

М. С. Инкижекова¹, Н. Ю. Николаев²

¹Уральский институт Государственной противопожарной службы МЧС России, г. Екатеринбург, Российская Федерация;

²Уральский юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации, г. Екатеринбург, Российская Федерация

Веб-квест в системе эдьютейнмента

Переход на «цифровую» ступень в развитии человеческой цивилизации вносит значительные изменения в культурные практики, касающиеся многих сторон жизни и деятельности людей. При этом современные ученые справедливо отмечают, что трансформации информационно-коммуникационных технологий не только воздействуют на «структуры жизненного мира» (А. Шюц), но и непосредственно находят отражение в постоянно подвергающейся изменениям системе категорий, научных терминов, сленговых выражений, которые порой достаточно произвольно интерпретируются людьми, что создает некоторый специфический информационный шум, усложняя практики коммуникации.

Авторы статьи обращаются к анализу эдьютейнмента, чтобы понять, что подразумевает под собой данная категория; с какими процессами и явлениями, происходящими в сфере образования, она связана. Рассматривая через призму культурологического подхода феномен, авторы отмечают, что анализируемое явление непосредственно связано с медиакультурой и имеет своей предтечей инфотейнмент – явление, по-разному интерпретируемое современными учеными гуманитарных наук, что свидетельствует о его недостаточной изученности.

Представленный в статье культурологический анализ, выстроенный на использовании системно-деятельностного и исторического методологических подходов, а также элементов структурно-функционального анализа, позволяет авторам рассмотреть практики эдьютейнмента и веб-квест-технологии, которые активно проникают в систему медиаобразования, соответствуя запросам современного общества.

Определяя игровой и развлекательный характер современных образовательных технологий эдьютейнмента, авторы приходят к выводу, что креативная практика взаимодействия участников квестовых интеракций под вниманием медиатора-педагога должна получить широкое распространение в российском образовании. Также авторы отмечают, что посредством внедрения педагогической технологии веб-квеста как одного из составляющих элементов эдьютейнмента становится возможной реали-

зация системно-деятельностного подхода – одного из ведущих подходов современного российского образования.

Ключевые слова: *эдьютейнмент, инфотейнмент, дидактическая технология, медиакультура, веб-квест, «цифровое поколение» («поколение Z»), культурные практики.*

M. S. Inkizhekova¹, N. Yu. Nikolaev²

¹Ural Institute of State Fire Protection Emergency Services of Russia, Yekaterinburg, Russian Federation;

²Ural Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Yekaterinburg, Russian Federation

Web-quest in the Edutainment System

Transition to the «digital» stage in the development of human civilization makes significant changes in cultural practices that relate to many aspects of people's lives and activities. At the same time modern scientists rightly point out that transformation of information and communication technologies not only affects the «structures of the life world» (A. Schutz), but is also directly reflected in the constantly changing system of categories, scientific terms, slang expressions, sometimes quite arbitrarily interpreted, which creates some specific information noise complicating communication practices.

The authors of the article refer to the analysis of the edutainment category to understand what this category implies; what processes and phenomena occur in the field of education associated with it. Considering this phenomenon through the prism of a cultural approach, the author notes that the analyzed phenomenon is directly related to media culture and has its forerunner – infotainment – a phenomenon that is interpreted differently by modern scientists, which indicates that it is insufficiently studied.

The cultural analysis presented in the article, based on the use of system-activity and historical methodological approaches, as well as elements of structural and functional analysis, allows the author to consider the practices of edutainment and web-quest technology, which actively penetrate the system of media education, meeting the needs of modern society.

Defining the game and entertainment character of modern educational technologies of edutainment, the author comes to the conclusion that creativity of interaction of participants of quest interactions under the attention of the mediator-teacher should be widely spread in Russian education. The authors also note that by introducing the web-quest pedagogical technology as one of the components of edutainment, it becomes possible to implement the system-activity approach – which is one of the leading approaches of modern Russian education.

Keywords: *edutainment, infotainment, didactic technology, media culture, web quest, digital generation (“generation Z”), cultural practices.*

Введение. В условиях стремительного развития медиaprостранства становится актуальным изучение роли медиакультуральных феноменов в жизни современного общества, в том числе в процессах обучения и воспитания подрастающего поколения.

