

УДК 371.39

ДИДАКТИЧЕСКИЙ УТИЛИТАРИЗМ: ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ КАК ИННОВАЦИОННОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ ОБРАЗОВАНИЯ ВЗРОСЛЫХ

О.О. Дьяконова

Ульяновский государственный педагогический университет им. И.Н. Ульянова

О формировании утилитарного направления в дидактике. Появление термина «эдьютейнмент». Подходы к игровым технологиям обучения в бизнес-образовании. Сущность и содержание эдьютейнмента как педагогической новации в обучении взрослых. Методическая завеса таинственности. Перспективы и связь с драмо/герменевтическими инициативами в системе школьного образования.

***Ключевые слова:** эдьютейнмент, дидактический утилитаризм, обучение, бизнес-образование, драмо/герменевтика, дидактические игры, игровые технологии.*

С конца XIX в. теория дидактики лавинообразно стала обогащаться инновационной практикой и теоретическими идеями Джона Дьюи, который, исходя из постулатов философии прагматизма, ратовал за расширение использования смысловой значимости самой образовательной практики. Формировавшийся утилитарный подход провозглашал, что такая категория, как «объективное научное знание» в педагогике больше не играет существенной роли. Главными понятиями стали «индивидуальный опыт», «дело», «практическая деятельность», «компетентность». Считалось, что всякая информация и всякое знание верно, если они не только были получены в процессе практической деятельности личности, но и являются определенно полезными для неё [4, с. 77].

Особо отметим, что в 1948 г. знаменитая анимационная студия Уолта Диснея приступила к выпуску тринадцати серий фильма о дикой природе «Настоящие приключения». Для рекламного описания выпущенных серий было *изобретено* особое слово – «эдьютейнмент», подчеркивающее, что сериал призван «привлечь, вдохновить и развлечь». Однако малопонятная конструкция слова-новодела, прозвучав несколько раз, была на несколько десятилетий забыта за ненужностью.

В области же делового администрирования для подготовки специалистов была в первой четверти XX в. создана Американская ассоциация управления, специализирующаяся на «бизнес-образовании». Быстрые темпы развития производства требовали современного

руководителя инновационных умений в принятии профессионально-продуманных, ответственно-взвешенных решений, в способности идти на оправданный риск и отсекал неэффективные варианты деятельности. Возникла необходимость всем этим умениям обучать персонал руководящего звена, повышая его квалификацию.

Но взрослые люди, получившие своё профессиональное образование уже много лет назад и давно вышедшие из благоприятного для обучения возраста, не желали снова садиться за школьную парту и ощущать себя в беспомощной роли обучающихся. И «игровые приёмы» обучения не могли помочь. Существующий к тому времени арсенал дидактических игр и учебных развлечений не воспринимался всерьёз солидными людьми из бизнес-сферы из-за ассоциаций с нудными уроками в «стоеросовой» начальной школе.

Итак, в дидактической сфере стало возникать понимание необходимости найти что-то новое для создания положительной атмосферы на занятиях со взрослыми для снятия у них эмоционального напряжения, возникающего при освоении взрослыми новых профессиональных знаний, взглядов, умений. В командах экономистов, математиков и программистов, разрабатывающих курсы делового администрирования в рамках бизнес-образования, стали появляться психологи и дидакты-теоретики и методисты-практики. Процесс взаимодействия обучающихся стал обогащаться различными приёмами «погружения» в деятельность и «выгрузки» из неё методами «генерирования идей» и активизации знаний.

Например, командой Йенского университета, пристально изучавшей авангардный опыт *драматизации* в послереволюционной России, были сформулированы основные принципы формирования эффективных коммуникативных навыков: принцип активности учащихся; принцип исследовательской творческой позиции учащихся; принцип осознания поведения; принцип партнерского (приятельского) общения [3]. Но теоретическая формулировка этих принципов положение не спасала. Слушатели учебных курсов и бизнес-программ продолжали открыто высказывать своё недовольство учебным процессом («пустая трата времени») и требовать пересмотра содержания учебных программ и форм преподавания.

