

УДК 378.148+378.661
ББК 4448.026

ГРНТИ 14.35.09

Код ВАК 5.8.1

Власова Елена Владимировна,

SPIN-код: 7329-6812

кандидат философских наук, заведующий кафедрой философии и биоэтики, Уральский государственный медицинский университет; 620028, Россия, г. Екатеринбург, ул. Репина, 3; e-mail: lenashifu@list.ru

Смирнова Татьяна Владимировна,

SPIN-код: 8773-4094

кандидат культурологии, доцент кафедры философии и биоэтики, Уральский государственный медицинский университет; 620028, Россия, г. Екатеринбург, ул. Репина, 3; e-mail: smirtavlad@yandex.ru

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ В ПРЕПОДАВАНИИ ГУМАНИТАРНЫХ ДИСЦИПЛИН СТУДЕНТАМ МЕДИЦИНСКОГО ВУЗА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: медицинские вузы; студенты-медики; эдьютейнмент; образовательный процесс; педагогические технологии; интерактивные методы обучения; геймификация; визуализация; фасилитация; учебные дисциплины; гуманитарные дисциплины

АННОТАЦИЯ. На сегодняшний день интенсивная интернационализация высшего образования заставляет научно-педагогическое сообщество искать новые педагогические методы, позволяющие смягчить языковые, социокультурные трудности, возникающие в том числе в образовательном процессе с использованием языка-посредника. Цель исследования – выявить педагогический потенциал технологии эдьютейнмент как совокупности практических приемов обучения в дополнение к традиционным академическим форматам. Научная новизна исследования заключается в том, что в статье раскрыты новые составляющие понятия «эдьютейнмент» на примере применения в образовательном процессе как традиционных интерактивных методик, так и авторского, инновационного «рисуночного метода», показана эффективность технологии при обучении как русскоязычных, так и иностранных студентов гуманитарным дисциплинам в медицинском вузе. В качестве основных теоретических методов исследования использован компаративистский анализ научных статей, раскрывающих механизм действия технологии «эдьютейнмент» и синтез полученной информации для выявления методических приемов, составляющих этот подход. В качестве эмпирических методов были взяты игровые методики, «рисуночный метод» Е. В. Власовой, обсуждение философских проблем на материале киноискусства в рамках работы дискуссионного киноклуба «Логос» в Уральском государственном медицинском университете и другие. Выявлены основные составляющие технологии «эдьютейнмент», определено ее важное практическое значение: помощь в преодолении студентами языковых барьеров, создание непринужденной, доверительной атмосферы на занятиях, облегчение понимания абстрактного материала гуманитарных дисциплин.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Власова, Е. В. Эдьютейнмент в преподавании гуманитарных дисциплин студентам медицинского вуза / Е. В. Власова, Т. В. Смирнова. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2024. – № 6. – С. 173–180.

Vlasova Elena Vladimirovna,

Candidate of Philosophy, Head of Department of Philosophy and Bioethics, Ural State Medical University, Ekaterinburg, Russia

Smirnova Tatyana Vladimirovna,

Candidate of Cultural Studies, Associate Professor of Department of Philosophy and Bioethics, Ural State Medical University, Ekaterinburg, Russia

EDUTAINMENT IN TEACHING HUMANITIES TO MEDICAL UNIVERSITY STUDENTS

KEYWORDS: medical schools; medical students; edutainment; educational process; pedagogical technologies; interactive teaching methods; gamification; visualization; facilitation; academic disciplines; humanities

ABSTRACT. Today, the intensive internationalization of higher education forces the scientific and pedagogical community to look for new pedagogical methods that can mitigate linguistic, socio-cultural difficulties. The purpose of the study is to identify the pedagogical potential of edutainment technology as a set of practical teaching techniques in addition to traditional academic formats. The scientific novelty of the study lies in the fact that the article reveals new components of the concept of edutainment using both traditional interactive methods and the author's innovative "drawing method" in the educational process, and shows the effectiveness of the technology in teaching both Russian-speaking and foreign students humanitarian disciplines at a medical university. The main theoretical methods of the study are a comparative analysis of scientific articles that reveal the edutainment mechanism technology and a synthesis of the information obtained to identify the methodological techniques that make up this approach. Game techniques, the "drawing method" of E. V. Vlasova, discussion of philosophical problems based on the art of cinema within the framework of the Film Discussion Club Logos at Ural State Medical University, and others. The main components of edutainment technology are identified, its important practical significance is defined: helping students overcome language barriers, creating a relaxed, trusting atmosphere in the classroom, facilitating understanding of humanities abstract ideas.

FOR CITATION: Vlasova, E. V., Smirnova, T. V. (2024). Edutainment in Teaching Humanities to Medical University Students. In *Pedagogical Education in Russia*. No. 6, pp. 173–180.

Технология «эдютейнмент» (edutainment) появилась в отечественной научной терминологии более десяти лет назад и за это время стала общим местом для современной педагогики. Популяризации данного термина во многом способствовали масштабно развернувшиеся в последние годы процессы диджитализации и цифровизации образования, активизировавшиеся с периода пандемии. В литературе принято использовать термин «эдютейнмент» как на латинице, так и в русском переводе. В целом смысл этого педагогического феномена сводится к буквальной этимологии понятия, которое на английском языке означает специфическую технологию обучения (education), предполагающую подачу нового учебного материала через развлекательный компонент (entertainment).

Таким образом, подход, который мы рассмотрим в нашей статье, включает в себя различные приемы технологии «обучения через развлечение», направленные на создание условий для вовлечения обучающегося в учебный процесс. Тем самым эдютейнмент должен являться составляющей совокупности интерактивных методов в педагогике, направленных на облегчение, или фасилитацию [14], восприятия новой информации.

Цель исследования – выявить педагогический потенциал технологии «эдютейнмент» как совокупности практических приемов обучения в дополнение к традиционным академическим форматам.

Научная новизна исследования заключается в том, что в статье раскрыты новые составляющие понятия «эдютейнмент» на примере применения в образовательном процессе как традиционных интерактивных методик, так и авторского, инновационного «рисуночного метода», показана эффективность применения данной технологии при обучении как русскоязычных, так и иностранных студентов гуманитарным дисциплинам, в частности философии, в медицинском вузе.

В качестве основных теоретических методов исследования использован компаративистский анализ научных статей, раскрыющих механизм действия технологии эдютейнмент и синтез полученной информации для выявления методических приемов, составляющих этот подход. В качестве эмпирических методов были взяты игровые методики, «рисуночный метод» Е. В. Власовой, обсуждение философских проблем на материале киноискусства в рамках работы дискуссионного киноклуба «Логос» в Уральском государственном медицинском

университете и другие. Экспериментальной площадкой послужили практические занятия-семинары по философии для студентов из Узбекистана и интернациональных групп студентов дальнего зарубежья, обучающихся с помощью языка-посредника в Уральском государственном медицинском университете.

Согласно энциклопедии педагогики, в понятие «эдютейнмент» включаются несколько основных способов подачи учебного контента, позволяющих определять учебный процесс как «обучение при помощи развлечения». Во-первых, материал может быть подан визуально, поскольку визуализация значительно облегчает усвоение информации, вызывает ряд ассоциативных связей, способствующих запоминанию. Во-вторых, эдютейнмент может определяться использованием особых повествовательных форматов, отличных от обычного академического научного лекционного монолога. В-третьих, игровой элемент, так называемая геймификация, тоже свидетельствует о том, что мы имеем дело с педагогическим приемом эдютейнмента. И в заключении списка энциклопедия указывает на все иные педагогические приемы нестандартной подачи материала [13].

Также в других источниках среди важных признаков эдютейнмента, кроме использования игры и визуализации в обучении, выделяют наглядное обоснование полезности осваиваемых знаний и самостоятельность в их получении, «комфортную среду и гибкие формы интерактивного взаимодействия» [4, с. 245].

Кроме того, эдютейнмент принято делить на два типа: первый представляет собой развлечение с элементами обучения и используется для детей младшего возраста, второй же, наоборот, включает в обучение элементы развлечения, т. е. в первую очередь связан с получением знаний и навыков, чем с приятным времяпрепровождением [16, р. 4090].

В отечественной педагогике закрепилось определение эдютейнмента Н. А. Кобзевой: «технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, <...> смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях» [5, с. 195].

Однако впервые идею о том, что можно обучать играя, высказал, пожалуй, итальянский философ XVII века Томмазо Кампа-

нелла. В своей работе «Город Солнца» он описал город будущего. На стенах этого города, построенного в форме зиккурата, изображены в образном виде ярко и красочно основы всех наук: астрономии и математики, географии и геологии, биологии и медицины. Кампанелла представлял, как дети, бегая по улицам своего города, интересуются тем, что нарисовано на стенах домов, и благодаря этому непроизвольно интересуются наукой. Конечно, Кампанелла не называл свой прием эдьютейнмент, но содержательно его можно отнести к ненавязчивому «обучению через развлечение».

Действительно, основной целью эдьютейнмента является создание условий для того, чтобы заинтересовать обучающихся нестандартной подачей учебного материала, нетрадиционным оформлением научного содержания. Заинтересованность достигается через вовлечение, в нашем случае студентов-медиков, в образовательный процесс.

Выделяются следующие предпосылки эффективности технологии: актуальность и полезность предлагаемой информации и распределенность обучения во времени, когда обучающиеся могут осваивать материал в своем темпе [16, р. 4090]. Последний пункт может обеспечить на сегодняшний день организация дистанционного формата обучения на различных цифровых платформах.

Строго говоря, изначально само понятие «эдьютейнмент» возникло как обозначение различных детских телевизионных передач, фильмов, электронных игр, т. е. мультимедиа контента, передающегося при помощи цифровых телекоммуникационных технологий, в котором преобладал развлекательный компонент над содержательным. Тем самым целью образовательно-развлекательной среды первоначально являлось привлечение и удержание внимания учащихся через монитор компьютера, наполненный яркими анимационными изображениями. В этом отношении эдьютейнмент является молодой инновационной педагогической технологией [7].

С появлением среды Web 2.0 видеоконтент, рассчитанный на пассивного потребителя информации, обогатился интерактивными и коммуникативными возможностями, тем самым она позволила сотрудничать, создавать, публиковать и обмениваться профессиональными и любительскими видео, предоставив огромное количество способов для интеграции развлечений в образование: это и социальные сети, службы социальных закладок, службы обмена сообщениями, блоги и микроблоги [16].

Такая образовательно-развлекательная среда стала чрезвычайно популярной и

коммерчески успешной среди родителей, педагогов и детей. Исследования показали, что компьютеры помогают детям учиться. Основываясь на этих успехах, ученые пришли к выводу, что электронный контент очень востребован среди детей младшего дошкольного возраста, так как предоставляет им благоприятный опыт работы с компьютером, вызывает у них положительные эмоции и одновременно имеет педагогический результат [12].

На сегодняшний день мы наблюдаем рост числа взрослых, выросших на мультимедийных развлечениях – и не только на телевидении, но и на компьютерных играх – не говоря уже о молодежи, поступающей в высшие учебные заведения: у этой возрастной категории под воздействием интернета, социальных сетей и цифрового медиаконтента сформировался особый способ восприятия информации. В этом и кроется причина выделения именно таких черт эффективной эдьютейнмент-среды, перечисленных выше: яркая визуализация, лаконичность и образность нарративных форматов, игровой компонент, что в целом уже и означает отход от традиционных академических форм.

На практике учебный процесс испытывает значительные трансформации под влиянием необходимости соответствовать требованиям времени. К примеру, что касается образовательного процесса в Уральском государственном медицинском университете, то визуализация на лекциях и практических занятиях достигается путем сопровождения устной речи мультимедийной презентацией, тем самым выполняется и следующий пункт об образности повествовательных форматов через поиск лаконичных, емких и ярких фраз, соответствующих видеоряду.

Также правила мультимедийной среды задают новые требования к академическим формам передачи информации: стандартную полуторачасовую лекцию, демонстрируемую цифровым образом в рамках синхронной видеоконференции, рекомендуется разбить на смысловые части до 12 минут каждая, перемежая их интерактивными формами геймификации – мини-тестами или видеофрагментами, т. е. игровым мультимедийным компонентом. Для этого в стандартной программе создания презентаций PowerPoint можно подключить надстройку iSpring, которая позволяет разнообразить теоретический материал, привлечь внимание обучающихся, повысить концентрацию.

Некоторые авторы прямо указывают на то, что лекция должна превратиться в шоу, цель которого – доставить студентам удовольствие, захватить их внимание и полно-

стью отвлечь от посторонних мыслей, чтобы затем они сами захотели полностью погрузиться в материал лекции [9].

Таким образом, если традиционная лекция в форме монолога предполагает пассивное обучение и часто приводит к отвлечению студентов, то напротив, образовательно-развлекательная система использует интерактивные и захватывающие методы для создания динамичной среды обучения, которая стимулирует любопытство и побуждает к активной деятельности и участию, способствует более глубокому пониманию предмета, превращая пассивных слушателей в активных участников процесса обучения. При этом у студентов развивается чувство причастности и личного вклада, повышается мотивация к обучению [15].

Все перечисленные нововведения берут начало из процесса демократизации, изменения самого образовательного процесса из педагогического к студентоцентричному, т. е. ориентированному на обучающихся, на развитие их интереса, увлеченности учебным материалом. Среда Web 2.0 стала прекрасным подспорьем для этих изменений: ее тренд интерактивности, возможности для совместного общения в сочетании с простотой доступа еще больше способствовал созданию подхода к обучению, ориентированного на учащихся.

Чтобы заинтересовать студентов предметом и реализовать их потребность в развлечениях и неформальном общении, преподавателям рекомендуется создавать личные блоги с дополнительным обучающим содержанием, чтобы быть узнаваемыми среди молодежи в медиасреде, ведь известно, что студентам больше импонирует общение не в форумах и чатах стандартных образовательных платформ LMS, а в неформальных социальных сетях и медиа. Если преподаватель выходит с профессиональным контентом и в эту среду, то тем самым повышаются его репутация и узнаваемость среди обучающихся.

В последнее время понятие «эдьютейнмент» все чаще встречается в отечественной литературе.

В учебном пособии «Основы теории коммуникации» О. Л. Гнатюк связывает эдьютейнмент с использованием главным образом цифрового контента, соединяющего образовательные и развлекательные элементы [3].

С таким определением соглашается и Т. В. Сапух. При этом автор главное отличие эдьютейнмента от современной парадигмы обучения видит в том, что субъект принимает активное участие в образовательном процессе. Он считает, что задания по технологии «эдьютейнмент» должны соответ-

ствовать трем педагогическим принципам: связь теории с практикой, последовательность и доступность. Автор полагает, что технология «эдьютейнмент» имеет большой потенциал в организации процесса обучения в университете. Однако важно соблюсти разумный баланс между обучением и развлечением: задания, созданные для повышения заинтересованности, должны разумно сочетаться с заданиями для развития интеллекта [8].

В последней трети XX века в развитых странах мира и со второго десятилетия XXI века в современной России стали создаваться развлекательные центры (парки) для детей типа Леголенда или музеев науки, созданные по принципу эдьютейнмента. Суть этих центров в том, что в рамках определенной территории для детей создаются пространство и обстановка, максимально копирующие условия взрослой социальной жизни, и они, выполняя игровые задания, в непринужденной форме, как в «Городе Солнца» Кампанеллы, приобретают необходимые умения и навыки [4].

Но мы бы хотели подробнее остановиться на том, как этот метод может быть использован в высшей школе, в особенности для обучения иностранных студентов гуманитарным дисциплинам.

Важный элемент эдьютейнмента – игра [6]. Она призвана «разрядить обстановку» на занятиях, вызывает любопытство, развивает творческие способности, приносит удовольствие, раскрепощает, студенты становятся более восприимчивы к обучению [16].

Так, П. В. Векленко предлагает инновационный подход к «обучению через развлечение», видя в нем не только способ снизить стресс и облегчить учебный процесс, но и инструмент для создания комфортной образовательной среды. Игровой формат, кажущийся на первый взгляд легкомысленным, при грамотном применении становится мощным инструментом для решения актуальных задач современного образования. Особое внимание П. В. Векленко уделяет применению игрового метода в преподавании философии, подчеркивая его важность для разрушения стереотипов и повышения ценности этой дисциплины в обществе.

При помощи игр налаживается контакт студентов и преподавателя, устраняется первичная скованность обучающихся на занятиях по философии на непрофильных специальностях. Игры как творческий процесс, связанный с импровизацией и вовлеченностью, способствуют восприятию философских вопросов как связанных с реальной жизнью, деятельностью и мировоззрением каждого мыслящего человека.

Философия часто воспринимается как

сложная и недоступная наука из-за своей абстрактности и обилия терминологии, что может привести к ее обесцениванию и восприятию как «учения обо всем и ни о чем». Автор отмечает, что включение игровых элементов в образовательный процесс способно сделать философию более интересной и доступной, разрушая стереотипы и помогая студентам глубоко понять философские концепции.

