
ПСИХОЛОГИЯ ОБРАЗОВАНИЯ И ВОСПИТАНИЯ

В. М. Букатов

**Эдьютеймент: дидактические уроки игровых инноваций
в образовании взрослых**

V. M. Bukatov

Edutainment: didactic lessons of gaming innovations in adult education

Прагматизм учебно-воспитательных инноваций в ХХ веке. Проблемы обучения взрослых. Возраст, неблагоприятный для обучения. Бизнес-образовательный простор для педагогического экспериментирования. Коммерческая путаница под грифом «Секретно». Интерактивность как методическая подсказка. О «зоне ближайшего развития» школьной дидактики.

Ключевые слова: эдьютеймент, интерактивность, образовательные технологии, обучение, развлечение, увлечение, драмо/герменевтика, социо/игровая педагогика.

Термин *edutainment* в российской педагогике появился не так давно. И все это время он по-русски выглядел — и на письме, и в произношении — как шаблонная калька транскрипции с английского, с чем вряд ли следует соглашаться. Известно, что в культуре русского языка свои традиции перевода, которые современным исследователям (тем более в педагогике) следует помнить и уважать. Многочисленные примеры (когда Edgar Allan Poe в русской культуре именуется как Эдгар Алан По, зато George Bernard Shaw — как Джордж Бернанд Шоу) свидетельствуют о том, что в культуре русского языка не доминирует шаблонный перевод. И в случае косноязычности варианта или его труднопроизносимости предпочтение отдается «благозвучию» для русского уха и удобству произношения для русскоязычных читателей. Исходя из этого, о термине *edutainment* пора и писать и говорить как об ЭДЬЮТЕЙМЕНТЕ (то есть убрав лишнюю «Н», признавая, что прежний перевод термина — «эдьютейНмент» — к сожалению, был неудачным, корявым, пробным).

Появление, признание и распространение *эдьютеймента* занимает без малого три четверти века. Само слово *edutainment* возникло путем скрещивания (точнее, лингвистической «вивисекции») двух англоязычных слов: *education* (обучение) и *entertainment* (развлечение). Соединение куска из одного слова с куском из другого сделало смысл «новодела» весьма интригующим своей узнаваемо-неузнаваемостью.

Связано это с тем, что в 1948 году знаменитая студия Уолта Диснея (The Walt Disney Company) готовила к выпуску документальный сериал о дикой природе «Настоящие приключения». Для описания сериала сотрудники изобрели особое слово — «эдьютеймент», подчеркивающее, что серии были призваны «привлечь, развлечь и вдохновить». А несколько десятилетий спустя, в 1973 году, Роберт Хейман в докладе для Национального географического общества впервые использовал существительное «*эдьютеймент*» для подчеркивания специфики некоторых документальных фильмов.

Следом за ним в 1975 году доктор Крис Дениелс, излагая содержание «Проекта тысячелетия», определил содержание непривычного термина формулировкой «обучение через развлечение» [2, с. 95]. С тех пор начался бурный рост популярности этого интригующего невнятно-вычурного термина.

К сегодняшнему дню термином *edutainment* обычно называют достаточно дерзкие (с точки зрения общепризнанных устоев образования) инициативы, поиски и эксперименты, связанные с трансформациями привычных форм образования от скрещивания их с приемами развлечения.

Подчеркнем, что учителям с давних времен были известны разнообразные развлекательно-игровые приемы обучения. И их арсенал уже давно стал органической частью традиционных подходов к организации обучения, когда «развлечение» оказывается эпизодическим **катализатором** в учебном процессе. То есть неким «лакомым довеском», который выдается ученикам в виде аванса и (или) платы за ожидаемое от них или уже ими затраченное прилежание.

Прагматизм учебно-воспитательных инноваций

Метаморфозы того, что потом получит наименование эдьютеймента, начались незадолго до изобретения самого термина. В Америке с легкой руки плодотворной студии Диснея среди населения начинают приобретать популярность *образовательные мультфильмы* (а позже — с развитием телевидения — и *развлекательно-образовательные телепрограммы*). В свою очередь, американские психологи и социологи не ленились напоминать чиновникам о необходимости изготовления образовательных мультфильмов и телепрограмм. Дескать, их специфика весьма позитивно воздействует на развитие многих личностных факторов, включая альтруизм, стиль лидерства, самоэффективность и самомотивацию.

