

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2022, №6, Том 10 / 2022, No 6, Vol 10 <https://mir-nauki.com/issue-6-2022.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/56PDMN622.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Царахов, О. А. Эдьютейнмент как метод саморазвития студентов / О. А. Царахов, Л. Н. Царахова, Т. А. Бекоева // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10. — № 6. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/56PDMN622.pdf>

For citation:

Tsarakhov O.A., Tsarakhova L.N., Bekoeva T.A. Edutainment as a method of self-development of students. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2022; 10(6): 56PDMN622. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/56PDMN622.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

Царахов Олег Асланович

ФГБОУ ВО «Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича Хетагурова»,
Владикавказ, Россия
Ассистент кафедры «Фундаментальной медицины»
E-mail: tsarakhov_oleg@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3484-2006>
РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=918768

Царахова Лариса Николаевна

ФГБОУ ВО «Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича Хетагурова»,
Владикавказ, Россия
Заведующий кафедрой «Фундаментальной медицины»
Кандидат фармацевтических наук, доцент
E-mail: carahova_larisa@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1420-400X>
РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=770996

Бекоева Татьяна Александровна

ФГБОУ ВО «Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича Хетагурова»,
Владикавказ, Россия
Профессор кафедры «Педагогического образования»
Доктор педагогических наук
E-mail: t.a.bekoeva@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4862-2282>
РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=271809

Эдьютейнмент как метод саморазвития студентов

Аннотация. В статье рассматриваются воспитательные ресурсы применения эдьютейнмента в образовательном процессе. Авторами подчеркивается, что одним из основных требований к сотруднику компании являются его личные качества: высокая адаптивность, способность к самообразованию, умение находить решения в нестандартных обстоятельствах, навык работы в коллективе, дипломатичность и корпоративная этика. Предъявляемый уровень к квалификации специалистов нашел свое отражение в реформе высшего образования. Так, в Федеральных государственных образовательных стандартах высшего образования 3++ одной из универсальных компетенций, отвечающих современным требованиям работодателей, является "компетенция самоорганизации и саморазвития". Для формирования данной компетенции необходим новый подход к формам и методам контактной и внеаудиторной работы. Анализ научной литературы позволил авторам определить, что одним из эффективных методов освоения компетенции личностного саморазвития является внедрение в учебный процесс элементов геймификации, построенных на концепции Edutainment.

Целью исследования является анализ возможности реализации эдьютейнмента как эффективного дидактического инструмента, стимулирующего процесс саморазвития студента.

Новизна исследования заключается в том, что впервые обоснован ресурсный потенциал метода эдьютейнмента в формировании способности к саморазвитию, исследованы особенности применения данного метода в образовательном процессе вуза.

Результаты исследования показали, что применение элементов эдьютейнмента в образовательном процессе обеспечивает творческую самореализацию, активизацию интеллектуальных и физических возможностей обучающихся, развитие целеустремленности, настойчивости, силы воли, коммуникативных навыков, умений работать в команде, способствует формированию благоприятного социально-психологического климата в коллективе, повышению учебной мотивации студентов, что в целом стимулирует студентов к саморазвитию.

Ключевые слова: саморазвитие студентов; эдьютейнмент; активное обучение; образовательная среда университета; геймификация; информационные технологии; цифровизация

Введение

Глобальные изменения на политической и экономической аренах нашли свое отражение в формировании человеческого капитала, являющегося основным фактором развития любой страны. Сегодня среди основных требований к сотруднику компании выступают: высокая адаптивность, способность к самообразованию, умение находить решения в нестандартных обстоятельствах, навык работы в коллективе, дипломатичность и корпоративная этика. Данные требования нашли отражение в реформе высшего образования [1]. Так, в Федеральных государственных образовательных стандартах высшего образования 3++ одной из универсальных компетенций, отвечающих современным требованиям работодателей является «компетенция самоорганизации и саморазвития». Для формирования данной компетенции необходим новый подход к формам и методам контактной и внеаудиторной работы. Анализ научной литературы [1–13] позволил нам определить, что одним из эффективных методов освоения компетенции личностного саморазвития является внедрение в учебный процесс элементов геймификации, построенных на концепции Edutainment.

Термин Edutainment является слиянием двух английских слов: «entertainment» и «education» (развлечение и обучение) [2; 3]. В английском языке entertainment обозначает не только развлечение, но и интерес, и удерживание внимание¹ [4].

Эдьютейнмент представляет собой технологию обучения, включающую совокупность технических, методических, дидактических методов и средств передачи знаний обучающимся в интересной, простой, понятной форме, включающей элементы развлечения [5].

В современных условиях информатизации и цифровизации образования технология обучения, построенная на концепции эдьютейнмента, является особенно актуальной и востребованной [6; 7].

¹ Греков, А.Н. Эдьютейнмент: новые методы обучения для новых детей. / А.Н. Греков // From-ua.com [сайт]. — 2014. — URL: <http://from-ua.com/articles/299160-edyuteinment-novie-metodi-obucheniya-dlya-novih-detei.html>.

Целью исследования является анализ возможности реализации эдьютейнмента как эффективного дидактического инструмента, стимулирующего процесс саморазвития студента.

Методы

В рамках данной работы использовались следующие методы исследования:

- эмпирические: наблюдение, эксперимент, сравнение, анкетирование, интервьюирование, беседа.
- теоретические: анализ, классификация, аналогия, моделирование.

В исследовании приняли участие студенты и преподаватели 16 факультетов Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения "Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича Хетагурова".

Исследование проводилось в три этапа. На первом этапе работы все направления подготовки и специальности, реализуемые в Северо-Осетинском государственном университете имени Коста Левановича Хетагурова были распределены на две группы:

1. Естественные науки (факультет математики и компьютерных наук, физико-технический факультет, факультет химии, биологии и биотехнологии, географии и геоэкологии, медицинский факультет).
2. Общественные и гуманитарные науки (психолого-педагогический факультет, факультет русской филологии, факультет осетинской филологии, исторический факультет, факультет международных отношений, факультет журналистики, факультет экономики и управления, юридический факультет, факультет искусств, факультет физической культуры и спорта).

На втором этапе исследования было проведено анкетирование преподавателей и студентов всех групп на предмет использования эдьютейнмента в процессе реализации образовательных программ.

На следующем этапе был проведен сравнительный анализ результатов анкетирования.

Результаты и их обсуждения

Исследование эдьютейнмента как метода саморазвития студентов осуществлялось в двух направлениях:

1. Анализ результатов анкетирования, интервьюирования и бесед с профессорско-преподавательским составом и студентами по вопросу актуальности и значимости применения эдьютейнмента в образовательном процессе.
2. Влияние эдьютейнмента на саморазвитие студентов вуза.

Анкетирование, интервьюирование и беседы с профессорско-преподавательским составом и студентами проходили в параллели в каждой из научных групп с последующей обработкой результатов.

Результаты анкетирования профессорско-преподавательского состава, направленного на диагностику использования эдьютейнмента в образовательном процессе показали, что средний возраст респондентов составил 43,5 года (среди респондентов присутствовали как лица до 35 лет, так и 60+), ученую степень имели 62 % опрошенных, практически 100 %

респондентов имеют навык работы на компьютере со стандартными программами, более 70 % имеют навык работы со специальными программами и всего 9 % респондентов используют интернет — площадки в образовательном процессе в качестве игровой платформы, образовательного квеста, сервиса управления обучением, сайтов-конструкторов игр, тренажеров и симуляторов. Исходя из ответов респондентов, можно сделать вывод, что у большинства преподавателей вуза низкий уровень сформированности информационных компетенций. Тем не менее, большинство респондентов (82 %) высоко оценивают свои знания и умения, необходимые для разработки учебных, методических и информационных материалов с элементами эдьютейнмента, а также навыки, необходимые для создания электронного контента. Необходимо отметить тот факт, что 9 % респондентов, положительно ответившие на вопрос об использовании интернет-площадок в образовательном процессе представили широкий список сервисов и сообществ возможных для применения элементов эдьютейнмента. Среди них: Code Schools, Codecademy, Coursera, Foldit, LinguaLeo.ru, Mathletics, MinecraftEdu, Motion Math Games, Radix, Spongelab, World Classcraft (WoC), Zombie-Based Learning [8], «Академия игропрактики», «Игровая инициатива», «СОЛИНГ», «Экстерн» и др.

В результате исследования было выявлено, что в образовательном процессе профессорско-преподавательский состав использует следующие типы игр: деловые, организационно-деятельностные, аттестационные, рефлексивные игры, поисково-апробационные, симуляционные² [9]. Что касается распределения вида игр между группами факультетов, то здесь выявилась характерная закономерность: факультеты, вошедшие в группу естественные науки чаще всего используют деловые, организационно-деятельностные, аттестационные и симуляционные виды эдьютейнмента³ [10]; для факультетов, вошедших в группу общественные и гуманитарные науки помимо деловых, организационно-деятельностных и аттестационных характерны рефлексивные и поисково-апробационные игры.

Несмотря на представленный в анкетах широкий перечень деловых игр, используемых профессорско-преподавательским составом в образовательном процессе, открытый вопрос анкеты "Допишите предложение. Эдьютейнмент — это..." вызвал значительное затруднение: 14 % респондентов не дали ответ на данный вопрос. Наиболее популярными ответами на этот вопрос анкеты были: игра в образовательном процессе, элемент геймификации образовательного процесса, инновация в образовательном процессе.

По мнению профессорско-преподавательского состава эдьютейнмент нельзя классифицировать по характеру выполняемой функции. В 92 % случаев респонденты считают, что одна и та же игра выполняет несколько функций, основными из которых являются: обучающая, коммуникативная, саморазвивающая, развлекательная, релаксационная, психотехническая.

Результаты анкетирования выявили, что элементы эдьютейнмента чаще всего применяются в группе естественные науки. Можно предположить, что это связано со спецификой факультетов, вошедших в эту группу. В 2018 году нами были проведены исследования по вопросу применения геймификации на факультете химии, биологии и биотехнологии [11]. Исследования проводились в рамках дисциплины общая и неорганическая

² Котелевцев, Н.А. Игровое обучение (эдьютейнмент) в инклюзивном образовании детей с ограниченными возможностями здоровья / Н.А. Котелевцев, // Альманах Всероссийского форума «Детский лагерь — новое образовательное пространство». — 2018. — URL: <https://dzen.ru/a/WtszRUjIXiTaB6He>. — Дата публикации 1.04.2018.

³ Кувшинов, С.В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании / С.В. Кувшинов // InAvate. — 2007. — № 2. — URL: <https://edcommunity.ru/press/news/detail.php?ID=8059&ysclid=cawbl9ubg828807704>.

химия. Данная дисциплина изучается на 1 курсе направления подготовки химия, педагогическое образование, география, физика, специальностей фармация и стоматология. В рамках каждого направления подготовки и специальностей группы были разделены на 2 части: экспериментальная и контрольная. Контрольная группа проходила обучение по классическому типу: самоподготовка теоретического материала во внеурочное время и контактная работа с преподавателем в виде выполнения лабораторной работы. Экспериментальная группа помимо самоподготовки теоретического материала во внеурочное время должна была в интерактивной игровой форме выполнить лабораторную работу в виртуальной лаборатории. Виртуальная лаборатория имеет ряд преимуществ: трехмерная анимация повышает степень реалистичности процесса, с другой стороны есть возможность яркой демонстрации химического процесса, часто в ускоренном (если химический процесс идет несколько часов, дней) или в замедленном (если реакция проходит мгновенно) виде; в случае неправильного хода лабораторной работы есть возможность неоднократного повтора без расхода реактивов; полная безопасность выполнения химических реакций. Результаты исследования показали, что теоретический уровень усвоения материала у экспериментальной группы был гораздо выше, чем у контрольной. Экспериментальная группа быстро, с оточенными движениями выполняла лабораторную работу с высоким конечным результатом, в то время, как в экспериментальной группе присутствовал факт неудачного результата лабораторной работы и как следствие повтор ее выполнения. Неоспоримым фактом у экспериментальной группы была высокая степень техники безопасности выполнения лабораторной работы, так как в виртуальной лаборатории этому уделялось большое значение. В процессе освоения материала студенты проходили лабораторную работу 2 раза: один раз в игровой форме в виртуальной лаборатории, второй раз в химической лаборатории, закрепляя полученные знания и отрабатывая практические навыки, что способствовало мотивации студентов к изучению дисциплины, закреплению навыков лабораторной работы в виртуальном пространстве в процессе повторения игры до достижения необходимого результата. Обратная связь, полученная как от профессорско-преподавательского состава факультета химии, биологии и биотехнологии, так и от студентов, участвующих в эксперименте показала, что применение виртуальных игровых форм как часть эдьютейнмента способствует освоению компетенции самоорганизации и саморазвития.

Актуальным и перспективным является применение эдьютейнмента с элементами симуляционного обучения. Суть симуляционной игры — воссоздание реальной ситуации в образовательном процессе путем применения симуляционного оборудования и виртуальных тренажеров. Принципиальное отличие и преимущество симуляционных технологий заключается в формировании конкретного вида деятельности, обеспечивающего саморазвитие студентов. Основной задачей симуляционного обучения является обеспечение моральной и физической безопасности будущих специалистов, внедрение инновационных методик обучения, способствующих развитию универсальных компетенций, в том числе компетенции самоорганизации и саморазвития.