Игровой формат стимулирует творчество, самовыражение и уверенность студентов, повышает их мотивацию и способствует развитию критического мышления. Таким образом, философия, интегрированная в игровой процесс, становится не просто учебным предметом, а живым и увлекательным опытом, что позволяет студентам лучше усваивать материал и применять его в реальной жизни [1].

В учебном процессе хороший отклик студентов вызывают деловые и ролевые игры, способствующие саморазвитию [11]. К примеру, баттл между сторонниками (глобалисты) и противниками (антиглобалисты) глобализации. Готовясь к игре, студенты продумывают аргументы «за» и «против» глобализации. Перед игрой целесообразно заслушать об этом доклад, который поможет командам подготовиться к сражению. Игровая форма проведения занятий всегда приветствуется молодежью и вызывает интерес.

Также эффективно работает для образного разъяснения различных философских теорий и терминов уже ставший популярным в теории коммуникации метод так называемого «сторителлинга» (от англ. *storytelling* – рассказывание историй) в форме использования кратких и ярких историй из повседневной жизни, в том числе студенческой, или даже личной жизни преподавателя, иллюстрирующих тот или иной философский подход. Такие примеры вызывают неизменный интерес, налаживают коммуникативные контакты, увеличивают степень доверия студентов и преподавателя, а самое главное, помогают усвоить сложные философские идеи и смыслы и понять, как они связаны с повседневной жизнью людей и с практической деятельностью. Данный метод вписывается в указанный выше формат эдьютейнмента как живого и яркого нарратива.

Зачастую бывает сложно преодолеть психологический барьер, который наблюдается у многих студентов – страх говорить. Этот страх публично высказаться может быть вызван интравертностью, застенчивостью, низкой самооценкой, неподготовленностью к занятию, плохим знанием иностранного языка (русского или английского

при обучении иностранных студентов на языке-посреднике). В данном случае одним из методов вовлечения может стать вопрос преподавателя о личном отношении студента, к примеру, к тем или иным экологическим или биоэтическим проблемам, о том, как эти проблемы решаются у них на родине, и студент с легкостью включается в дискуссию на заданную тему, не воспринимая происходящее как нарративный дидактический прием.

Кроме того, хорошим способом оживить повествовательные форматы является юмор как способ развлечь участников и разрядить атмосферу. При этом, как и игра, юмор дарит чувство непринужденности происходящего, расслабляет и помогает участникам получать мотивацию для получения знаний, а также позволяет снимать стресс, напряжение и повышать эмоционально положительные впечатления от процесса обучения. Тем самым устраняются трудности восприятия информации, в работу включаются автоматические механизмы бессознательного, непринужденного освоения материала [10].

К эдьютейнменту можно отнести также все, что связано с усилением видеоряда, например «рисуночный метод», который позволяет визуализировать философский концепт и «перевести» абстрактные философские идеи в образную, доступную для понимания форму. Эта интерактивная методика изучения истории философии (а историко-философский раздел занимает немалую часть курса философии) может быть использована в двух вариантах. В первом случае студентам предлагается самостоятельно сделать рисунки, отображающие идеи того или иного философа, и объяснить их для всей группы. Во втором варианте студентам предлагается интерпретировать уже имеющиеся рисунки, и это невозможно сделать без знания основ учения того или иного философа. Когда студент затрудняется в объяснении тех или иных деталей рисунка, на помощь ему приходят его товарищи из группы. Таким образом, работа органически превращается в групповую. Все произвольно вовлекаются в процесс. В случае, когда «коллективный разум» не справляется, правильный ответ может подсказать преподаватель, и эта подсказка воспринимается студентами с гораздо большим вниманием и интересом после порой мучительных поисков ответа на вопрос.

Кроме того, студенты получают возможность творческой самореализации, когда пытаются найти адекватные образные формы для наиболее полной и точной передачи философской мысли. Рисунки помогают преодолевать языковые трудности и

делают усвоение материала более легким и доступным [2]. Рисуночный метод может быть полезен и при изучении других наук, например медицинских. Возможность использовать рисуночный метод при изучении других наук свидетельствует о его универсальности и доказывает наличие перспективного потенциала для облегчения обучения студентов. В этом мы неоднократно убеждались, работая с узбекскими и арабскими студентами, которые осваивали курс философии.

