютейнмент помогает достичь предметных результатов, рост мотивации обучающихся к изучению предмета, их интереса, познавательной активности и положительного отношения к предмету.

**Список источников**

1.     Дьяконова О. О., Железнякова О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Алмавест. 2013. № 2. С. 67-70.

2.     Леонтьева М. Р. Об обучении иностранному языку в общеобразовательных учреждениях. М.: Просвещение, 2015. 376 с.

3.     Сапух Т. В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2016. № 8 (173). С. 30-34.

4.     Юферева О. Р. Эдьютейнмент, он окружает нас повсюду или/и почему наших детей нужно учить по-другому [Электронный ресурс]. URL: <http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe>