DOI 10.18454/PMI.2016.3.498

Горное образование: традиции и перспективы в XXI веке

УДК 37.026.7:(130.2+930.85)

КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ КОНЦЕПЦИИ «EDUTAINMENT» КАК СТРАТЕГИИ ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩЕКУЛЬТУРНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ В ВУЗАХ НЕГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЯ

С.А.РАССАДИНА
Санкт-Петербургский горный университет, Россия

Статья посвящена актуальной образовательной стратегии «edutainment» (от англ. *education* – образование и *entertainment* – развлечение, интересное времяпрепровождение). Рассматриваются социокультурные факторы, под воздействием которых получили распространение релевантные образовательные методики.

Обосновывается целесообразность привлечения данной стратегии в ходе преподавания культуроведческих дисциплин в вузах негуманитарного профиля. Приведены примеры мотивированного использования концепции «edutainment» при организации самостоятельной работы студентов по изучению культурного наследия. Описана методика проведения образовательного эксперимента и дана оценка его научно-практических результатов.

***Ключевые слова*:** культурология, edutainment, образовательные технологии, компетентностный подход, самостоятельная работа студентов.

***Как цитировать эту статью*:** Рассадина С.А. Культурологические основания концепции «edutainment» как стратегии формирования общекультурных компетенций в вузах негуманитарного профиля // Записки Горного института. 2016. Т.219. С.498-503. DOI 10.18454/PMI.2016.3.498

Термин «edutainment», образованный стяжением слов *education* – образование, обучение и *entertainment* – развлечение, интересное времяпрепровождение, в настоящее время широко используется как в сфере организации досуга, так и в сфере образования. Круг явлений, обозначаемых данным термином, представляет интерес как культурный феномен, возникший за счет объединения традиционных методик занимательного обучения с возможностями современных информационно-коммуникационных технологий.

В ряду научных публикаций, посвященных исследованию категории «edutainment», в первую очередь необходимо отметить обзорную статью Н.А.Кобзевой, в которой рассмотрены методологические преимущества данного подхода и различные формы его реализации. На основании анализа научной литературы и интернет-источников Н.А.Кобзева определяет «edutainment» как технологию обучения, особенностью которой «является внедрение современных форм развлечения в систему традиционных лекций, уроков, занятий, семинаров и мастер-классов, так как без телевизионных программ, настольных, компьютерных и видеоигр, фильмов, музыки, веб-сайтов, мультимедийных программ и т.д. уже невозможно представить современное обучение и общение. Проходить занятия и мероприятия в формате технологии «edutainment» могут в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе, где можно получить информацию по какой-либо познавательной теме в непринужденной атмосфере» [8, с.193]. Само содержание приведенной цитаты, демонстрируя многообразие форматов «edutainment», дает нам основание не согласиться с классификацией данного феномена как «технологии обучения». Подобная трактовка подразумевает необходимость конкретизировать представление о технологии «edutainment», указав значимые отличия от других образовательных технологий, что затруднительно ввиду принципиальной вариативности рассматриваемой категории.

Стремление охарактеризовать «edutainment» как специфическую технологию или методику обучения приводит к неоправданному сужению содержания этого понятия. Так, например, согласно определению, приведенному в часто цитируемой работе О.Л.Гнатюк, категория «edutainment» предполагает «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» [3, с.65]. Предпринятый нами анализ научных статей, методических разработок и рекламных публикаций показал, что в целом данное понятие охватывает широкий диапазон образовательных практик, которые активно задействуют возможности современных информационно-коммуникационных технологий, но не ограничиваются их областью. Сфере «edutainment», безусловно, присущи опора на визуальный материал, интерактивность и неформальная подача информации, однако определяющие характеристики не связаны с конкретными приемами и средствами обучения, существенна основополагающая интенция – стремление сделать процесс познания увлекательным. Этим определяется многообразие форм, объединяемых под рубрикой «edutainment»: общая концепция адаптируется под адресную аудиторию, место действия, техническое оснащение и цель образовательной коммуникации.