Также формирование «философского взгляда на вещи» органично происходит в процессе просмотра и совместного обсуждения фильмов, которые в художественной форме предлагают решение проблем, изучаемых в курсах философии, биоэтики и культурологии. В рамках проведения воспитательной внеклассной работы на кафедре философии и биоэтики Уральского государственного медицинского университета действует кино клуб, в котором на протяжении 14 лет проводятся просмотры и обсуждения фильмов. Эту работу также можно считать частью технологии эдьютейнмента, поскольку актуализируются такие ее составляющие как визуализация проблемного материала, сопровождающаяся нарративом, нестандартная подача, комфортная атмосфера интерактивного взаимодействия. Кинопоказы и последующие дискуссии позволяют поднять такие проблемы, как связь природы и общества («Весна, лето, осень, зима... и снова весна», реж. Ким Ки Дук), культуры и цивилизации («Ганди», реж. Ричард Аттенборо), классического психоанализа З. Фрейда и аналитической психологии К. Г. Юнга («Опасный метод», реж. Дэвид Кроненберг), а также обсудить биоэтические проблемы медицины («Коллеги», реж. Алексей Сахаров, «Аритмия», реж. Борис Хлебников и др.), осознать ценность феномена патриотизма («Броненосец «Потемкин», реж. Сергей Эйзенштейн, «Чапаев», реж. Братья Васильевы, «Мертвый сезон», реж. Савва Кулиш, «Восхождение», реж. Лариса Шепитько).

Выработка умения анализировать ткань художественного произведения с точки зрения философской, биоэтической, культурологической проблематики позволяет соединить учебный материал с жизнью в

сознании студента и понять его практическую значимость в осмыслении мира.

Итак, основываясь на вышесказанном, мы можем выделить следующие основные составляющие концепции эдьютейнмента:

- 1) визуализация учебного контента, как правило, с использованием телекоммуникационных решений;
- 2) использование ярких повествовательных форматов – нарративов, несущих основную содержательную, смысловую нагрузку;
- 3) игра как свободная творческая деятельность с педагогическими целями;
- 4) нестандартные для академического контекста формы подачи информации;
- 5) самостоятельность в получении знаний;
- 6) гибкие формы социального интерактивного взаимодействия;
- 7) увлеченность и вовлеченность обучающихся.

Заключение. Таким образом, за последнее десятилетие образовательная среда претерпела значительные изменения, и интеграция развлечения и обучения стала мощным инструментом в высшем образовании. С появлением современных телекоммуникационных цифровых технологий и их инкорпорирования в академическую среду образовательно-развлекательные педагогические методы приобрели новое значение и потенциал. Эдьютейнмент – одно из перспективных направлений в работе не только с русскоязычными, но и с иностранными студентами в высшей школе. Использование этого метода помогает студентам преодолевать языковые трудности и барьеры, создает непринужденную, доверительную и свободную обстановку на занятии, мобилизует их творческий потенциал и помогает легче усвоить сложный материал, лучше понять и запомнить абстрактные идеи гуманитарных дисциплин. Вместе с тем необходимо понимать, что эдьютейнмент должен сочетаться с другими методами, традиционными академическими форматами, так как развлекательная деятельность для молодых людей в возрасте 18–20 лет уже не должна являться основой обучения, а лишь вспомогательным инструментом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Векленко, П. В. Edutainment в преподавании философских дисциплин / П. В. Векленко. – Текст : электронный // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2016. – № 2 (65). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edutainment-v-prepodavanii-filosofskih-distiplin> (дата обращения: 02.07.2024).
2. Власова, Е. В. Использование наглядных образов в процессе изучения философии (Рисуночный метод) : учебно-методическое пособие по курсу философии для студентов всех специальностей / Е. В. Власова. – Екатеринбург : Типография «Для Вас», 2013. – 112 с. – Текст : непосредственный.
3. Гнатюк, О. Л. Основы теории коммуникации / О. Л. Гнатюк. – М. : Проспект, 2013. – 359 с. – Текст : непосредственный.