Рассматривая медиaprостранство как гипертекст, структура которого представляет собой сетевое переплетение медиатекстов, несущих разнообразные по содержанию информативные «послания», которые сегодня задействуются в том числе в учебном процессе, актуальной задачей, стоящей перед исследователями, становится определение возможностей и перспектив развития педагогических технологий медиаобразования. Изучение последних приводит к категории «эдьютейнмент», дефиниция которого остается до настоящего времени достаточно размытой и неоднозначно представленной в современных научных публикациях, что позволяет нам обозначить проблему и предпринять попытки ее научного разрешения.

Методы исследования. Теоретическая база. Междисциплинарная направленность изучения феномена «эдьютейнмент» обращает нас к культурологическому аспекту исследования, в рамках которого становится возможным выстроить научное познание на базе взаимодействия системно-деятельностного и исторического методологических подходов, используя элементы структурно-функционального анализа.

Помимо обозначенных общенаучных подходов и методов, нами в рамках представленного исследования были задействованы общелогические приемы: анализ и синтез, сравнение и обобщение, индукция и дедукция.

Теоретико-методологической базой для настоящего исследования стали труды видных ученых, которые могут быть сгруппированы и представлены как четыре группы источников.

Первая группа источников позволила нам определить некоторые особенности современного этапа развития человеческой цивилизации, а именно благодаря трудам Д. Белла, М. Кастельса, М. Маклюэна, Е. Масуды, Э. Тоффлера, Ф. Уэбстера, которые выступают

авторами концепций индустриального, постиндустриального, информационного общества.

Проанализировать роль СМИ в медиапространстве и современной культуре позволяют работы представителей Франкфуртской школы (М. Хоркхаймера, Т. Адорно, В. Беньямина, Э. Фромма, Г. Маркузе) и известного немецкого философа и социолога Ю. Хабермаса, автора всемирно известной теории коммуникативного действия. И это вторая группа источников.

Влияние социальных медиа на жизненные практики наших современников раскрывают научные тексты третьей группы источников – это работы видных современных ученых, таких как Ф. Кротц, Д. Томпсон, С. Хьярвард, В. Шульц, благодаря которым мы можем сегодня говорить о явлениях медиатизации, медиакommunikации, медиареальности.

Непосредственно анализу эдьютейнмента посвящены научные работы российских и зарубежных ученых, опубликованные в периодических изданиях (четвертая группа источников), в которых до настоящего времени не представлены однозначно трактовки исследуемого нами явления.

Так, например, А. В. Дубаков и М. П. Пушкарева определяют эдьютейнмент, как и большинство современных исследователей, достаточно абстрактно, а именно как «обучение с элементами развлечения» [1, с. 152].

Схожее определение встречаем в работе Н. А. Кобзевой, где под эдьютейнментом понимается «совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [2, с. 192].

Солидаризуясь с представленными выше мнениями, а именно рассматривая эдьютейнмент как синтез обучения и развлечения, С. В. Дупленский под эдьютейнментом понимает прежде всего «механизм, помогающий включить ученика в образовательный процесс ради получения удовольствия» [3], подчеркивая, что такой подход в образовании во многом отличается от традиционного.

Не случайно, отмечая неординарность и инновационность эдьютейнмента в современном образовании, Е. Н. Ярославова и М. Г. Федотова используют категорию «креативная» для определения своеобразия данной дидактической технологии [4, с. 41].

Более-менее уточняющее и одновременно оригинальное определение встречаем в работе О. М. Железняковой и О. О. Дьяковой, которые понимают под категорией «эдьютейнмент» «особый тип обучения, который начинается с развлечения (раз+влечение) в обучении, сопровождается формированием привлечения (при+влечения) внимания обучающихся к предмету и в результате завершается увлечением (у+влечение) и получением удовольствия от обучения [5].

С целью конкретизации содержания как самого понятия, так и собственно методик, выстраиваемых на основе эдьютейнмента, Н. А. Котелевцев на основе анализа имеющихся по рассматриваемой проблеме публикаций выделил такие отличительные признаки инновационной технологии, как творческий и игровой характер, «наличие поисковой развивающей деятельности в ситуации свободного выбора», «получение удовольствия в ходе реализации непосредственной деятельности», «наличие прямых и косвенных правил, которые, с одной стороны, отражают содержательную сторону игры, а с другой – включают элементы социально значимого и полезного опыта», как следствие, «практикоориентированность и имитационный характер деятельности» [6].