DOI 10.18454/PMI.2016.3.498

В таком ключе категория «edutainment» рассматривается в работах О.А.Богдановой и О.О.Дьяконовой, отражающих историческое развитие и актуальное многообразие образовательных практик, соотносимых с данным понятием. Упомянутые авторы видят в концепции «edutainment» не только и не столько набор конкретных методик, сколько «образовательное явление» [4, с.273], вобравшее в себя достижения педагогики, психологии, информатики и смежных областей знания [1, с.63; 5, с.184]. Выбор конкретного формата «edutainment» зависит от психологических потребностей учащихся, поскольку основная цель исследуемого подхода – пробудить интерес, вызвать эмоциональную реакцию, способствующую усвоению новых знаний. Широко трактует методологическую концепцию «edutainment» С.В.Рыбушкина, определяя ее как «форму передачи данных через развлекательные обучающие материалы и педагогические технологии» [11, с.36]. Особо стоит выделить точку зрения Н.Б.Гвишиани, которая рассматривает «edutainment» как один из «инновационных смешанных жанров» (в их числе упомянуты также «infotainment», «infomercial», «advertorial»); как указывает автор, эти жанры возникли под влиянием коммерческих стратегий подачи информации и воплощают «тенденцию «продвижения» (*promotion*) содержания научных сообщений в облегченном «развлекательном» ключе» [2, с.39].

Таким образом, концепция «edutainment» может быть представлена как стратегия позиционирования образовательных методик, нацеленная на то, чтобы вызвать у обучаемых интерес за счет аналогии с популярными формами рекреационного времяпрепровождения. Соответственно, формы «занимательного обучения» должны отражать актуальный культурный срез досуговых практик. В настоящее время категория «edutainment» объединяет просветительские проекты, осуществляемые средствами массовой информации, виртуальные образовательные проекты, познавательные компьютерные игры, музейную педагогику, популярные лекции в креативных пространствах, мастер-классы и другие формы интеллектуального досуга. Вместе с тем, этот «образовательный жанр» находит применение в учебных заведениях. Среди востребованных методик, реализуемых в рамках основного образовательного процесса, преобладают форматы, задействующие мультимедийный контент, игровые формы, интерактивное обучение. Преподаватели высшей школы видят в стратегии «edutainment» средство популяризации научных знаний [13], способ преодоления психологического барьера при изучении иностранного языка [9], методику практической передачи профессиональных навыков [12]. Показательно, что авторы упомянутых публикаций предлагают использовать стратегию «edutainment» как средство осуществления основных целей образовательного процесса и формирования компетенций, предусмотренных ФГОС ВПО.

Важным аспектом популярных практик формата «edutainment» является то, что они служат целям самообразования, в том числе с использованием виртуальных ресурсов [10, с.224-225]. Поэтому особенно перспективным представляется использование приемов «edutainment» при организации самостоятельной работы студентов. На этом основании нами была разработана методика, предназначенная для формирования общекультурных компетенций у студентов негуманитарных специальностей. Методика апробирована в рамках курса «Культурология», изучаемого в Санкт-Петербургском горном университете.

Необходимость исследовать возможности формата «edutainment» и использовать их в учебном процессе была обусловлена не только внутренними педагогическими мотивами, но и внешними академическими факторами. В настоящее время преподавание гуманитарных дисциплин в технических вузах зачастую ограничивается чтением небольших вводных курсов, в рамках которых на незначительное количество аудиторных часов приходится достаточно большой объем самостоятельной работы студентов. Так, в учебных планах большинства направлений подготовки бакалавриата, имеющихся в Горном университете, на изучение дисциплины «Культурология» отведено 72 часа (2 ЗЕТ), из которых только 34 часа выделены для чтения лекций и проведения практических занятий. Таким образом, половину работы по изучению предмета студенты должны проделать самостоятельно. Есть и такие направления, учебные планы которых предусматривают 2/3 самостоятельной подготовки по дисциплине (74 часа из 108). Поэтому важно определиться с тем, на что должна быть направлена познавательная активность студентов в это время, и продумать, какими методическими средствами можно ее оптимизировать.