4. Граус, Г. Эдьютейнмент-центры как образовательный феномен. Кейс Кидзани / Г. Граус, С. Г. Косарецкий, А. А. Кудрявцева [и др.]. – Текст : непосредственный // Вопросы образования / Educational Studies Moscow. – 2021. – № 2. – С. 243–260. – <https://doi.org/10.17323/1814-9545-2021-2-243-260>.
5. Кобзева, Н. А. Edutainment как современная технология обучения / Н. А. – Текст : электронный // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edutainment-kak-sovremennaya-tehnologiya-obucheniya> (дата обращения: 13.07.2024).
6. Кокоулина, О. П. Эдьютейнмент в высшей школе и геймификация университетской среды / О. П. Кокоулина, И. С. Анохина, А. Л. Савченко. – Текст : электронный // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2018. – № 12. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edyuteynment-v-vysshey-shkole-i-geymifikatsiya-universitetskoy-sredy> (дата обращения: 12.07.2024).
7. Самосенкова, Т. В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса / Т. В. Самосенкова, И. В. Савочкина. – Текст : электронный // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. – 2017. – № 28 (277). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-edyuteynment-k-istorii-voprosa> (дата обращения: 12.07.2024).
8. Сапун, Т. В. Применение технологии «Эдьютейнмент» в образовательной среде университета / Т. В. Сапун. – Текст : непосредственный // Вестник ТГПУ. – 2016. – № 8 (173). – С. 30–34.
9. Семилетова, А. Н. Активизация студентов с помощью технологии эдьютейнмент-лекций / А. Н. Семилетова. – Текст : электронный // Sciences of Europe. – 2019. – № 35-4 (35). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivizatsiya-studentov-s-pomoschu-tehnologii-edyuteynment-lektsiy> (дата обращения: 12.07.2024).
10. Хангельдиева, И. Г. Эдьютейнмент как единство сознательного и бессознательного / И. Г. Хангельдиева. – Текст : электронный // Научные труды Московского гуманитарного университета. – 2018. – № 3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edyuteynment-kak-edinstvo-soznatelnogo-i-bessoznatelnogo> (дата обращения: 12.07.2024).
11. Царахов, О. А. Эдьютейнмент как метод саморазвития студентов / О. А. Царахов, Л. Н. Царахова, Т. А. Бекоева. – Текст : электронный // Мир науки. Педагогика и психология. – 2022. – № 6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edyuteynment-kak-metod-samorazvitiya-studentov> (дата обращения: 12.07.2024).
12. Embe, Z. C. An Edutainment Framework Implementation Case Study / Z. C. Embe, H. Hussain. – Text : immediate // Encyclopedia of Information Communication Technology / ed. by A. Cartelli, M. Palma. – 2009. – P. 202–208. – <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-845-1.ch027>.
13. Okan, Z. Edutainment and Learning / Z. Okan. – Text : immediate // Encyclopedia of the Sciences of Learning / ed. by N. M. Seel. – Boston : Springer, 2012. – P. 1080–1082. – https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_1938.
14. Smirnova, T. V. Facilitation Directions in Studying Humanities by Medical Students / T. V. Smirnova, E. V. Vlasova. – Text : immediate // Proceedings of the International Scientific Conference on Philosophy of Education, Law and Science in the Era of Globalization (PELSEG 2020), Advances in Social Science, Education and Humanities Research. – Atlantis Press, 2020. – Vol. 447. – P. 349–353.
15. Yadav, P. Edutainment in higher education and its impact on students' Learning and development / P. Yadav. – Text : electronic // The Online Journal of Distance Education and e-Learning. – 2023. – Vol. 11, issue 2. – P. 2112–2119. – URL: <https://www.tojsat.net/journals/tojdel/articles/v11i02b/v11i02b-50.pdf> (mode of access: 02.07.2024).
16. Zorica, M. B. Edutainment at the higher education as an element for the learning success / M. B. Zorica. – Text : immediate // Proceedings of EDULEARN 14 Conference 7th–9th July 2014, Barcelona, Spain. – Barcelona, 2014. – P. 4089–4097.