Что касается зарубежных публикаций, то можно констатировать, что авторы многих из них уже достаточно давно рассматривают эдьютейнмент в качестве самостоятельной и достаточно эффективной педагогической технологии, которая гармонично может сочетать в себе как игровой формат, так и возможности интернет-ресурсов с целью активизации познавательной деятельности обучающихся. Таковыми являются работы авторов: D. Buckingham [7], S. Egenfeldt-Nielsen [8], J. Němec [9], N. Pakprod [10], T. Pasawano [11] и др.

Мы же на сегодняшний день можем констатировать, что, несмотря на достаточно большой список работ, в которых представлен анализ эдьютейнмента, следует признать тот факт, что завершённого и всестороннего изучения актуальной для современной системы образования обозначенной технологии в исследованиях отечественных учёных до сих пор не представлено. Более того, до настоящего времени термин «эдьютейнмент» остаётся категорией противоречивой в своем содержании; как следствие отсутствуют проработанные методики его практического воплощения.

Бесспорным остается признать то, что эдьютейнмент имеет главными отличительными характеристиками, во-первых, синтез развлекательного, игрового и образовательного компонентов; во-вторых, включенность в его структуру социально значимого и полезного опыта. Данные признаки не случайны, так как эдьютейнмент неразрывно связан с таким явлением медиакультуры, как инфотейнмент.

Результаты исследования и их обсуждение. Анализ феномена «эдьютейнмент» позволяет обнаружить преемственную связь его с таким явлением медиакультуры, как «инфотейнмент». Обращаясь к эпистемологии последней категории, т. е. «инфотейнмента»¹, следует отметить, что появление данного понятия в лексиконе современной науки связано с новым форматом ведения телевизионных программ, получившим популярность на американском телевидении начиная с 80-х годов XX века.

В указанный период стремительный спад рейтингов многих телевизионных передач, использующих традиционную форму подачи новостей, подвигнул редакторов и продюсеров телевизионных каналов провести радикальные изменения в телевизионной журналистике. В результате инновационных преобразований в новостном фрейминге кардинально изменился способ подачи новостного материала: от формальной трансляции к активному вовлечению аудитории к событиям посредством развлекательно-игровых приемов и, что называется, «раскручиванием» новостей. Так появился новый феномен в медиакультуре – инфотейнмент, позволяющий эмоционально будоражить и вовлекать потребителей телевизионного контента в водоворот событий, что в итоге привело к рас-

¹ Слово «инфотейнмент» является транслитерацией английского слова «infotainment», которое, в свою очередь, совмещает в себе части таких слов, как «information» (с англ. – информация) и «entertainment» (с англ. – развлечение). До сих пор не решен вопрос авторства данного понятия. Есть мнение, что автором термина является американский писатель и педагог Нил Постман, так как он использовал рассматриваемый термин в своей книге «Забавляясь до смерти», вышедшей в 1985 году. Однако некоторые исследователи считают, что термин появился значительно раньше выхода книги Н. Постама, а именно в 70–80-х гг. XX века и был использован учеными при обсуждении беспроводных технологий на конференциях «The Intercollegiate Broadcasting System» (IBS) и «The Nationwide provision and use of information» (ASLIB).

ширению зрительской аудитории и повышению рейтингов телевизионных программ.

Успешность инновации, получившей название «инфотейнмент», в дальнейшем способствовала трансформации медиаконтента, в том числе привело к созданию нового формата телевизионных передач, а именно авторских информационно-развлекательных программ, в которых важную роль стала играть персона ведущего, стиль общения которого с аудиторией может быть представлен в афористичном высказывании «развлекая, информируя, информируя, развлекай».

Дальнейшее расширение и усложнение структуры массмедиа привело к разнообразию практик «тейнмента», представленных не только на телевидении, но и в других сферах современной культуры. Так, например, как отмечает Е. Н. Драгун, новыми явлениями массмедиа становятся: политтейнмент (наличие в развлекательном контенте политической составляющей); бизнестейнмент (т. е. инфотейнмент, связанный с практиками бизнеса; термин происходит от транслитерации английских слов «business» и «entertainment»); технотейнмент (в котором техника, технологии и развлечения «рождают» гибридный медиапродукт) и собственно эдьютейнмент (в котором соединяются практики образования и развлечения; термин происходит от соединения понятий «education» – «образование» и «entertainment» – «развлечение») [12].