Симуляционные технологии классифицируются по уровню реалистичности: визуальные, тактильные, реактивные, автоматизированные, аппаратные, интерактивные и интегрированные [12; 13]. Большинство из них создано для получения практических навыков студентами медицинских вузов. Так, например, на медицинском факультете Северо-Осетинского государственного университета используются симуляторы пациентов высокой реалистичности, позволяющие в формате эдьютейнмента отрабатывать навыки врача-стоматолога, навыки ухода за больными и навыки сердечно-легочной реанимации. Здесь большой пласт работы отводится преподавателю изучаемой дисциплины. Именно от того, как будет составлен сценарий, зависит уровень реалистичности игры. Нами была проанализирована геймификация реализации лекарственных средств и стоматологическое

консультирование пациента стоматологической клиники. В пером случае игра проходила в симуляционной аптеке, полностью дублирующей реалистичную аптеку. Поэтапно каждый студент группы выступал в роли работника первого стола (продавца лекарств), а все остальные студенты выстраивались в очередь, играя роль посетителя аптеки, предварительно получив задание, где указывался перечень лекарственных средств и давалась психолого-эмоциональная характеристика посетителя аптеки. Каждый перечень лекарственных средств включал лекарственные формы с различным перечнем фармакологического действия, что предопределяло отработку навыка быстрого реагирования провизора (необходимо было быстро собрать товар из разных мест хранения), а также предложить синонимическую замену отсутствующим лекарственным препаратам. В это время у студентов, стоящих в очереди была своя задача: кто-то проявлял недовольство долгого обслуживания, кто-то сетовал на длину очереди и рост цен. В конце игры разбирались психотип каждого посетителя аптеки, формировался чек-лист адекватного реагирования работника первого стола на каждого посетителя аптеки. Также давалась оценка правильному выбору синонимической замены в случае отсутствия лекарственного препарата.

В случае эдьютейнмента будущих врачей-стоматологов одним из элементов геймификации является отработка коммуникативных навыков врача. Здесь большая подготовка отводится стандартизированному пациенту. Обучение проходит на специальных курсах повышения квалификации. Сценарий игры заключается не в отработке навыков врача, а в отработке коммуникативных навыков. Стандартизированный пациент может выдать непредсказуемую реакцию, а врач-стоматолог должен адекватно отреагировать на нее.

Обратная связь от студентов медицинского факультета показала, что 97 % обучающихся считают эдьютейнмент с применением симуляционных технологий обязательным критерием повышения качества медицинского образования. 16 % респондентов считают, что применение симуляционных технологий в виде игры являются основополагающим критерием конкурентоспособности специалиста, 10 % респондентов считают, что только теоретическая база способна обеспечить специалиста медицинскими навыками и 74 % респондентов считают, что высокую степень конкурентоспособности специалиста можно достичь только в сочетании теоретической базы и эдьютейнмента учебного процесса. Практически все респонденты отметили эдьютейнмент основополагающим фактором саморазвития студентов.

Обратная связь от профессорско-преподавательского состава, работающего с провизорами и стоматологами показала, что только 60 % преподавателей готовы к полной отдаче для составления сценария игры к каждому занятию, 20 % респондентов считают, что использование эдьютейнмента в учебном процессе является сложным процессом, требующим большой самоотдачи и большого затрата времени, поэтому это работа вышестоящей организации или методического центра аккредитации специалистов, 20 % респондентов считают, что использование игр в образовательном процессе молодежи может привести к привыканию и как следствие к снижению познавательного интереса путем увеличения азарта игры. С другой стороны, 69 % профессорско-преподавательского состава, участвовавшего в анкетировании, хотели бы повысить уровень своих компетенций в области эдьютейнмента.

Результаты анкетирования преподавателей показали, что эдьютейнмент, применяемый в образовательном процессе имеет многовариантность и альтернативность решений, что в свою очередь позволяет студенту сделать выбор рационального решения, повышая тем самым возможность саморазвитие.

Выводы

В процессе работы нами была достигнута цель: проанализированы возможности реализации эдьютейнмента как эффективного инструмента образовательной деятельности, обеспечивающего освоение компетенции саморазвития студента вуза. Применение элементов эдьютейнмента в образовательном процессе обеспечивает активизацию интеллектуальных и физических возможностей обучающихся; развитие креативного мышления, целеустремленности, настойчивости, силы воли, социальных навыков, умений работать в команде, способствует формированию благоприятного социально-психологического климата в коллективе, повышению учебной мотивации студентов, что в целом стимулирует студентов к саморазвитию. Таким образом, использование эдьютейнмента в образовательном процессе является эффективным средством формирования способности к саморазвитию обучающихся.