REFERENCES

1. Veklenko, P. V. (2016). Edutainment v prepodavanii filosofskikh distsiplin [Education in Teaching Philosophical Disciplines]. In *Psikhopedagogika v pravookhranitel'nykh organakh*. No. 2 (65). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edutainment-v-prepodavanii-filosofskikh-distciplin> (mode of access: 02.07.2024).
2. Vlasova, E. V. (2013). *Ispol'zovanie naglyadnykh obrazov v protsesse izucheniya filosofii (Risunochnyi metod)* [Using Visual Images in the Process of Studying Philosophy (Drawing Method)]. Ekaterinburg, Tipografiya «Dlya Vas». 112 p.
3. Gnatyuk, O. L. (2013). *Osnovy teorii kommunikatsii* [Fundamentals of Communication Theory]. Moscow, Prospekt. 359 p.
4. Graus, G., Kosaretsky, S. G., Kudryavtseva, A. A. et al. (2021). Ed'yuteinment-tsentry kak obrazovatel'nyi fenomen. Keis Kidzanii [Edutainment Centers as an Educational Phenomenon. KidZania Case]. In *Voprosy obrazovaniya / Educational Studies Moscow*. No. 2, pp. 243–260. <https://doi.org/10.17323/1814-9545-2021-2-243-260>.
5. Kobzeva, N. A. (2012). Edutainment kak sovremennaya tekhnologiya obucheniya [Edutainment as a Modern Technology of Education]. In *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik*. No. 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edutainment-kak-sovremennaya-tehnologiya-obucheniya> (mode of access: 13.07.2024).
6. Kokoulina, O. P., Anokhina, I. S., Savchenko, A. L. (2018). Ed'yuteinment v vysshei shkole i geimifikatsiya universitetskoi sredy [Edutainment in Higher Education and Gamification of the University Environment]. In *Gumanitarnye, sotsial'no-ekonomicheskie i obshchestvennye nauki*. No. 12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edyuteynment-v-vysshey-shkole-i-geymifikatsiya-universitetskoy-sredy> (mode of access: 12.07.2024).
7. Samosenkova, T. V., Savochkina, I. V. (2017). Tekhnologiya «Ed'yuteinment»: k istorii voprosa [Edutainment Technology: Towards the History of the Issue]. In *Voprosy zhurnalistiki, pedagogiki, yazykoznaneya*. No. 28 (277). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-edyuteynment-k-istorii-voprosa> (mode of access: 12.07.2024).

8. Sapukh, T. V. (2016). Primenenie tekhnologii «Ed'yuteinment» v obrazovatel'noi srede universiteta [Application of Edutainment Technology in the Educational Environment of the University]. In *Vestnik TGPU*. No. 8 (173), pp. 30–34.
9. Semiletova, A. N. (2019). Aktivizatsiya studentov s pomoshch'yu tekhnologii ed'yuteinment-lektsii [Activating Students with Educational Lecture Technology]. In *Sciences of Europe*. No. 35-4 (35). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivizatsiya-studentov-s-pomoschyu-tehnologii-ed'yuteinment-lektsiy> (mode of access: 12.07.2024).
10. Khangeldieva, I. G. (2018). Ed'yuteinment kak edinstvo soznatel'nogo i bessoznatel'nogo [Edutainment as the Unity of the Conscious and the Unconscious]. In *Nauchnye trudy Moskovskogo gumanitarnogo universiteta*. No. 3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edyuteinment-kak-edinstvo-soznatel'nogo-i-bessoznatelnogo> (mode of access: 12.07.2024).
11. Tsarakhov, O. A., Tsarakhova, L. N., Bekoeva, T. A. (2022). Ed'yuteinment kak metod samorazvitiya studentov [Edutainment as a Method of Self-development of Students]. In *Mir nauki. Pedagogika i psikhologiya*. No. 6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edyuteinment-kak-metod-samorazvitiya-studentov> (mode of access: 12.07.2024).
12. Embe, Z. C., Hussain, H. (2009). An Edutainment Framework Implementation Case Study. In Cartelli, A., Palma, M. (Eds.). *Encyclopedia of Information Communication Technology*, pp. 202–208. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-845-1.ch027>.
13. Okan, Z. (2012). Edutainment and Learning. In Seel, N. M. (Ed.). *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. Boston, Springer, pp. 1080–1082. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_1938.
14. Smirnova, T. V., Vlasova, E. V. (2020). Facilitation Directions in Studying Humanities by Medical Students. In *Proceedings of the International Scientific Conference on Philosophy of Education, Law and Science in the Era of Globalization (PELSEG 2020), Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Atlantis Press. Vol. 447, pp. 349–353.
15. Yadav, P. (2023). Edutainment in Higher Education and Its Impact on Students' Learning and Development. In *The Online Journal of Distance Education and e-Learning*. Vol. 11. Issue 2, pp. 2112–2119. URL: <https://www.tojsat.net/journals/tojdel/articles/v11i02b/v11i02b-50.pdf> (mode of access: 02.07.2024).
16. Zorica, M. B. (2014). Edutainment at the Higher Education as an Element for the Learning Success. In *Proceedings of EDULEARN 14 Conference 7th–9th July 2014, Barcelona, Spain*. Barcelona, pp. 4089–4097.