

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования Липецкой области»

**Методические рекомендации**  
**Edutainment в системе дополнительного образования детей**  
**(из опыта работы «Школы лидера»)**

Составитель:  
Пожидаева Д.П. – педагог-организатор

Липецк, 2021

## Оглавление

Введение	3
Разработка занятия по системе Edutainment	4
Виды игровых технологий	7
Заключение	11
Литература	12

## Введение

Дополнительное образование детей – необходимое звено в воспитании многогранной личности, ее развития и ранней профессиональной ориентации. Этот компонент образовательной системы наиболее вариативен, многообразен, имеет множество направлений деятельности. Ведущей целью дополнительного образования является реализация образовательных программ в целях удовлетворения образовательных потребностей граждан, общества, государства. Данный вид образования способствует созданию условий для развития индивидуального потенциала учащихся, формированию их готовности к социальной и профессиональной адаптации.

В связи с возможностью разнообразия образовательного процесса – ведущей технологией в дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе социально-гуманитарной направленности «Школа лидера» является эдьютейнмент.

Эдьютейнмент – это технология обучения, которая представляет собой совокупность инновационных технических и дидактических приемов обучения, в основе которых лежит идея обучения через развлечение. Базис данной технологии в том, что знания передаются в понятной, простой и интересной форме, в комфортных условиях. Эдьютейнмент позволяет привнести разнообразие в процесс получения знаний развлечением, посредством получения опыта через созидание.

Исходя из того, что одной из характерных черт эдьютейнмента является одновременность обучения и удовлетворения любопытства, можно предположить, что эдьютейнмент широко используется в процессе обучения вообще, а удовлетворение любопытства, устойчивый интерес есть не что иное, как увлечение. Эдьютейнмент - особый тип обучения, рассматриваемый не в узком смысле как развлечение, а, скорее, как первичное развлечение, ведущее к дальнейшему стойкому, глубокому увлечению.

Эдьютейнмент основан на таких педагогических принципах, как:

- связь теории с практикой;
- последовательность;
- доступность;

Для достижения принципа связи теории с практикой занятия носят практико-ориентированный характер, ставятся проблемно-поисковые и исследовательские задачи.

Принцип последовательности требует системности и преемственности образовательного процесса.

Принцип доступности предполагает, что сложность заданий соответствует возрасту, навыкам и умениям учащихся. Представление материала должно проходить от простого к более сложному.

## Разработка занятия по системе Edutainment

На базе Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» реализуется дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа социально-гуманитарной направленности «Школа лидера». Отличительной особенностью программы является интегрированный подход к обучению – создание образовательного поля по формированию системы из ключевых навыков, развитие «Soft Skills» у школьников 13-17 лет. В основу программы заложены новые технологии образования и воспитания, учитывающие интересы молодёжи и потребности современного общества в подготовке будущих востребованных квалифицированных кадров. Программа имеет комплексный характер и подразумевает развитие следующих видов компетенций: социальная активность, лидерство и кооперация, социальное проектирование, системное мышление, коммуникация, self-менеджмент, эмоциональный интеллект.

При разработке занятия, во-первых, необходимо делать акцент на увлечении, необходимо полностью погрузить обучающегося в процесс, сопровождающийся положительными эмоциями.

Во-вторых, стоит учитывать, что мотивация базируется на развлечении, то есть занятие должно приносить удовольствие ребенку.

