

## **Развлечение – удовольствие – интерес («Эдьютейнмент»)**

Представляемая образовательная практика «Развлечение – удовольствие – интерес» (Эдьютейнмент) ДДЮТ «На Ленской» Красногвардейского района Санкт-Петербурга используется при обучении по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Экскурсионная и исследовательская деятельность» – модифицированной авторской<sup>1</sup> разработки, аккумулирующей многолетний опыт автора Столбовой Н.П. в подготовке экскурсоводов-школьников и краеведов-исследователей во Дворце детского (юношеского) творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Экскурсионная и исследовательская деятельность» (далее Программа) адресована старшим школьникам 14–17 лет, имеющим интерес к изучению регионального краеведения (истории и культуры Санкт-Петербурга) и положительную мотивацию в области исследовательской и экскурсионной деятельности.

Программа рассчитана на два года, отличается интенсивностью освоения и включает ряд тематических разделов, основными из которых являются «История и культура Санкт-Петербурга», «Европейский контекст Санкт-Петербурга», «Подготовка экскурсий и исследовательских работ».

Программа направлена на подготовку, развитие и воспитание образованного, нравственного, инициативного человека, способного проектировать свою деятельность и нести за нее ответственность. Программа соотносится с общепедагогическими установками в отечественном образовании, опирающимися на личностно-ценностные и социальные мотивации, развивает традиции ленинградской и петербургской экскурсионной и краеведческой школы и отечественные традиции гуманитарного образования.

Для достижения поставленных целей и задач Программы разработана и продолжает разрабатываться образовательная практика «Развлечение – удовольствие – интерес» (Эдьютейнмент).

Понятие «эдьютейнмент» произошло от англ: education – обучение и entertainment – развлечение и получает все большее распространение.

В связи с компьютеризацией современного общества педагоги активно стали использовать информационно-коммуникационные технологии, облегчающие подготовку и делающие занятие более информативным, иллюстративным, разнообразным. Не последнюю роль в этом играет введение приемов игрового развлекательного характера.

---

<sup>1</sup> Статус «авторская» программе был присвоен в 2007 году, когда она стала победителем VII Всероссийского конкурса авторских программ. С того времени программа прошла несколько модификаций, откликаясь на требования времени, запросы учащихся и их родителей, которые являются полноправными членами культурно-образовательного сообщества.

Идея представляемой образовательной практики состоит в том, чтобы на протяжении двух лет обучения во все темы Программы вводятся компоненты эдьютейнмента, опираясь на понимание, что эдьютейнмент это особый тип обучения, симбиоз педагогики, психологии и информатики.

Ученые считают, что основными принципами эдьютейнмента являются:

- принцип связи теории с практикой, т.к. правильно поставленное обучение и воспитание вытекает из самой жизни и неразрывно с ней, связано как через источник знаний, так и через сам результат;
- принцип последовательности, т.к. человек только тогда обладает информацией и знаниями, когда владеет системой четко взаимосвязанных понятий, последовательность которых определена внутренней логикой учебного материала и познавательными возможностями самих учащихся;
- принцип доступности, т.к. доступность обучения определяется возрастными и индивидуальными особенностями учащихся, организацией учебного процесса, применяемыми методами обучения и др.

В отличие от традиционной образовательной парадигмы, характеризующейся «фундаментальностью», «приверженностью к классике», эдьютейнмент — особый тип обучения, который *основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения.*

Позиция авторов состоит в том, чтобы на первом этапе изучения темы психологически настроить учащихся на предмет и это удастся, если ребятам предлагаются формы, включающие в себя развлекательные элементы.

На втором этапе привлечь внимание учащихся и закрепить интерес к предмету, к приобретению знаний, используя игровые приемы и приемы из разных педагогических технологий.

На третьем этапе, когда такой интерес возник, дать почувствовать удовлетворение, удовольствие от работы, от результатов через участие в конкурсах, профессиональных пробах, когда учащиеся проводят экскурсии для жителей и сверстников.

В качестве примера приведем описание использования практики «Развлечение – удовольствие – интерес» (Эдьютейнмент) в четвертом разделе Программы «Петербург 18 в. – первой пол. 20 века» как объект экскурсии и исследования».

### **Первый компонент (развлечение)**

В конце последнего занятия предыдущей темы учащимся задается домашнее задание: пройти [квест «Петровский Петербург»](#). Для этого учащимся предлагается войти в группу ВКонтакте, где электронный помощник (чат-бот) будет направлять действия игроков.