В результате Военное ведомство США приступило-таки к масштабному использованию «учебно-воспитательного потенциала» рисованных мультфильмов. Сериал «Рядовой Чепуха» (1943) представлял собой сборник черно-белых мини-сюжетов о незадачливом солдате, приключения которого не только развлекали взрослую аудиторию (военнослужащих и потенциальных новобранцев), но и обеспечивали эффективное запоминание, например, *мер безопасности военного времени*. А в сериале «Попай-моряк» акцент был сделан на изображении противников, пребывающих в жалком виде. Расчет

был на то, чтобы поднять боевой дух своих военнослужащих и привлечь в армию новых добровольцев.

Подобные инновации появились и в СССР, но гораздо позже и в более привычных для взрослых зрителей полнометражных киноформатах, например в черно-белой кинокомедии «Максим Перепелица» («Ленфильм», 1955). Помимо приключений незадачливого деревенского паренька, призванного в армию, впервые широкому зрителю был продемонстрирован недавно принятый на вооружение автомат Калашникова и вертолет «Ми-1». В фильме не только была показана реальная высадка воздушного десанта из самолетов «Ли-2», но и впервые прозвучала впоследствии весьма популярная солдатская песня «В путь» («*Путь далек у нас с тобою...*», музыка В. Соловьёва-Седого, слова М. Дудина).

Возраст, неблагоприятный для обучения

Но подобные милитаристские новации спокойно уживались с традиционным взглядом на обучение, не претендуя на его **ревизию**. То есть игровые (развлекательные) дидактические инициативы все время оказывались в роли Золушки, на побегушках обслуживающей прихоти «злой Мачехи». Роль которой отводилась школьной дидактике.

И все бы шло своим чередом, не появившись новая область образования, связанная с **деловым администрированием**. С начала XX века в США возникает и быстро получает признание *бизнес-образование*. К середине XX века подобные школы по подготовке специалистов в области делового администрирования открываются и в Европе.

Если до середины прошлого века считалось, что существующие формы бизнес-образования являются оптимальными, то к концу 1980-х годов ситуация начала меняться. *Возраст* обучающихся все чаще и чаще оказывался слишком далеким от того, который считается «благоприятным для обучения», так же как и их *статус* — далеким от смирения с тем фактическим бесправием, который навязывает обучающимся «школьная дидактика». То есть взрослые люди, получившие исходное профессиональное образование уже много лет назад, не желали снова усаживаться за школьную парту и ощущать себя в беспомощной роли обучающихся.

Возникла необходимость найти некое средство, создающее положительную атмосферу на занятиях, снимающее эмоциональное напряжение взрослых, стимулирующее освоение ими новых профессиональных знаний и взглядов, способствующих шлифовке новых умений и навыков.

Слушатели учебных курсов и бизнес-программ все чаще стали открыто высказывать свое недовольство учебным процессом («пустая трата времени») и требовать пересмотра содержания учебных программ и форм преподавания. Если же учесть, что именно эта сфера образования, во-первых, поддерживалась весьма значительными финансовыми вливаниями, и, во-вторых, находилась практически вне критики со стороны академического образования, то станет понятно, почему именно в бизнес-образовании воз-

никли благоприятные условия для стечения нетрадиционных для академической сферы методик и подходов к обучению — то из *искусства*, то из *спорта*, то из *психотерапевтических практик* или даже из весьма сомнительного *оккультизма*.

В результате именно в «парниковых условиях» бизнес-образования стали гроздьями появляться инновационные программы и адаптированные к «новым вызовам» современности технологии обучения, в которых запестрели слова «импровизация», «проживание», «релаксация», «групповая рефлексия», «самовыражение» и т. д.

Коммерческая путаница под грифом «Секретно»

Очевидно, что некоторые из педагогических инноваций при обучении взрослых и солидных людей начинали приносить положительные результаты. Участники эдьютеймент-мероприятий получали возможность в свободной обстановке обсуждать различные профессиональные вопросы. Сбирать нужные по бизнес-управлению сведения. Поэтому мода на эдьютеймент стала завоевывать популярность [4], и соответствующие приемы, методики и технологии сегодня взяты на вооружение не только в университетах и институтах, в бизнес-школах и на курсах повышения квалификации, но и в музеях, кафе, туристических агентствах и многих других учреждениях.

Фактически эдьютеймент все чаще и чаще стал уподобляться мероприятиям культурного характера (например, экскурсиям, фестивалям, туристическим слетам и т. д.), в которые органично включались образовательные и деловые части. Однако что именно было предпринято на тех или иных курсах, встречах, семинарах, и детали того, как проходил на них сам процесс повышения квалификации, частенько являлись (и до сих пор являются) «тайной, покрытой мраком».

