**Edutainment (эдьютейнмент) – инновационный подход к проведению уроков английского языка**

«Мы такими не были!» - так часто мы учителя и родители произносим эту фразу, глядя на наших детей.

 Они действительно не совсем такие, как мы – это не удивительно. Мы выросли во времена, когда не было ни Интернета, ни мобильной связи, ни навязчивой рекламы, ни мультфильмов каждый день.

Конечно, они другие – дети, подрастающие в мире, переполненном источниками информации. Они не знают жизни без компьютера, Интернета, мобильного телефона. Цифровые устройства они осваивают раньше, чем учатся писать. Они задают вопросы поисковым системам чаще, чем родителям. Еще до поступления в первый класс, успевают обзавестись парой сотен друзей в социальных сетях.

 И мозг у них работает совсем по-другому, чем у нас.

Как следствие – отсутствие мотивации к обучению и переключение внимания на альтернативные формы времяпровождения: социальные сети, компьютерные игры и подростковые сериалы.

Стоит ли удивляться, что они гораздо меньше читают, в большинство своем не любят учиться и им трудно сосредоточиться? Может быть, вместо того, чтобы винить их в лени, допустить на минуточку, что им нужно предложить какое-то другое обучение, альтернативное?

Практика сегодняшнего дня показывает - детей действительно можно увлечь, развлечь и обучить одновременно.

Говоря о перспективах современного образования, педагоги и психологи все чаще употребляют термин «эдьютейнмент» (от англ. edutainment, обучение (education) и развлечение (entertainment).

Edutainment– это не просто новое слово, Edutainment– это современная технология обучения, имеющая целый ряд методических преимуществ и перспектив.

Edutainment– надо понимать как микс современных технических и дидактических средств обучения, не являющихся альтернативой академическому образованию.|1|

Своеобразный «экшн», медиатеатр, игру, гарантирующие активное участие и интерес людям любого возраста, достижение конкретного результата!

Смысл тенденции разработки и применения технологии Edutainment в том, что знания должны передаваться в понятной, простой, и интересной форме.

Главное, ради чего можно и нужно внедрять такой подход – это возможность раскрыть потенциал каждого ребенка. Есть разные способности к обучению, разные стили обработки информации. Многие дети просто не видят смысла в заучивании чего бы то ни было. Дети вообще все разные и их разность – это большой плюс для всех. Потому что и люди нужны разные.

Рассмотрим конкретные шаги по внедрению технологии в практику современного учителя.

**Шаг 1. Внедрение мультимедиа в обучение**

Одна из основных задач современного учителя – сделать урок интереснее того, чем можно заняться в Интернете и других медиапространствах. Или хотя бы не менее интересным.

Отсюда первое требование эдьютейнмента – внедрение мультимедиа в образовательный процесс. Для этого недостаточно просто повесить в класс мультимедийную доску. Учитель должен научиться использовать ее возможности, а именно – передавать информацию через все возможные виды данных: помимо текста это аудио, видео, анимация, презентация. Естественно, всё это должно представлять из себя продуманную, одновременно полезную и привлекательную для учащихся систему.

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

Взаимодействие учителя и учащегося должно происходить в обоих направлениях. Дети становятся активными участниками образовательного процесса, которые вместе с учителем совершают увлекательный квест в поисках знаний.|3|

|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 с зубрежкой учебника или монотонным записыванием материала под диктовку.

 **Шаг 3. Ролевые игры: знания в награду**

Ролевые игры — одна из самых популярных форм интерактивного образования. Участники ролевых игр учатся правильно действовать в той или иной жизненной ситуации , моделируя ее в пространстве игры. На самом деле ролевые игры можно использовать в обучении чего угодно. Главное — грамотно продумать сценарий. Структура игры позволяет превратить процесс обучения в увлекательное действо, победа в котором приносит необходимые навыки и знания. Желаемая цель – постепенно сформировать у ребенка представление о том, что научиться чему-то – значит выиграть. А это, как известно, лучшая мотивация.

**Шаг 4. Компьютерные игры**

 Яркий пример эдьютейнмента - образовательные компьютерные игры. Специалисты утверждают , что их привлечение к обучению существенно повышает мотивацию детей к усвоению новых знаний, а также оказывает положительное влияние на их интеллектуальные способности. На сегодняшний день существует множество интересных и полезных видеоигр, с помощью которых можно овладеть тем или иным учебным материалом. |2|

Становится очевидным, что вышеуказанные обстоятельства определили актуальность ее применения в моей практике обучения школьников английскому языку.

 Для меня, как для учителя-практика представляет интерес современная тенденция в разработке и применении технологии Edutainment, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, в комфортных условиях.

 Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка.

 Давайте запомним все - и учителя, и воспитатели и родители - что точно так же, как взрослый человек обязан работать, ребёнку необходима игра.

 Игра всегда предполагает принятия решения - как поступить, что сказать, как выиграть. А если ребёнок будет думать на иностранном языке? Конечно же, здесь таятся богатые обучающие возможности. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения - оказывается, я могу говорить наравне со всеми.

 Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

 Сегодня в арсенале каждого учителя наверняка найдется не один десяток мультимедийных презентаций, интерактивных игр, песен, занимательных заданий и игр. В своей презентации я предлагаю сборник интерактивных игр и заданий, набор аудиовизуальных средств для создания игровых ситуаций на уроках, тематических презентаций, а также перечень очень полезных ссылок на сайты с полезными материалами для он-лайн изучения английского языка с применением различных игровых заданий.

Мой опыт работы с этими материалами показывает, чтоиспользование игр даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

 Обобщая вышесказанное, необходимо выделить следующие особенности технологии Edutainment:

●наличие интерактивных методов обучения;

●наличие процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса;

●наличие цели в организации процесса обучения;

●наличие комфортных условий;

●гарантия достижения конкретного результата;

●комплексное применение дидактических, технологических средств обучения и контроля.

 Хочу выразить надежду, что очень скоро во всех наших школах будут внедряться такие прогрессивные технологии, позволяющие сделать процесс обучения по-настоящему интересным, неожиданным, захватывающим.

…Насильное обучение не может быть твердым,
 но то, что с радостью и весельем входит, крепко западает в души внимающим.
Василий Великий

Список литературы:

1. Исаева, Т. Е. Новые европейские технологии формирования компетенций.

Ростов-н/Д., 2010.

2. Кувшинов, С. В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании. Электронный ресурс.

<http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>

3. Buckingham, D. and Scanlon, M. (2005) ‘Selling learning: towards a political economy of edutainment media,’. pp 41 –58.

4. Edutainment 2012 – 7th International Conference of E-Learning and Games. Электронный ресурс.

<http://www.jvrb.org/conferences/edutainment-2012-7thinternational-conference-on-e-learning-and-games/>,

5. Соловейчик С. Учение с увлечением. — М.: Детская литература, 1979. — 176