Сюжетная линия игры выстраивалась по законам жанра: завязка, кульминация, развязка.

«Дорогой друг!» – обращался к игроку чат-бот, – «Однажды случилось, вот что. Один школьник, между прочим, ученик 8-го, а может быть, даже и 9-го класса, его звали звучно – Константин, попал в другое время. Как это случилось,

он и сам не мог бы сказать. Вдруг все закрутилось, завертелось... Появлялись люди, появлялись здания... То вдруг шел снег, а то нещадно полило солнце, наводнения сменялись засухой, и время от времени появлялись часы, самой разной конфигурации, с боем и без, с украшениями и без. От всего этого, у кого угодно закружилась бы голова.

«Начитался фантастики», – подумал Константин: «Надо успокоиться и оглядеться». Огляделся и не смог сразу сообразить, не только, где он находится, но и в каком времени?»

Завязка игры вызывает интерес, любопытство и желание узнать, а что же дальше?

А дальше игроки, по воле разработчика квеста, попадают в различные ситуации и ищут ответы на встающие перед ними вопросы, отгадывают кодовое слово.

Игра длится недолго. За десять-пятнадцать минут ребята переживают, пробуют и даже огорчаются, ответив неверно.

Одновременно с задачей развлечь и вызвать интерес у учащихся, решались и обучающие задачи. Игрокам приходилось во время прохождения квеста обращаться не только к знаниям по истории, но и вспомнить, что изучалось на уроках географии. Виртуальное путешествие по Неве, пусть на небольшом участке: от Меншиковского дворца до Летнего сада – создавало ощущение пространства, вызывало необходимость ориентироваться в нем, закрепляя в памяти местонахождения городских объектов.

Разыгрываемые виртуальные ситуации показывали способы выхода из них. «Не теряйся, смотри на происходящее открытыми глазами, вспоминай, что ты об этом слышал и выбирай, как поступить» – подсказывали разработчики.

Прохождение квеста вызывает интерес у учащихся к теме «Петровский Петербург».

Первое занятие по теме начинается с обсуждения квеста. Ребята отмечают, что им было интересно, любопытно и занимательно, а значит свою задачу: развлечь и настроить на изучение темы игра выполнила.

Далее на занятиях ребята уже с большим вниманием слушают рассказ педагога об истории возникновения Петербурга, первых архитекторах и т.д. Им становится интересней работать с различной информацией, в частности, с текстами. Как показывает опыт, учащиеся легче приступают к разработке тем экскурсий и исследовательских работ.

### **Второй компонент (удовольствие)**

Чтобы процесс обучения проходил с увлечением, с удовольствием на одном из занятий по теме проводится [игра типа «5 на 5»](#). Этот прием действует безотказно на любом содержании. Дело в том, что игровое поле с вопросами и заданиями, включающее 25 клеток (5 по вертикали и 5 по горизонтали) закрыто от игроков. Игроки видят только номера вопросов и не знают, что если, назвать, например, цифру 9, то вместо вопроса в их честь прогремит салют, цифра 2 – заставит задуматься над ответом, цифра 3 – добавит очки, 12 – снова вопрос, а 6 – задание. Случай и неожиданность предлагаемых игровых ситуаций, о которых

игроки заранее не знают, позволяют учащимся снять напряжение от интеллектуального труда, поговорить несерьезно о серьезном, доставляет ребятам удовольствие.

Занятие в технологии КТД (коллективного творческого дела) также доставляют учащимся радость от совместной работы и удовлетворение от осознания собственной значимости при составлении игровых программ для своих сверстников. Примером служит методическая разработка [занятия-игры «Великое посольство Петра I»](#). Учащиеся на занятии создают интерактивную карту «Великого посольства Петра I» (1697-1698 гг.), которая в дальнейшем используется педагогом на занятиях с другими ребятами. Занятие также решает воспитательные задачи: позволяют учащимся почувствовать сплоченность, ответственность за общее дело.

### **Третий компонент (интерес)**

Формированию устойчивого интереса к экскурсионной и исследовательской деятельности способствуют занятия, проходящие в технологии «Перевернутый класс», занятия тренинги на маршруте, аудиторные занятия.

Так в рассматриваемой теме проводится [занятие «Петровская эпоха»](#) с использованием технологии «Перевернутый класс».