Представленная классификация сегодня дополняется новыми категориями, в частности, такими как сайенстейнмент, шоктейнмент и др., что свидетельствует о процессах конструирования новых разновидностей медиапродуктов современными творцами информационной массовой культуры.

Здесь необходимо сказать об объективно-трансформирующем влиянии массовой медиакультуры на сознание и поведение ее потребителей, о чем писали Х. Ортега-и-Гассет [13], Г. Маркузе [14], Ю. Хабермас [15; 16], Т. Адорно [17], М. Маклюэн [18] и др. Представленная в виде информативно-развлекательных текстов, в которых информативное постепенно перестает играть ведущую функцию, медиакультура становится «перегруженной» текстовыми симулякрами, формируя культурный код эпохи, оказывая влияние на образцы поведения недифференцируемого массового потребителя. Так, например, игровые элементы медиакультуры, ассимилирован-

ные в сознании и поведении индивидов, проникают в разнообразные культуральные практики, в том числе и в систему образования.

В рамках представленной работы, обращаясь к анализу эдьютейнмента как новому формату «теймента», используемого в практиках образовательного процесса, следует особо выделить такую его разновидность, как веб-квест (англ. web – «паутина», «сеть “Интернет”» и англ. quest – «поиск»).

Термином «веб-квест» обозначают дидактическую технологию, имеющую определенный педагогический замысел, реализация которого осуществляется за счет выполнения обучающимися логически выверенной цепочки заданий, составленной педагогом, при выполнении которых используются элементы ролевой игры и информационные ресурсы Интернета.

Что касается включения технологии веб-квеста в практики образовательных организаций, осуществляющих подготовку кадров для правоохранительных органов, следует отметить, что непосредственно целеполагающей задачей в деятельности образовательной организации МВД России является формирование у обучающихся таких теоретических знаний, умений и навыков, от которых будет зависеть решение социально значимых задач, осуществляемых сотрудниками полиции, а именно связанных с охраной правопорядка, противодействием преступности, обеспечением общественной безопасности.

Представленный краткий перечень основных обязанностей сотрудников правоохранительных органов свидетельствует о необходимости особой подготовки курсантов, слушателей и адъюнктов как сотрудников органов внутренних дел. Это формирование знаний нормативно-правовых документов; умений своевременно предотвратить (пресечь) действия правонарушителей и лиц, стремящихся совершить преступление; навыки принятия своевременных мер по задержанию лиц, подозреваемых в преступлении, и др.

Напомним, что в Федеральном законе «О полиции» представлены следующие основные обязанности сотрудника полиции: «знать и соблюдать Конституцию Российской Федерации, законодательные и иные нормативные правовые акты в сфере внутренних дел, обеспечивать их исполнение»; «выполнять служебные обязанности в соответствии с должностным регламентом»; «соблюдать при выполнении служебных обязанностей права и законные интере-

сы граждан, общественных объединений и организаций»; «оказывать первую помощь гражданам, пострадавшим от преступлений, административных правонарушений и несчастных случаев, а также гражданам, находящимся в беспомощном состоянии либо в состоянии, опасном для их жизни и здоровья»; «в случае обращения к нему гражданина с заявлением о преступлении, об административном правонарушении, о происшествии либо в случае выявления преступления, административного правонарушения, происшествия принять меры по спасению гражданина, предотвращению и (или) пресечению преступления, административного правонарушения, задержанию лиц, подозреваемых в их совершении, по охране места совершения преступления, административного правонарушения, места происшествия» (статья 27, ФЗ «О полиции») [19].

Включение в образовательный процесс технологии веб-квеста способствует формированию значимых профессиональных качеств у обучающихся в образовательной организации системы МВД России, а именно:

- самостоятельно и ответственно принимать решения на основе поисковой деятельности и критического анализа;
- давать правовую оценку событиям или информации, позволяющей действовать в соответствии с должностным регламентом;
- составлять логически аргументированный план действий с опорой на систему полученных в процессе обучения знаний, умений и навыков.

Таким образом, технология веб-квест реализует системно-деятельностный подход – основной в реализации ФГОС.