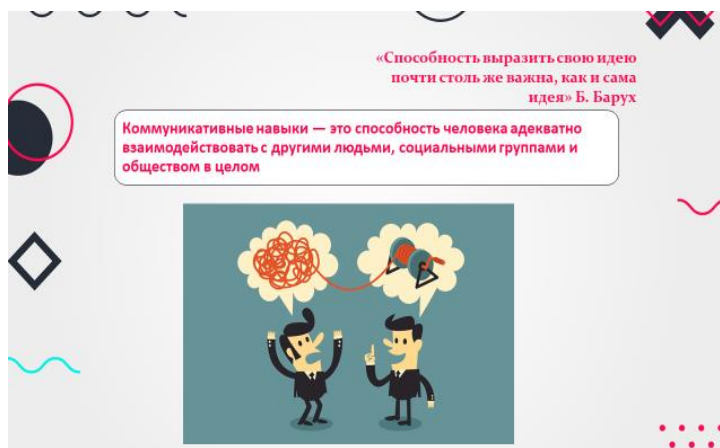
В-третьих, эдьютейнмент неразрывно связан с игровыми технологиями, так как игры применяются для воспитания и обучения. Согласно теории инстинктивности, игра — это подготовка к будущей деятельности во взрослой жизни. С ее помощью учащийся получает жизненный опыт, постигает мир, развивается и узнает новые социальные роли. При использовании педагогических игровых технологий, образовательная среда выстраивается так, что обучающийся проживает «реальную» жизненную ситуацию, лично причастен к функционированию изучаемого явления. Обучение проходит неосознанно, то есть учащиеся не подозревают, что чему-то учатся. Важную роль играет сам процесс, так как обучающийся не имеет конечной видимой цели, обучаемого лица, развитие протекает через самостоятельное активное действие.

В-четвертых, необходимо использовать современные подходы к обучению, видео- и аудиоматериалы, дидактические игры.



### Шаг 1. Внедряем мультимедиа в обучение.

Необходимо выстроить привлекательную и полезную систему передачи знаний с использованием мультимедийного оборудования: применение презентаций, видеороликов, музыки на занятиях. Мультимедийные технологии обогащают процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонентов обучаемого.



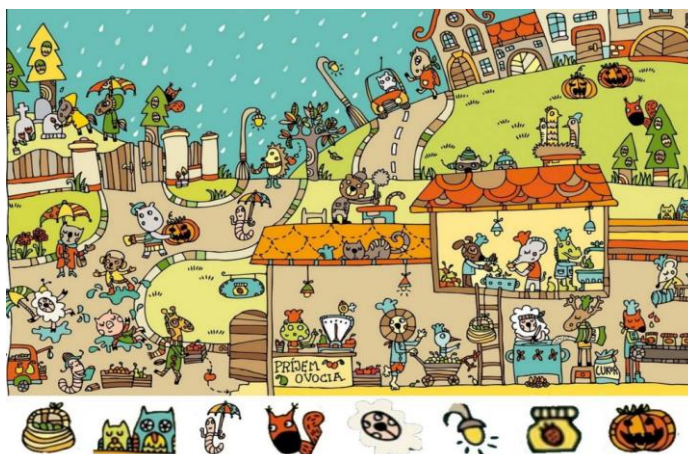
### Шаг 2. Интерактив: погружаем учащихся в материал.

Взаимодействие педагога и обучающегося должно происходить в обоих направлениях. Дети становятся активными участниками образовательного процесса, которые вместе с наставником совершают увлекательный квест в поисках знаний. Благодаря такому формату дети учатся учиться: открывать новое, проверять старое, размышлять, изобретать, продумывать действия в соответствии с поставленной целью. Любому человеку намного приятнее узнать что-то самому, чем услышать из вторых уст. Это и объясняет продуктивность интерактивного обучения в сравнении, к примеру, с зубрежкой учебника или монотонным записыванием материала под диктовку.



### Шаг 3. Дидактические игры: знания в награду.

Дидактическая игра является наиболее эффективным методом обучения, способствующим формированию и повышению уровня познавательной активности. Особенность дидактической игры как средства обучения заключается в огромном ее влиянии на активизацию учебной деятельности.



Игровая форма занятий создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, реализация которых происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- образовательная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства игры;
- в образовательную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

## Виды игровых технологий

На занятиях в Школе лидера активно применяются следующие игровые технологии.

**Дидактические игры** - вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

**Игры-упражнения.** Направлены на познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений:

- кроссворды;
- ребусы;
- викторины;
- кейсы.



**Игры-соревнования.** Такие игры включают все виды дидактических игр, где учащиеся соревнуются, разделившись на команды.