*Подготовительно-содержательный этап занятия состоит* в выполнении домашнего задания – самостоятельное изучение большого объема материала, выполнение контрольных заданий. Учащиеся получают отобранный педагогом материал (документы) и видеофрагмент фильма, посвященного петровской эпохе, информация в которых не дублируется.

Также получают задания:

1. Прочтите текст «Эпоха Петра I».

Составьте 2-3 «толстых» вопроса по тексту. Запишите их после таблицы, отправьте на электронную почту педагога.

2. Просмотрите видеофрагмент «Эпоха Петра I».

Сравните материал, представленный в видеофрагменте, с содержанием текста. Запишите факты, которых нет в представленном вам тексте, и вышлите на электронную почту педагога.

Домашняя работа заканчивается решением теста «Петровская эпоха».

*Контрольный этап:* аудиторное занятие, на котором учащиеся показывают свои знания.

На самостоятельную домашнюю работу отводится время до 2-х недель.

Аудиторное занятие-игра «Эрудит-тур» длится 90 минут.

Изучая краеведческий материал, учащиеся постоянно учатся основам экскурсоведения. Примером *занятия-тренинга на маршруте* является [занятие «Учебная экскурсия по Петропавловской крепости»](#), которое позволяет учащимся осмыслить особенности выстраивания экскурсионного рассказа.

На занятии отрабатываются навыки создания сценария выступления, ораторского искусства (правильный подбор слов, построение правильной фразы, наличие связи между предложениями, использование во всей полноте богатого

русского языка, использование цитат, правильный выбор темпа и ритма речи и др.), умение – чувствовать аудиторию, умело реагировать на ситуацию, вступать в контакт с экскурсантами.

На примере одной темы мы показали, как работает образовательная практика «Развлечение – удовольствие – интерес» (Эдьютейнмент), позволяющая выработать учащимся как узкопрофессиональные «твердые» навыки: владение материалом петербургского «текста», методикой проведения экскурсий и написания исследовательской работы, владение речью, развитие памяти и др., так и навыки XXI века: креативность, умение работать в команде, коммуникативность и критическое мышление.

Представляемая образовательная практика «Развлечение – удовольствие – интерес» (Эдьютейнмент) эффективна.

Включение развлекательных элементов в виде игровых вставок на занятии или проведение занятий в нетрадиционных формах с применением современных технологий и методик с использованием цифровых ресурсов: КТД, «Развитие критического мышления», «Мастерские», «Перевернутый класс», проектная деятельность и др., позволяет активно включать учащихся в образовательный процесс, способствуют эффективному освоению Программы развитию надпрофессиональных компетенций, необходимых в будущем для любой деятельности (учебной, профессиональной, повседневной и т.д.), получению социального опыта.

Оценить эффективность применения практики представляется возможным через наблюдение за учащимися во время учебных занятий и [по конечным результатам освоения Программы](#). Профессиональный выбор выпускников свидетельствует об устойчивом интересе к гуманитарным наукам, включая петербурговедение.

Ниже приводятся отзывы родителей и их оценка деятельности педагога и творческого краеведческого объединения «Охта».

**Отзыв**  
о работе педагога дополнительного образования  
ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»  
по образовательной программе  
«Экскурсионная и исследовательская деятельность»  
**Столбовой Натальи Павловны**

Столбова Н.П. реализует в ДДЮТ «На Ленской» программу «Экскурсионная и исследовательская деятельность» с 2000 года.

В 2019 году в программу были внесены существенные изменения, предполагающие развитие у учащихся гибких навыков в образовательном процессе.

Занятия Натальи Павловны развивают критическое мышление и самостоятельность учащихся, коммуникативность и креативность. Они высокоэмоциональны, наполнены добротой и заботой о каждом ребенке, очень живые и высокоэффективные. Деятельность учащихся и качество выполнения работ находятся под постоянным контролем педагога. На занятиях хороший психологический климат, все учащиеся чувствуют себя комфортно и активно включены в работу.

Педагог умеет создать атмосферу творчества и вдохновения на занятиях, слушать и понимать, сопереживать и сочувствовать ученикам, заставить школьника поверить в свои силы, поддержать в нем оптимистическое настроение.


Особое значение для развития гибких навыков имеет исследовательский блок программы. Работа по подготовке учащимися индивидуальных исследовательских проектов с их дальнейшей защитой в значительной мере развивает навыки 21 века.

Исследовательская составляющая в «гибкой компетенции» является ядром, т.к. представляет готовность и способность к самостоятельному поиску решения возникающих проблем, а также личностное осмысление своих умений и навыков.