Проходя в неформальной обстановке, встречи часто напоминали общение старых друзей. Даже если люди впервые в жизни видели друг друга. Подобная стилистика явно повышала эффективность образования, несмотря на «вопиющие» нарушения традиционных общедидактических требований к осуществлению процесса обучения. Например, к пренебрежению систематичностью или упорядоченностью, к отсутствию руководящей роли учителя или обязательности его лекционного объяснения, к возможности обучаемых нарушать неписанные дисциплинарные установки и диктовать свои условия, к исключению контроля учеников со стороны обучающего или его призывов к ученической сознательности. Эффективность повышалась несмотря на то, что за этими нарушениями следовали авангардно-бесцеремонные ревизии дидактической теории или ее по-дилетантски беззастенчивые модернизации.

Из-за методической непрозрачности и таинственности эдьютеймента достаточно скоро в работе его адептов стали обнаруживаться и противоречивость, и путаница, и недоразумения. Как и коммерческие фальсификации (!).

Именно поэтому в педагогической литературе эдьютейментом чаще всего стали называть не столько подлинно инновационные технологии обучения, сколько любые приемы обучения, хоть как-то связанные с *игровыми разминками* и *забавами* обучающихся и (или) с их *увлечением* учебно-деловым заданием. (Напомним, что большинство из этих приемов уже давно используется при обучении иностранным языкам.) То есть в специальной педагогической печати — зарубежной и отечественной — профессиональные разговоры часто сводились к обсуждению рядовых дидактических игр и игровых технологий [5], известных задолго до появления эдьютеймента и с ним практически не связанных. А суть эдьютеймента сводилась к шаблонным объяснениям ее связи с эмоциональным обновлением пресловутых «способов повышения мотивации учащихся».

Признанными же образцами собственно эдьютеймента (осуществляемого как в сфере бизнес-образования, так и вне его) принято считать такие *образовательные игры*, как «Форум-театр», «Аквариум», «Открытое пространство», «Город мастеров» и ряд других. На протяжении последнего десятилетия именно они в *европейских* системах образования взрослых оказывались весьма востребованными и популярными [2, с. 99].

Следует особо подчеркнуть, что в советской России эксперименты с проведением *проектировочных, диспетчерских* и *аварийных* игр для повышения квалификации без отрыва от производства проводились с 1932 года. Их разрабатывала группа специалистов, которыми руководила М. М. Бирштейн. Например, в 1936 году по приказу Наркомата легкой промышленности ею была проведена пятидневная игра «Срочный перевод ткацкой фабрики “Красный ткач” на другой ассортимент». Эта «имитационная игра» в общей сложности длилась тридцать часов. Местом ее проведения стали фабричные диспетчерские помещения. Участие принимали начальники подготовительного, аппаратно-прядельного и ткацкого цехов, главный диспетчер производства, технические работники и стенографистка. Целью игры была «проверка соответствия решений, принимаемых в игре, решениям в аналогичных ситуациях, принимаемым на производстве» [8, с. 26].

Интерактивность как подсказка

Для осмысления сути инновационно-образовательной специфики эдьютеймента необходимо вспомнить об интерактивности обучения, точнее, о ее показателях [1, с. 75]:

- ДВИГАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ обучаемых;
- ВОЗМОЖНОСТИ ВЫБОРА (обеспечении НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТИ);
- РОЛЕВОЙ РАСКЛАДКЕ (включая этап итоговой рефлексии);
- МЕЛКОЙ ПОРЦИОННОСТИ заданий (ПОШАГОВОСТИ их предъявлений);
- работе МАЛЫМИ ГРУППАМИ.

При всем многообразии предлагаемых эдьютейментом учебных инновационных технологий (при вольно или невольно скрываемой образовательной конкретике) наличие отдельных показателей интерактивности помогает обнаружить, что результативность эдьютеймента тем выше, чем ярче, смелее и полнее он связан с **реабилитацией бессознательных механизмов обучения**. Тех самых, которые обычно в академической дидактике (как западной, так и отечественной) принято подавлять, руководствуясь тотальными представлениями, что без *осмысления, осознанности и дискретной рефлексии* получаемые обучающимися знания — якобы несерьезны, жалки и недолговечны.

Избавление от подобных представлений приводит педагогического работника к пересмотру своего отношения и к контролю усвоенного, и к последовательности в подаче материала и к дисциплинированности обучающихся. Он освобождается от прежних пут **искусственной обездвиженности** обучаемых на занятиях, **псевдоколлективизма** и невольной учительской эксплуатации **выученной беспомощности**, навязываемой своим ученикам.