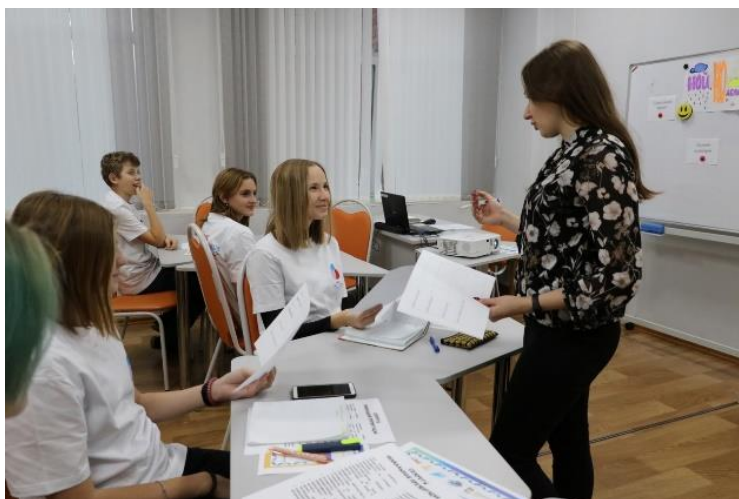
**Деловая игра.** Используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей,

формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Деловые игры делятся на:

- производственные;
- организационно-деятельностные;
- проблемные;
- учебные;
- комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем: моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций; поэтапное развитие игры где, результат выполнения предшествующего этапа влияет на ход следующего; наличие конфликтных ситуаций; обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли; использование описания объекта игрового имитационного моделирования; контроль игрового времени; элементы состязательности.



**Ролевая игра** – художественно-образное отражение реальных взаимодействий в определенной сфере деятельности. Участникам задаются роли (характеры и личностные особенности) и определенные ситуации. В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

I. Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержание, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.



II. Ситуационные (сюжетные), связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации. В сюжетно-ролевых играх необходимым элементом служит воображаемая ситуация и наличие роли, в которую нужно войти ребёнку для достижения цели. Эти игры, давая богатую пищу воображению, позволяют обучаемому углублять и закреплять ценные качества личности, осваивать правила отношений между людьми, укрепляют моральное здоровье.

III. Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.



Формы проведения ролевой игры:

- воображение путешествия;
- дискуссии на основе распределения ролей,
- пресс-конференции, и т.д.



**Структурные модели.** К структурно оформленным игровым моделям относятся популярные рожденные на телевидении интеллектуальные игры типа: «Что? Где? Когда?», «Поле Чудес», «Брэйв-ринг», «Колесо истории», «Счастливый случай». Эту форму можно наполнить своим содержанием, используя для умственных упражнений учащихся, их самопроверки, творческого интеллектуального развития.



**Адаптационная игра** – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. Характерно отсутствие определенной структуры, установленного порядка действий, плана. Такая игра предполагает господство импровизации

**«Лавка талисманов»**

- «Золотая монета с изображением солнца» — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать за свою работу наиболее высокое вознаграждение.
- «Серебряная ладонь» — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать работу в комфортном, дружеском коллективе.
- «Алмазная лестница» — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать работу, которая будет содействовать его карьерному росту.
- «Изумрудная книга» — этот талисман дает своему владельцу возможность на любой работе получать наиболее полезное обучение.
- «Рубиновый факел» — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать и делать творческую работу.
- «Платиновые часы» — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать возможность делать свою работу в наиболее удобное время.

Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения.

## Заключение

Таким образом, 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. При этом изначально необходимо хотя бы разово побудить учащихся обратить внимание на изучаемый материал, вызвать их интерес к нему, мотивировать их принять участие в учебном процессе, одним словом — развлечь. Затем, во время самого процесса приобретения знаний, необходимо доставить учащимся удовольствие от получения знаний, полностью занять их и отвлечь от сторонних мыслей или переживаний, а именно — привлечь. В конечном итоге необходимо помочь учащимся добиться полного раскрепощения в процессе обучения, сформировать стойкий интерес к процессу обучения, а значит — увлечь.