Ежегодно ее учащиеся показывают высокие результаты на конкурсах различного уровня.

Таким образом, полагаю, что занятия в рамках программы Столбовой Н.П. способствуют развитию гибких навыков учащихся.

Зам. директора  
по УВР  
ГБУ ДО ДТ «Измайловский»

 А.В. Матамов

## Отзывы родителей

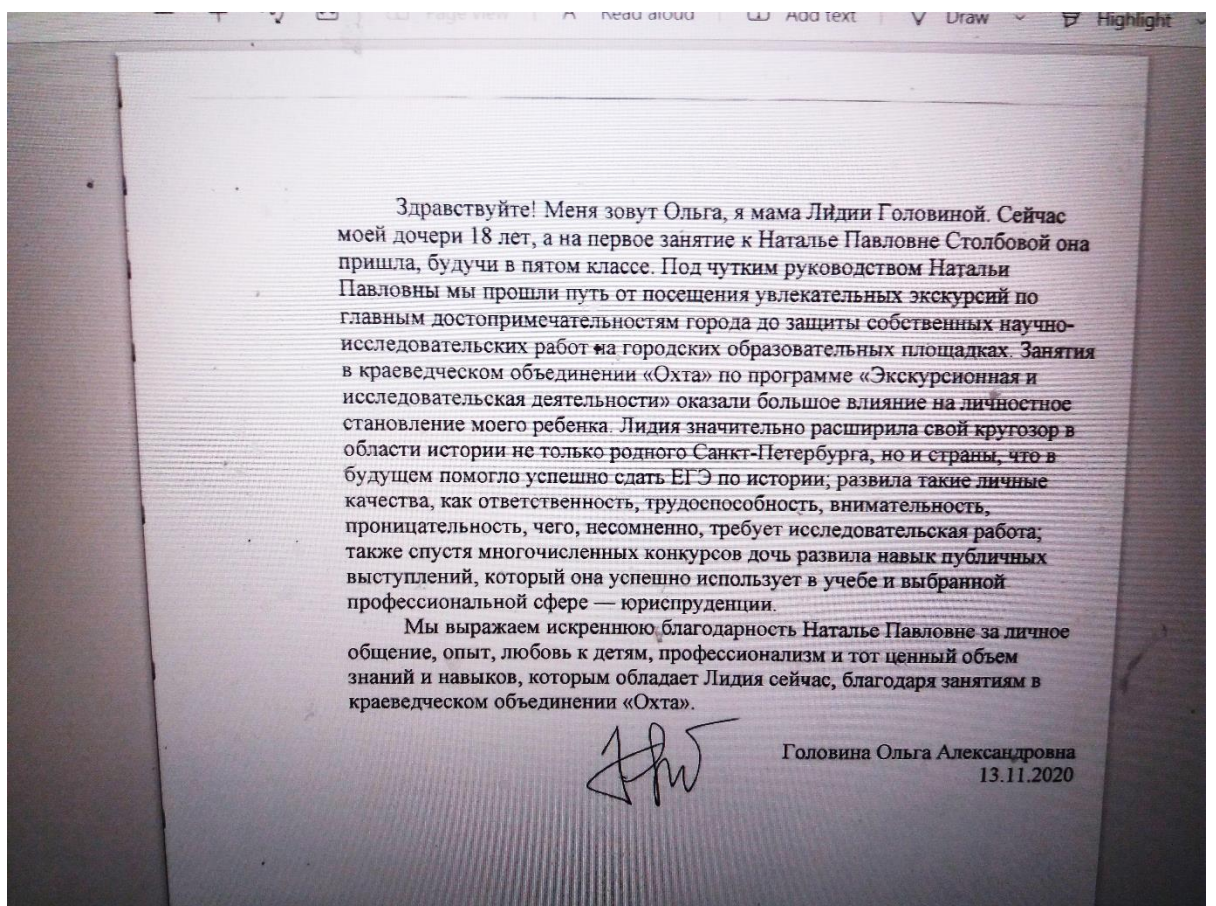
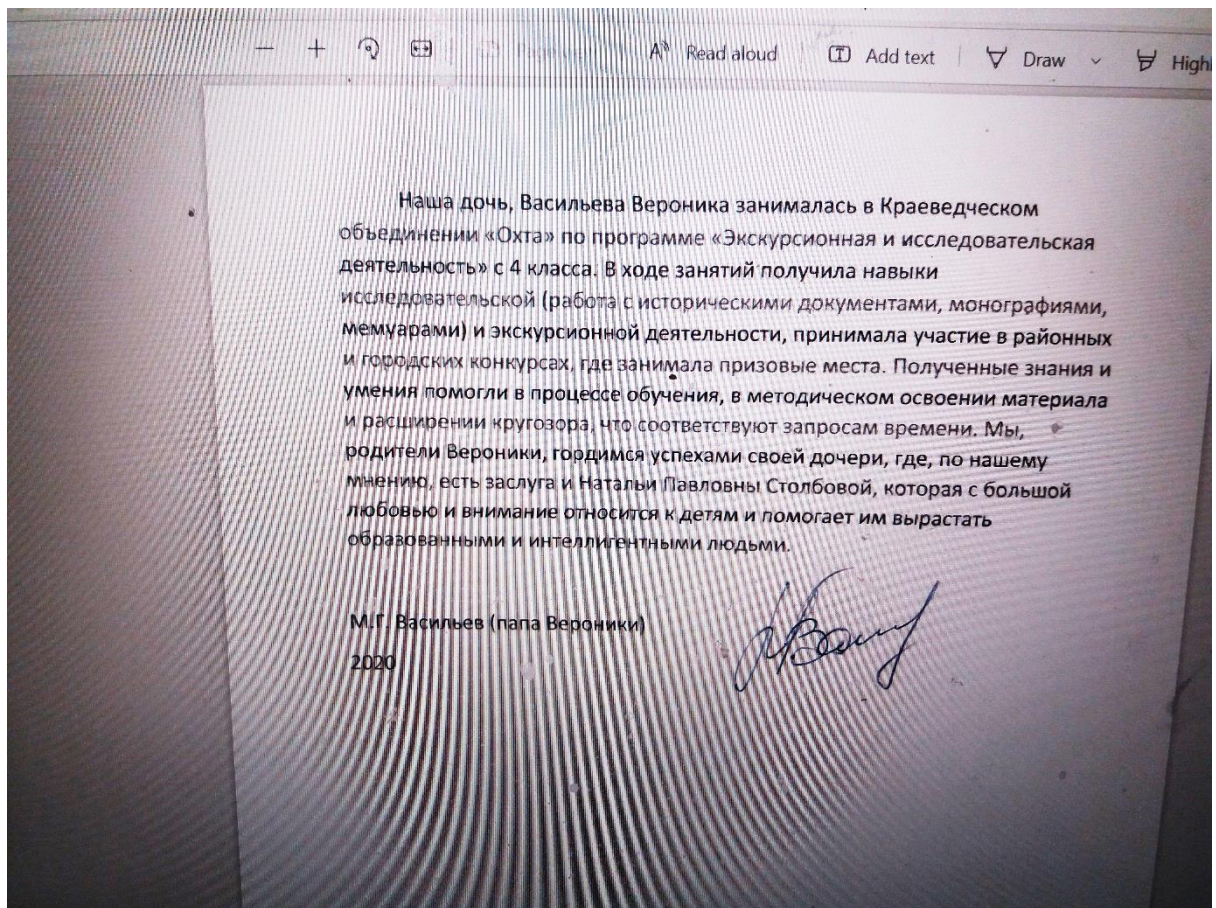
Отзыв от Кошкиной А.М.

Моя дочь, Кошкина Мария Сергеевна, занимается в объединении "Экскурсионная и исследовательская деятельность" с педагогом Столбовой Натальей Павловной. Результатом их занятий стали две исследовательские работы, с которыми она приняла участие и заняла призовые места в региональных и всероссийских конкурсах. Я нахожу их работу как исследовательской деятельностью полезной и актуальной, потому что знания, навыки и опыт, которые моя дочь получает, пригодятся ей не только в старшей школе, но и в высшем учебном заведении.

Кошкина А.М.

Кошкин

12.11.2021г





В школьные годы моя дочь, Алина Гамзатова, занималась в краеведческом объединении «Охта» по программе «Экскурсионная и исследовательская деятельность». Считаю, что полученные ей навыки исследовательской и экскурсионной деятельности в ходе этих занятий актуальны и соответствуют запросам времени. Работы, которые Алина писала под руководством Натальи Павловны Столбовой, заложили фундамент важных навыков научной деятельности и помогли ей в написании курсовых работ и научных статей уже в университете. Я очень рада, что Алина посещала эти занятия. Мы довольны полученными результатами.

18.06.2019 г.

  
Гамзатова Т.Ю.