Вспомним, что термин «эдьютеймент» объединяет обрывки (фрагменты, кусочки) двух понятий, так что соединенным на самом деле оказываются и *не* образование и *не* развлечение, а их части. Поэтому получившее в русскоязычной педагогической печати толкование смысла подобного искажения-преобразования как «обучение через развлечение» является с **герменевтической** точки зрения [3, с. 33] явно некорректным. И первый и второй фрагмент, теряя свое первоначальное значение, обретают в сконструированном лексическом новоделе некий новый смысл. Который, *во-первых*, несводим ни к деятельности **учебной**, ни к деятельности **игровой**. И, *во-вторых*, апеллирует к **бессознательным** (неосознаваемым) процессам, содержащимся как в учебной, так и в игровой деятельности обучаемых.

Перспективы школьной дидактики

Если в традиционном образовании мы имеем дело с двумя составляющими — обучением и развлечением, которые могут то по-одному, то по-другому сочетаться друг с другом, — то эдьютеймент разрушает целостность этих составляющих. Они, теряя свой смысл, трансформируются в новую дидактическую целостность, определяющую новаторскую реальность, осуществить которую можно даже в стандартных условиях обычной общеобразовательной школы [2, с. 35].

В том, что прежде расценивалось всего лишь как побочное или подспудное развлечение обучаемых, обнаруживаются весьма существенные, уникальные и эффективные образовательные потенциалы. В том, что раньше воспринималось как чисто развлекательная характеристика, вскрывается замечательная возможность реализации, например, индивидуальных особенностей обучаемых или непредсказуемости конечного результата. То есть всего того, что приводит учеников к получению истинного удовольствия от самого процесса обучения, превращая их из обучаемых в обучающихся (то есть — *обучающих себя*) [3, с. 203].

Подчеркнем, что те формы игровых технологий обучения, которые позволяют сохранить классно-урочную систему (рамки занятий как таковых) и программные «блоки информации» для усвоения, особенно ценны для эволюционного развития как существующей системы образования, так и всего современного контекста педагогических знаний [7, с. 22]. Интерактивно-игровые формы освобождают современный процесс обучения от дополнительных дорогостоящих украшений и имиджевой мишуры, делая образовательную деятельность обучаемых эмоционально насыщенной. Как например, в *драмо/герменевтике*, известной и как *социо/игровая* «режиссура урока», при которой каждый из обучающихся начинает воспринимать процесс обучения как увлекательное событие [3, с. 34], а не как тяжелый, монотонный и отчужденный труд.

Благодаря появлению эдьютеймента в «зоне ближайшего развития» школьной дидактики появляется задача **реабилитации** на уроках в современной школе *неосознаваемых* учениками *механизмов обучения*, обеспечивающих результативность куда более прочную и долгосрочную, чем абстрактные надежды учителей на иллюзорно тотальную осознаваемость обучающимися механизмов, мотивов и установок своей ученической деятельности.

The pragmatism of training and educational innovations in the XX century. Problems of adults' training. Age, unfavorable to learning. Business educational space for the pedagogical experimentation. Commercial confusion under the *Secret* label. Interactivity as a methodological prompt. On the *zone of proximal development* of school didactics.

Keywords: edutainment, interactivity, educational technologies, training, entertainment, liking, drama/hermeneutics, social/game pedagogics.

Список литературы

1. Букатов В. М. Интерактивные технологии обучения: появление, характеристики, признаки и функции / В. М. Букатов // Новое в психолого-педагогических исследованиях. — 2014. — № 4. — С. 73–80.
2. Букатов В. М. Эдьютеймент: от развлекательных инноваций в образовании взрослых до интерактивной ревизии академических устоев традиционной дидактики / В. М. Букатов, О. О. Дьяконова // Известия Российской академии образования. — 2016. — № 2 (38). — С. 94–103.
3. Букатов В. М. Нескучные уроки: Обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения: пособие для учителя / В. М. Букатов, А. П. Ершова. — СПб., 2013. — 240 с.
4. Дьяконова О. О. Понятие «эдьютеймент» в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. — 2012. — № 6. — С. 182–185.
5. Железнякова О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютеймент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / О. М. Железнякова, О. О. Дьяконова // Alma mater (Вестник высшей школы). — 2013. — № 2. — С. 67–70.
6. Констандов Э. А. Психофизиология сознания и бессознательного / Э. А. Констандов. — СПб., 2004. — 176 с.
7. Лукацкий М. А. Генезис педагогического знания в зеркале философии науки / М. А. Лукацкий // Новое в психолого-педагогических исследованиях. — 2014. — № 4. — С. 22–34.
8. Панфилова А. П. Игротехнический менеджмент: учеб. пособие / А. П. Панфилова. — СПб., 2003. — 536 с.