Учитывая тот факт, что именно эта сфера образования привлекала значительные финансовые ресурсы и находилась практически вне зоны критики со стороны академического образования, именно в бизнес-образовании возникли благоприятные условия для того, чтобы туда всё активнее стали проникать нетрадиционные для академической сферы образовательные подходы, приёмы, методики. Они приходили то из искусства, то из спорта, то из психотерапевтической практики и даже из весьма сомнительного

окультизма. В результате именно в бизнес-образовании стали появляться инновационные программы и технологии обучения, адаптированные к «новым вызовам» современного общества в целом и современной личности в частности.

Педагоги-исследователи и педагоги-практики экспериментировали на свой страх и риск. Изначально они взяли за основу определённые элементы известных игровых приёмов обучения, изменив их до неузнаваемости. При этом большая роль стала отводиться бессознательным механизмам обучения. Оказалось, что «слепые поиски» в сфере дидактики (т. е. отсутствие «стройной рефлексии») иногда приносят весьма положительные результаты.

В результате в последней четверти XX в. появилась острая необходимость дать звучное и в то же время необычное название данной педагогической новинке. Тут-то и пригодился экзотический термин – «эдьютейнмент», изобретённый в анимационной студии Уолта Диснея. Им стали обозначать педагогические находки, получаемые в ходе многочисленных междисциплинарных экспериментов, связанных с образованием взрослых [1, с. 182].

Однако то, какие именно из дидактических ухищрений были предприняты на тех или иных курсах (т. е. какие именно были использованы приёмы и/или технологии обучения) и детали того, как проходил на них процесс повышения квалификации, часто являлось (и до сих пор является) «тайной, покрытой мраком». Последователи и по сей день держат в секрете основные стратегии и технологии его использования, приоткрывая завесу тайны лишь нанемного, тщательно дозируя и отбирая информацию и тем самым подогревая общественный интерес к новому образовательному явлению.

При этом стоит отметить, что чьи-то смелые эксперименты действительно обнаруживали особую специфику игровых приёмов и технологий обучения, позволяющую пренебрегать традициями академической дидактики. А кто-то лукаво выдавал архаический арсенал дидактических игр за диковинный эдьютейнмент.

Неудивительно, что наличие «завесы тайны» достаточно быстро привело к путанице, недоразумениям и даже фальсификациям. Сегодня в педагогической литературе термином «эдьютейнмент» чаще всего стали именоваться не столько инновационные технологии обучения, сколько любые приёмы обучения, хоть как-то связанные с *игрой* и *развлечением* обучающихся и/или их *увлечением*.

Основными характеристиками использования эдьютейнмента являются: неформальная обстановка и положительная атмосфера на «занятиях», отсутствие строгих рамок и запретов, отсутствие контроля со стороны обучающего, пренебрежение классическими принципами дидактики (например, принципами системности и последовательности и

др.), учёт индивидуальных темпов работы, непредсказуемость конечного результата, возможность активного общения и взаимного обогащения знаниями. Исследователи и практики, вовремя уловившие суть инноваций, возникших в бизнес-образовании, оказались в арьергарде современных решений проблем обучения в самых разных системах современного образования.

Особо подчеркнём, что при всём многообразии предлагаемых «эдьютейнментом» учебных инноваций (при вольно или невольно скрываемой образовательной конкретике) их технологической изюминкой является реабилитация *бессознательных механизмов* обучения. Тогда как в академической дидактике (как западной, так и отечественной) доминируют тотальные представления о том, что без осознания учеником дискретной рефлексии получаемые им знания якобы несерьёзны, жалки и недолговечны. Эдьютейнмент же, апеллируя совокупностью игровых приёмов обучения, активизирует бессознательные (неосознаваемые) процессы обучения, тем самым реанимируя признание их значимости в учебной деятельности.