Помимо профессиональных компетенций, веб-квест способствует формированию гражданской позиции и становлению национального самосознания, что отвечает запросам общества и государства. Так, согласно принятому 22 июля 2020 года законопроекту об укреплении воспитательной составляющей системы образования, практики воспитания должны быть усилены и направлены «на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма и гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и

подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, к природе и окружающей среде» [20].

Мы считаем, что в условиях цифрового этапа развития человеческой цивилизации практики веб-квеста в российском образовании должны получить широкое распространение, поскольку игровая форма взаимодействия участников дидактической инновации с использованием информационно-коммуникационных технологий выступает одновременно и эффективным средством научного постижения закономерностей объективного мира, и инструментом формирования значимых личностных качеств, и механизмом, закрепляющим профессиональные навыки, на что указывают и психологи, и педагоги, и культурологи, отмечая, что игра есть феномен, необходимый как для социализации и адаптации к жизни, так и для культурно-созидательной деятельности человека.

Для того чтобы практики веб-квеста в образовании получили популярность, необходимо уделить внимание как программному обеспечению, так и разработке собственно инновационных методик педагогической деятельности. При этом сегодня никак нельзя игнорировать особенности «цифрового» поколения, для которого использование портативных гаджетов, «вездесущего» Интернета, коммуникаций посредством социальных сетей стали естественной средой их существования¹. Поэтому, используя и развивая технологии веб-квеста, становится возможным не только активизировать у обучающихся мотивацию к познанию, способствующую формированию необходимых для жизни и профессии практических умений и навыков, но и воспитывать духовно-нравственные и патриотические качества человека и гражданина.

Веб-квест, как правило, выстраивается на основе следующих последовательно-реализуемых компонентов:

¹ Напомним, что «цифровым поколением» («Generation Z»), согласно теории американских ученых Нейла Хоува (Neil Howe) и Уильяма Штрауса (William Strauss) называют молодых людей, родившихся после 2000 года, первичная социализация которых неразрывно оказалась связанной с информационно-коммуникационными технологиями, усовершенствованием Интернет и гаджетов, довлеющего влияния медиакультуры на сознание и поведение людей.

1. Вводная часть, где участники знакомятся с темой (сюжетом развития квеста), правилами и сроком выполнения заданий, распределением ролей, мотивирующих их на будущую игровую и познавательную деятельность.

2. Собственно сам веб-квест как процесс, построенный на непосредственно ролевой и игровой деятельности, где каждый участник выполняет сначала индивидуально, затем в группе распределенный набор заданий в соответствии с выбранными ролями и согласно сюжету игры, в результате чего создается продукт веб-квеста (блок-схема, кластер, «живая газета», презентация, видеofilm).

4. Заключительный этап, или рефлексивный. Участники и педагог анализируют и оценивают результаты проделанной работы, суммируя достижения каждого ее участника и группы в целом, при этом переводя игровые практики в опыт, необходимый для профессиональной деятельности.

Представленные компоненты позволяют увидеть, что квест-игра¹, как отмечает Т. М. Михайленко, это такой «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [21]. Разрешая проблемную ситуацию, заложенную в структуре веб-квеста, обучающиеся овладевают социально значимым опытом, формируя качества субъекта социальных интеракций, необходимые для социализации и самореализации.

Системно-деятельностный подход, реализуемый посредством квест-технологии, в структуре которой можно выделить мотивационно-целевой, процессуальный и рефлексивно-оценочный этапы, способствует развитию личности обучающегося на основе усвоения им универсальных способов деятельности, ключевых профессиональных компетенций, стимулирует способность творчески преобразовывать знания, умения, навыки в ценный профессионально значимый опыт. Действительно, как справедливо указывает М. С. Инкижекова: «Ключевым технологическим элементом реализации системно-деятельностного подхода выступает ситуация актуального активизирующего затруднения, целью которой становится личный образовательный результат, полученный в ходе системного анализа проблемы с опорой на специально органи-

¹ Понятием «квест» (от англ. «quest» – «поиск») исследователь обозначает игру, имеющую сюжет, следуя которому, участники решают задания, опираясь на имеющиеся компетенции и одновременно приобретая новые [21].

зованную преобразующую деятельность (поисковую, проблемную, проектную, исследовательскую)» [22, с. 39–40].