ЛИТЕРАТУРА

1. Сейтумеров, Р.Р. К вопросу о продолжительности изучения иностранного языка в техническом вузе. / Р.Р. Сейтумеров, Т.А. Фролова // В сборнике: Вестник факультета социальных цифровых технологий. 2021. С. 291–295.
2. Богданова, О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения / О.А. Богданова // Вестник МГПУ. 2014. № 4(30). С. 61–65.
3. Дьяконова, О.О. Понятие «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогике / О.О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. — 2012. — № 6. — С. 6–12.
4. Сапух, Т.В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета / Т.В. Сапух // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2016. — № 8. — С. 30–34.
5. Кобзева, Н.А. Edutainment как современная технология обучения / Н.А. Кобзева // Ярославский педагогический вестник. — 2012. — № 4 — Том 2 — 195 с.
6. Железнякова, О.М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке. / О.М. Железнякова, О.О. Дьяконова // Alma mater (вестник высшей школы). — 2013. — № 2. — С. 67–70.
7. Хангельдиева, И.Г. Эдьютейнмент как философия и интегрированно-креативная технология современного образования // Aktuální Pedagogika. 2016. № 1. С. 13–17.
8. Миненко, Е.Ю. Использование геймификации занятий в образовательном процессе. / Е.Ю. Миненко, Р.В. Бирюков // В сборнике: Драгомировские образовательные чтения. сборник научных статей по материалам IV Международной научно-практической конференции. Пенза, 2021. С. 81–84.
9. Ваганова, О.И. Возможности симуляционных технологий в профессиональном образовании. / О.И. Ваганова, Л.А. Хохленкова, И.Р. Воронина, А.В. Гуцин // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9. № 3(32). С. 56–60.

10. Гуцин, А.В. Дидактические условия реализации методологии развития информационно-технологического обеспечения педагогического образования / А.В. Гуцин // Приволжский научный журнал. — 2013. — № 4(28). — С. 235–239.
11. Царахова, Л.Н. Разработка виртуальной лаборатории для медицинских специальностей в рамках классического университета / Л.Н. Царахова, С.В. Кабанов // Международный научно-исследовательский журнал. 2018. № 3(69). С. 94–97.
12. Горшков, М.Д. Симуляционное обучение в России: проблемы и их решение / Медицинское образование: материалы III Общероссийской конференции с международным участием. — М.: Издательство Первого Московского государственного медицинского университета имени И.М. Сеченова, 2014. — 628 с.
13. Асмолов, А.Г. Российская школа и новые информационные технологии: взгляд в следующее десятилетие / А.Г. Асмолов, А.П. Семенов, А.Ю. Уваров. — Москва: Изд-во «НексПринт», 2010. — 84 с.

Tsarakhov Oleg Aslanovich

North Ossetian State University named after Kost Levanovich Khetagurov, Vladikavkaz, Russia
E-mail: tsarakhov_oleg@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3484-2006>
RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=918768

Tsarakhova Larisa Nikolaevna

North Ossetian State University named after Kost Levanovich Khetagurov, Vladikavkaz, Russia
E-mail: carahova_larisa@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1420-400X>
RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=770996

Bekoeva Tatyana Alexandrovna

North Ossetian State University named after Kost Levanovich Khetagurov, Vladikavkaz, Russia
E-mail: t.a.bekoeva@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4862-2282>
RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=271809

Edutainment as a method of self-development of students

Abstract. The article deals with upbringing resources the use of edutainment in the educational process. The authors emphasize that one of the main requirements for a company employee is his personal qualities: high adaptability, the ability to self-educate, the ability to find solutions in unusual circumstances, teamwork skills, diplomacy and corporate ethics. The presented level to the qualification of specialists is reflected in the reform of higher education. Thus, in the Federal State Educational Standards of Higher Education 3++, one of the universal competencies that meet the modern requirements of employers is "the competence of self-organization and self-development". To form this competence, a new approach to the forms and methods of contact and extracurricular work is needed. An analysis of the scientific literature allowed the authors to determine that one of the effective methods for mastering the competence of personal self-development is the introduction of gamification elements into the educational process, built on the concept of Edutainment.

The aim of the study is to analyze the possibility of implementing edutainment as an effective didactic tool that stimulates the process of student self-development.

The novelty of the study lies in the fact that for the first time the resource potential of the edutainment method in the formation of the ability to self-development was substantiated, the features of the application of this method in the educational process of the university were.

The results of the study showed that the use of elements of edutainment in the educational process provides creative self-realization, activation of the intellectual and physical capabilities of students, dedication, perseverance, willpower, communication skills, teamwork skills, contributes to the formation of a favorable socio-psychological climate in the team, increasing the educational motivation of students, which in general stimulates students to self-development.

Keywords: self-development of students; edutainment; active learning; university educational environment; gamification; information technology; digitalization