**Клабуков А.С., учитель английского языка**

**ЯНАО, Приуральский район, МОУ школа с.Белоярск**

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

***Аннотация***

Данная статья посвящена освещению вопросов, затрагивающих особенности применения технологии эдьютейнмента при обучении английскому языку в школе. 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.

О важности использования электронных ресурсов для повышения мотивационной заинтересованности учащихся в обучении иностранному языку говорит большинство исследователей в области современной методики преподавания иностранного языка. 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 школьников 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>