Безусловно, веб-квест имеет большой потенциал и должен быть задействован в образовательном и воспитательном процессах, что во многом связано с такими его особенностями, как:

- игровой характер, увлекательность, развлекаемость;
- креативность коллегиального взаимодействия его участников, при возможности проявления самостоятельности, инициативности, рефлексивности каждого включённого в систему квестовых интеракций;
- научность, системность, объективность знаний с возможностью их непосредственного усвоения и практического воплощения.

Заключение. Анализ эдьютейнмента через призму культурологического подхода позволяет, во-первых, обозначить тенденции включения игровых и развлекаемых компонентов в образовательные технологии и практики как соответствующие психологическим особенностям современных обучающихся, которых, следуя теории поколений Хоува-Штрауса, можно называть «цифровым» поколением («поколением Z»); во-вторых, обосновать, что посредством включения в учебный процесс технологии веб-квеста становится возможной реализация системно-деятельностного подхода в образовательных практиках – одного из ведущих подходов современного российского образования.

Достичь высокого результата в образовательном процессе не представляется возможным без заинтересованной позиции самого обучающегося, стремящегося преодолевать трудности обучения, «грызть гранит науки». Именно такую позицию формирует технология веб-квеста с его ориентацией на самостоятельный поиск и коллективное решение исследовательских задач.

Известно, что системно-деятельностный подход как активное познание, формирующее систему научных представлений, а также деятельность как целесообразная активность человека, выражающаяся в его исследовательском, преобразующем и практическом отношении к миру и самому себе, ориентирован именно на такой результат в образовании.

Освоение культурного, соответственно, социально значимого опыта не простая задача. Помогает преодолеть трудности игровой характер веб-квеста. И несмотря на развлекаемую форму освоения компетенций, веб-квест позволяет достичь реальный дидактический и воспитательный результат. Развивая мысль, можно

прийти к заключению, что веб-квест в системе эдьютейнмента может быть представлен, с одной стороны, как дидактическая игра, а с другой – как специфически организованный вид познавательной деятельности, развлекательно-увлекательный характер которой становится эффективным инструментом, формирующим систему достоверных знаний, практико-ориентированные умения и навыки, в совокупности необходимые для профессиональной деятельности обучающихся.

Библиографический список:

1. Дубаков А. В., Пушкарева М. П. Организация неформального обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте в условиях общеобразовательной школы // Общество: социология, психология, педагогика. 2020. № 3 (71). С. 151–155.
2. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. Психолого-педагогические науки. 2012. № 4. Т. II. С. 192–195.
3. Дупленский С. В. Использование образовательного квеста в технологии эдьютейнмента // Интернет-журнал «Мир науки». 2018. № 3. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/55PDMN318.pdf> (дата обращения: 04.05.2020).
4. Ярославова Е. Н., Федотова М. Г. Проектирование гуманитарно-технологической образовательной среды как фактор развития будущего профессионала в процессе обучения иностранным языкам в университете // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Лингвистика. 2019. Т. 16. № 1. С. 40–47.
5. Железнякова О. М., Дьяконова О. О. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Alma Mater. 2013. № 2. С. 67–70. URL: <http://www.almavest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/> (дата обращения: 04.05.2020).
6. Котелевцев Н. А. Игровое обучение (эдьютейнмент) в инклюзивном образовании детей с ограниченными возможностями здоровья // Артекфорум. Альманах. 1 апреля 2018 г. URL: <https://tgraph.io/Igrovoe-obuchenie-ehdyutejment-v-inklyuzivnom-obrazovanii-detej-s-ogranichennymi-vozmozhnostyami-zdorovya-04-01> (дата обращения: 04.05.2020).
7. Buckingham D., Scanlon M. Selling learning: towards a political economy of edutainment media // Media, Culture and Society, 2005, Vol. 27, No. 1, pp. 41–58.
8. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Pajares T.S. Understanding video games: the essential introduction // Routledge, 2013. URL: <https://books.google.ru/books?id=0tygn2UisUoC&printsec=frontcover&dq=inauth+or:%22Jonas+Heide+S>

mith%22&hl=ru&sa=X&ved=0CCIQ6AEwAWoVChMIn8 GJwMblyAIV5HNyCh3vсА8i#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 04.05.2020).

9. Němec J., Trna, J. Edutainment or Entertainment Education Possibilities of Didactic Games in Science Education // The evolution of children play – 24. ICCP Word Play Conference. Brno: Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita, 2007. URL: http://www.iccpplay.org/documents/brno/nemec_trna.pdf (дата обращения: 04.05.2020).