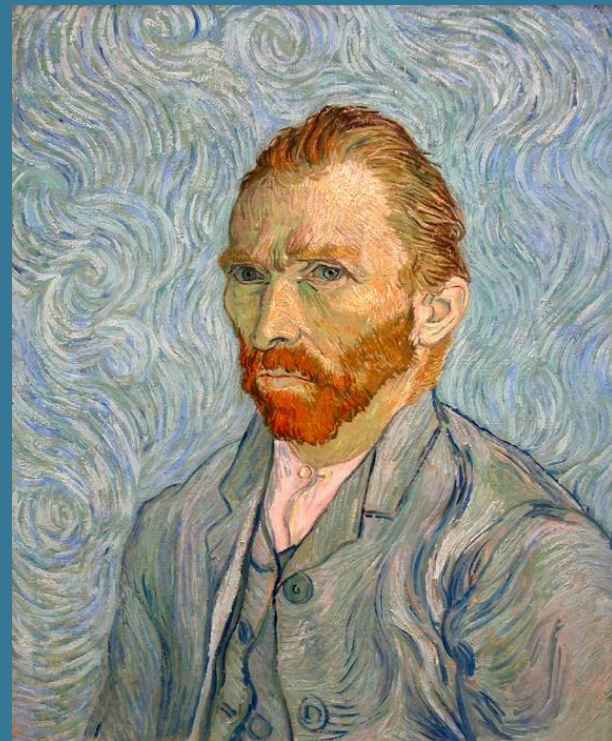
На занятиях в Школе лидера чаще применяются дидактические игры, которые используются при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры. Дидактические игры берут на себя познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития.

Данные игры развивают умение оперировать как предметами, так и понятиями. Данный класс игр помогает обучающимся в развитии интеллектуальных способностей, памяти, мышления, сообразительности

## **Литература**

1. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. — М.: КНОРУС, 2010. — 256 с.
2. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество / Модульно-кодое учебное пособие. — М.: МГИУ, 2007. — 258 с.
3. Ожегов С.И., Шведов Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений / РАН. Институт русского языка им. В.В. Виноградова. — 4-е изд., дополненное. — М.: Азбуковник, 1997. — 944 с.
4. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. — М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. — 320 с.
5. Соловейчик С. Учение с увлечением. — М.: Детская литература, 1979. — 176 с.
6. Столяренко Л.Д. Основы психологии. — М.: Проспект, 2010. — 464 с.

Кради  
как художник.  
Уроки творческого  
самовыражения!



# «Креативное мышление»





# Креативность

способность принимать неожиданные решения основываясь на имеющихся знаниях или опыте