Подобная реабилитация бессознательных механизмов, мотивов и установок обучения обеспечивает её результативность более прочно и долгосрочно, чем это случается, например, при абстрактных расчетах (или надеждах) педагогического работника во время занятия на тотальную осознаваемость обучающимися механизмов, мотивов и установок своей ученической деятельности. В «игровых приёмах обучения», которые прежде расценивались всего лишь как некие побочные, подспудные, сторонние развлечения, теперь обнаруживаются весьма существенные, уникальные и эффективные *образовательные потенциалы*. В том, что раньше обычно воспринималось как чисто развлекательная характеристика, вскрывается замечательная возможность реализовать, например, и учёт индивидуальных особенностей личности, и проявление личностного темперамента обучаемых и т.д., т.е. всего того, что приводит обучаемых к получению истинного удовольствия от самого процесса обучения.

Если обратить внимание на саму конструкцию слова «эдьютейнмент» (edutainment), то можно заметить что термин состоит из двух частей: education – *обучение* и entertainment – *развлечение*. Однако написание каждого из двух этих понятий «искажено». Сходная ситуация возникает и при реализации данной инновации: и з м е н ё н н ы м и (преобразованными, переработанными) оказываются оба «слагаемых» процесса – как *обучение*, так и *развлечение*. Происходит деконструкция прежних целостностей (образовательной и игровой) с их последующей трансформацией в новую дидактическую целостность. И одно, и второе, теряя своё первоначальное значение, обретают в сконструированном лексическом

новоделе некий новый смысл, несводимый ни к *деятельности учебной* (в прежнем её понимании), ни к *деятельности игровой* (в прежнем её понимании). По нашему убеждению, в этом и заключается причина особой востребованности эдьютейнмента среди всех других современных дидактических инноваций.

Эдьютейнмент как современное решение проблемы организации образовательного процесса для взрослых реализует практическое воплощение самых прогрессивных педагогических идей и самых радужных представлений о возможности каждому обучаемому получить удовольствие от самого процесса обучения. Сходной дидактической инновацией является драмо/герменевтика (В.М. Букатов), которая в отличие от эдьютейнмента позволяет сохранять классно-урочную систему (рамки занятий как таковых) и программные блоки информации для усвоения [2, с. 27-29].

Поэтому если идеи эдьютейнмента заняли прочные позиции в образовании взрослых (в повышении их квалификации), то интерес к драмо/герменевтике лидирует в системах школьного, дошкольного и даже вузовского образования. Между собой эти инновации роднит, во-первых, отказ от стремления к тотальной осознанности учениками процесса своего обучения [2, с. 157-163]. И, во-вторых, реабилитация роли неосознаваемых механизмов, мотивов и установок в обучении [2, с. 184-186], что обеспечивает образование качеством и прочностью в большей степени, чем при традиционных методиках обучения (включая недавно весьма популярные методы «развивающего обучения»).

Список литературы

1. Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сиб. пед. журн. 2012. № 6. С. 182-185.
2. Ершова А.П., Букатов, В.М., Ершова А.П. Нескучные уроки: обстоятельное изложение игровых технологий обучения школьников: пособие для учителей физики, химии, математики, географии, биологии. Петрозаводск, 2003. 188 с.
3. Психология и бизнес. [Электронный ресурс]. URL: <http://psycho.ru/library/3172>
4. Page, James Smith Peace education: exploring ethical and philosophical foundations. USA: Information Age Publishing Inc, 2008. 80 p.

THE DIDACTIC UTILITARIANISM: EDUTAINMENT AS AN INNOVATIVE SOLUTION TO THE PROBLEMS OF ADULT EDUCATION

O.O. Diakonova

Ulyanovsk state pedagogical university named after I. N. Ulyanov

On the formation of utilitarian directions in didactics. The appearance of the term edyuteynment. Approaches to gaming technology training in business education. The essence and content edyuteynmenta as pedagogical innovation in adult education. The veil of mystery. Prospects and relationship with theatre/hermeneutical initiatives in the school system.

Keywords: *training, edutainment, didactic utilitarianism, business education, theatre/hermeneutics, educational games, game technology*

Об авторе:

ДБЯКОНОВА Ольга Олеговна – ассистент кафедры английского языка, Ульяновский государственный педагогический университет имени И. Н. Ульянова (г. Ульяновск, пер. Карамзина, дом 3/2), e-mail: olgadiakonova@yandex.ru