10. Pakprod N., Wannapiroon P. Development of an Edutainment Instructional Model Using Learning Object for Electronic Book on Tablet Computer to Develop Emotional Quotient // International Journal of e-Education, eBusiness, e-Management and e-Learning. April 2013, Vol. 3, No. 2. URL: <http://www.ijeeee.org/Papers/207-ET030.pdf> (дата обращения: 04.05.2020).

11. Pasawano T. Results of Enhanced Learning with the Edutainment Format // Procedia – Social and Behavioral Sciences. 20 February 2015, Vol. 176, pp. 946–951.

12. Драгун Е.М. Инфотейнмент как явление современной медиакультуры : автореф. дис. ... канд. культурологии. М.: РГГУ, 2015. 32 с. URL: <http://cheloveknauka.com/infoteynment-kak-yavlenie-sovremennoy-mediakultury/> (дата обращения: 04.05.2020).

13. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. Дегуманизация искусства. Бесхребетная Испания. М.: АСТ, 2003. 509 с.

14. Маркузе Г. Одномерный человек. М.: REFL-book, 1994. 368 с.

15. Хабермас Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие / пер. с нем.; под ред. Д. В. Скляднева. СПб.: Наука, 2000. 380 с.

16. Habermas J. Theorie des kommunikativen Handelns. В.I. Suhrkamp. Frankfurt am Main, 1987. 678 p.

17. Адорно Т. Негативная диалектика. М.: Научный мир, 2003. 374 с.

18. Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.: Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

19. О полиции : федеральный закон от 07.02.2011 г. № 3-ФЗ (ред. от 06.02.2020). URL: <http://www.consultant.ru/> (дата обращения: 04.05.2020).

20. Дума приняла закон об укреплении воспитания в системе образования // ТАСС. 20 июля 2020 г. URL: <https://news.mail.ru/politics/42673820/> (дата обращения: 04.05.2020).

21. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Челябинск: Два комсомольца, 2011. Т. 1. С. 140–146.

22. Инкижекова М. С. Категории «национальная идентичность» и «патриотизм» в современном образовательном пространстве // Знание. Понимание. Умение. 2017. № 4. С. 34–45.

References

1. Dubakov A. V., Pushkareva M. P. Organization of informal teaching of a foreign language in primary school age in the conditions of General education schools. *Obshchestvo: sociologiya, psihologiya, pedagogika* [Society: Sociology, Psychology, Pedagogy], 2020, no. 3 (71), pp. 151–155. (In Russ.)
2. Kobzeva N. A. Edutainment as a modern training technology. *Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik. Psihologo-pedagogicheskie nauki* [Yaroslavl pedagogical Bulletin, Psychological and pedagogical Sciences], 2012, no. 4. vol. II, pp. 192–195. (In Russ.)
3. Duplenskiy S. V. Use of educational quest in edutainment technology. *Internet-zhurnal «Mir nauki»* [The Internet-the magazine “World of science”], 2018, no. 3 (In Russ.) Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/55PDMN318.pdf> (accessed 04.05.2020).
4. Yaroslavova E. N., Fedotova M. G. Designing the humanitarian and technological educational environment as a factor in the development of a future professional in the process of teaching foreign languages at the University. *Vestnik Yuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika* [Bulletin of the South Ural state University. Series: Linguistics], 2019, vol. 16, no. 1, pp. 40–47. (In Russ.)
5. Zheleznyakova O. M., Diakonova O. O. The Essence and content of the concept of “edutainment” in domestic and foreign pedagogical science. *Alma Mater*, 2013, no. 2, pp. 67–70. (In Russ.) Available at: <http://www.almavest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/> (accessed: 04.05.2020).
6. Kotelevtsev N. A. Game training (edutainment) in inclusive education of children with disabilities. *Artecforum. Almanac*, 2018, April 1 (In Russ.) Available at: <https://tgraph.io/Igrovoe-obuchenie-ehdyutejment-v-inklyuzivnom-obrazovanii-detej-s-ogranichennymi-vozmozhnostyami-zdorovya-04-01> (accessed: 04.05.2020).
7. Buckingham D., Scanlon M. Selling learning: towards a political economy of edutainment media. *Media, Culture and Society*, 2005, vol. 27, no. 1, pp. 41–58.
8. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H., Pajares T. S. Understanding video games: the essential introduction. *Routledge*, 2013. Available at: <https://books.google.ru/books?id=0tygn2UisUoC&printsec=frontcover&dq=inauth+or:%22Jonas+Heide+Smith%22&hl=ru&sa=X&ved=0CCIQ6AEwAWoVChMIn8GJwMblyAIV5HNYCh3vcA8i#v=onepage&q&f=false> (дата обращения: 04.05.2020).
9. Němec J., Trna J. Edutainment or Entertainment Education Possibilities of Didactic Games in Science Education. *The Evolution of children play – 24. ICCP Word Play Conference*. Brno: Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita, 2007. Available at: http://www.iccpplay.org/documents/brno/nemec_trna.pdf (дата обращения: 04.05.2020).
10. Pakprod N., Wannapiroon P. Development of an Edutainment Instructional Model Using Learning Object for Electronic Book on Tablet Computer to Develop Emotional Quotient. *International Journal of e-Education, e-Business*,