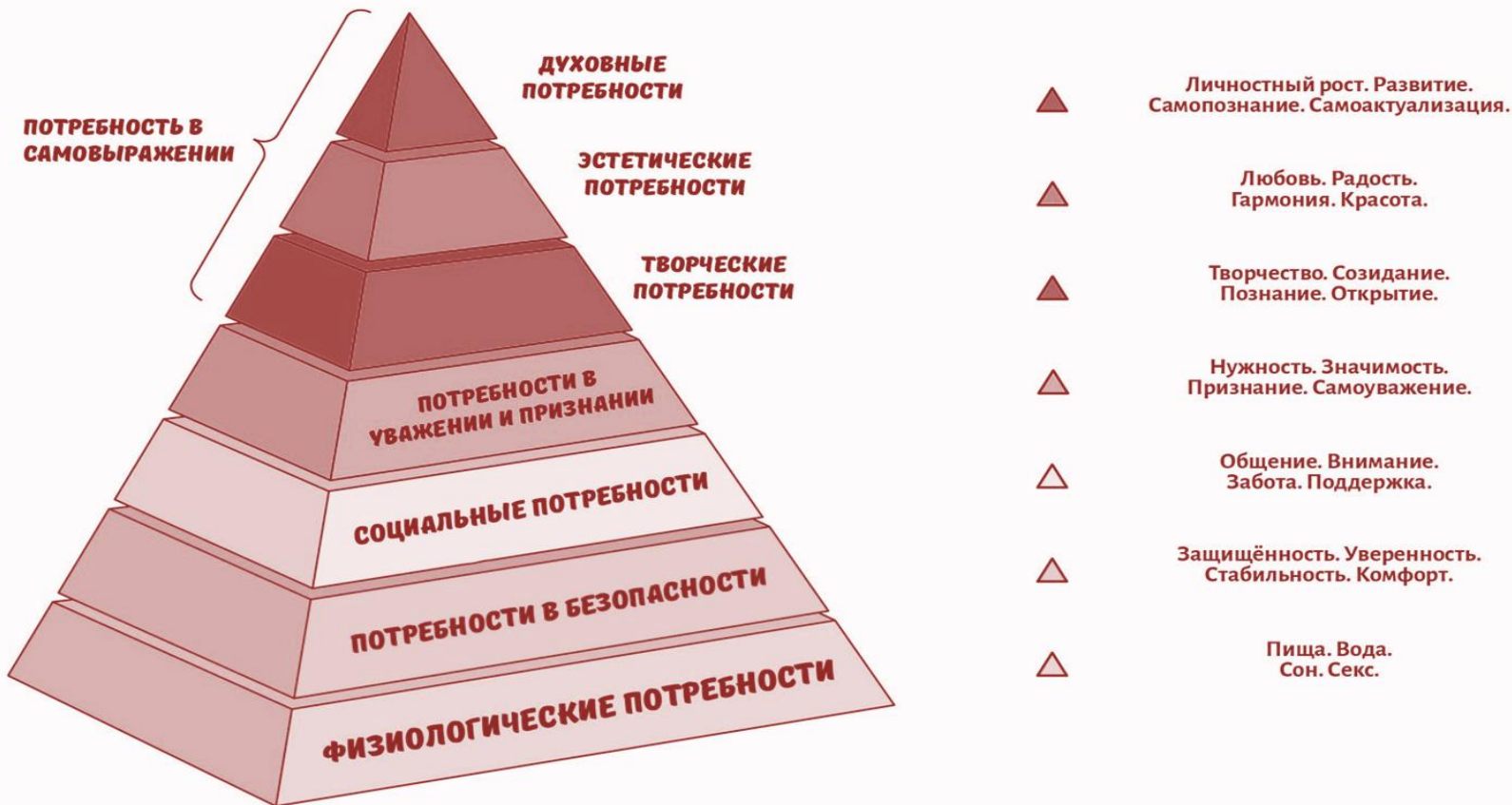
# Творчество

процесс деятельности, в результате которого создаются качественно новые материальные и духовные ценности





# Пирамида потребностей по Маслоу





# Польза креативности

ИДЕИ



ОБЩЕНИЕ



ВЕРА В СЕБЯ



РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ



НЕОРДИНАРНОСТЬ



САМОАКТУАЛИЗАЦИЯ



ЛЮБОпытство



# Критерии креативности

Безглость

Гибкость

Оригинальность

Разработанность

Метафоричность

Восприимчивость

Абстрактность





# Критерии креативности

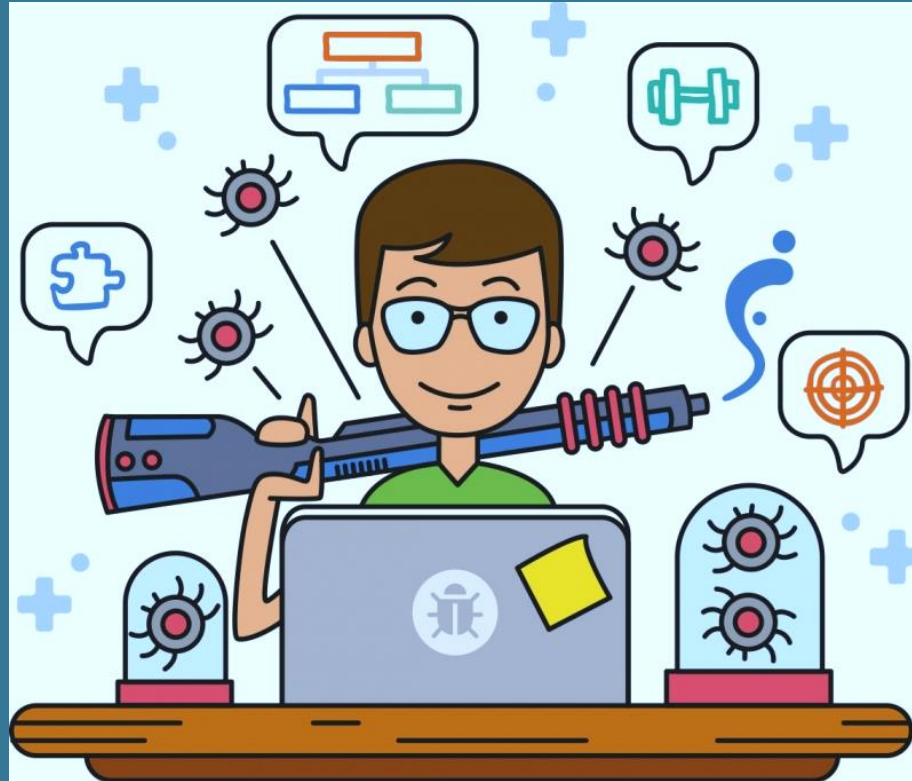


Беглость





# Гибкость





# Оригинальность





# Разработанность





# Метафоричность





# Восприимчивость







Абстрактность



# АнтиСоветы

Помните, что существует только один ответ

НЕ смотрите юмористические передачи

Не используйте ассоциации

Смотрите на все под одним углом

Не задавайте вопросов

Не посещайте музеи и галереи

Действуйте только традиционным образом

НЕ создавайте ментальные карты

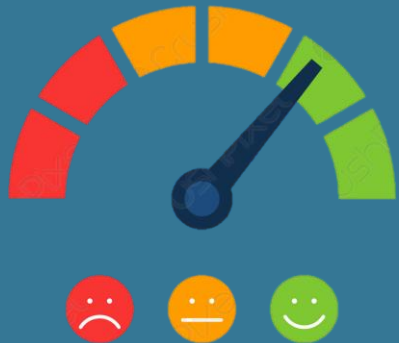
НЕ фокусируйтесь

## Аббревиатура

Тебе необходимо дать ответ на вопрос, расшифровывая указанную аббревиатуру к вопросу.

Например:

- Почему кошка любит молоко?
- ДНК
- дорогой нынче корм



Что приготовить на ужин?	ВУЗ
Как выучить английский язык?	ЖКХ
Как заставить себя заниматься спортом?	ГТО
Почему снег белый?	НЛО
Что подарить другу на день рождения?	ОБЖ

# Отработка навыка спонтанной аргументации

Назови три причины провести отпуск в Антарктиде	
Назови три повода рисовать фломастерами на стенах кухни	
Назови три аргумента в пользу приобретения ручного бегемота	



# Помоги певцу

Напиши десять вариантов рифмы  
на строчку из песни  
«Если с другом вышел в путь» .



# Нетелефонный разговор

Запиши на листе свой номер телефона.

Используя каждую цифру, и придумай целую историю.

Расскажи свою историю под постом с заданием.

Пример: 89265044450.

Случилось это 8-го марта. Я проснулся в 9 утра от того, что 2 раза громко хлопнула входная дверь. 6-м чувством я осознал, что проспал праздник. Моя подруга обиделась и куда-то ушла...





АДРЕС: г. Липецк, ул. 9-го Мая, д.20  
ТЕЛЕФОН: (4742) 43-17-25

Пожидаева Диана Петровна - Председатель Липецкого регионального  
отделения РДШ,  
сотрудник ресурсного центра регионального отделения РДШ  
структурного подразделения Центра дополнительного образования  
Липецкой области