e-Management and e-Learning, 2013, April, vol. 3, no. 2. Available at: <http://www.ijeeee.org/Papers/207-ET030.pdf> (дата обращения: 04.05.2020).

11. Pasawano T. Results of Enhanced Learning with the Edutainment Format. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 2015, 20 February, vol. 176, pp. 946–951.

12. Dragoon E. M. *Infotejment kak yavlenie sovremennoj mediakul'tury. Avtoref. cand. diss.* [Infotainment as a phenomenon of modern media culture. Abstr. cand. diss.]. Moscow, RSUH, 2015. 32 p. (In Russ.) Available at: <http://che-loveknauka.com/infotejment-kak-yavlenie-sovremennoj-mediakultury/> (accessed: 04.05.2020).

13. Ortega-i-Gasset H. *Vosstanie mass. Degumanizaciya iskusstva. Beskhrebetnaya Ispaniya* [The revolt of the masses. Dehumanization of art. Spineless Spain]. Moscow, AST, 2003, 509 p. (In Russ.)

14. Markuze G. *Odnomernyj chelovek* [One-dimensional man]. Moscow, REFL-book, 1994, 368 p. (In Russ.)

15. Habermas Y. *Moral'noe soznanie i kommunikativnoe dejstvie* [Moral consciousness and communicative action] / transl., edited by D. V. Sklyadneva. St. Petersburg, Nauka, 2000, 380 p. (In Russ.)

16. Habermas J. *Theorie des kommunikativen Handelns. B.I. Suhrkamp*. Frankfurt am Main, 1987. 678 p. (In German)

17. Adorno T. *Negativnaya dialektika* [Negative dialectics]. Moscow, Nauchnyj mir, 2003. 374 p. (In Russ.)

18. Maklyuen M. *Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: External human extensions] / transl. V. Nikolaeva; introductory article M. Vavilova. Moscow, Zhukovskij, «KANON-press-C», «Kuchkovo pole», 2003. 464 p. (In Russ.)

19. *O policii : federal'nyj zakon ot 07.02.2011 g. № 3-FZ (red. ot 06.02.2020)* [About Police: Federal Law of 07.02.2011. No. 3-FZ (ed. from 06.02.2020)]. (In Russ.) Available at: <http://www.consultant.ru/> (accessed: 04.05.2020).

20. *Duma prinyala zakon ob ukreplenii vospitaniya v sisteme obrazovaniya* [The Duma adopted the Law on Strengthening Education in the Education System] TASS. July 20, 2020. (In Russ.) Available at: <https://news.mail.ru/politics/42673820> (accessed: 04.05.2020).

21. Mikhailenko T. M. Game technologies as a type of pedagogical technologies. *Pedagogika: tradicii i innovacii : materialy I Mezhdunar. nauch. konf. (g. Chelyabinsk, oktyabr' 2011 g.)* [Pedagogy: traditions and innovations : materials of the international conference. Scientific Conf. (Chelyabinsk, October 2011)]. Chelyabinsk, Two Komsomolets, 2011, vol. 1, pp. 140–146. (In Russ.)

22. Inkizhekova M. S. Categories “National Identity” and “Patriotism” in the modern educational space. *Znanie. Ponimanie. Umenie* [Knowledge. Understanding. Skill], 2017, no. 4, pp. 34–45. (In Russ.)