В образовательных стандартах для вузов технического профиля в перечне общекультурных компетенций чаще всего присутствуют следующие: умение использовать методы гуманитарных наук для осмысления исторических и современных реалий; умение находить информацию в «глобальных компьютерных сетях»; «стремление к саморазвитию, повышению своей квалификации». Конкретные формулировки могут отличаться в деталях, однако их смысловое тождество очевидно.

DOI 10.18454/PMI.2016.3.498

Применительно к дисциплине «Культурология» эти общекультурные компетенции объединяются общей задачей: студенты должны научиться, опираясь на полученные знания, самостоятельно находить необходимую информацию культурологического содержания.

По убеждению автора статьи, такие традиционные формы домашних заданий, как подготовка устного сообщения, написание реферата или подготовка мультимедийной презентации, себя не оправдывают. С одной стороны, работа с объемными текстами по узкой тематике мало способствует формированию целостных представлений о культуре человечества; с другой стороны, достаточно часто студенты технического вуза стараются избежать сложной для них работы по анализу и компиляции текстовой информации, предпочитая воспользоваться готовыми работами, которые в изобилии находятся в сети Интернет. Поэтому нужны такие домашние задания, которые действительно будут способствовать выработке навыков самообразования и, в частности, помогут студентам научиться ориентироваться в виртуальном корпусе текстового и визуального материала. Некоторые примеры заданий такого типа представлены в учебном пособии, разработанном автором данной статьи [7]. Задания сформулированы таким образом, чтобы студенты смогли на собственном опыте убедиться в обилии информационных ресурсов, рассказывающих о классическом наследии культуры, научились находить историческую информацию по частичным данным и активно использовали медийный потенциал сети Интернет.

Как показывает опыт преподавания в Горном университете, такой подход является культурологически мотивированным, поскольку у современного поколения студентов интернет-навигация ассоциируется с рекреационным времяпрепровождением, а поиск информации по частичным данным воспринимается как выполнение игровой задачи (прохождение квеста). Поэтому в дополнение к базовому набору учебных заданий был составлен экспериментальный комплект занимательных задач, требующих многоступенчатого поиска и отбора информации по принципу веб-квеста. Формулировки заданий разрабатывались с участием студентов, ведущих исследовательскую работу в качестве ассистентов профессора. Благодаря этому были учтены интеллектуальные запросы и познавательные возможности адресной аудитории [6].

По своей структуре такие задания напоминают вопросы для интеллектуальной игры: они включают в себя информационную часть и формулировку вопроса. Сведения, составляющие информационную часть, должны привлекать интерес, а также содержать ключевые слова для интернет-навигации и опорные факты для построения умозаключения. В ходе решения таких задач студентам приходится использовать имеющиеся у них знания, однако главная цель состоит в том, чтобы расширить свой кругозор, а вместе с тем научиться видеть взаимосвязи между различными реалиями, сопоставлять факты, находить недостающую информацию, делать выводы. Хотя работа с заданиями предполагает использование информации из сети Интернет, вопросы сформулированы таким образом, чтобы нельзя было получить ответ путем простого поискового запроса. Нужно увидеть в тексте задачи подсказку и расшифровать ее, познакомиться с упомянутыми в вопросе реалиями и внимательно изучить их, найти дополнительную информацию, отсеять лишнее и сделать вывод на основании собранных фактов.

Продемонстрируем дидактическую структуру заданий на примере одного из вопросов: *Некий известный напиток в XVIII в. считался прерогативой модниц и интеллектуалов. От названия этого напитка образовано слово*, *ставшее ласковым прозвищем самых младших воспитанниц Смольного института*, *которые еще не успели проявить себя ни как известные модницы*, *ни как яркие интеллектуалы. О каком напитке идет речь*, *и с какой чертой внешнего вида девочек было связано их прозвище? Подсказку можно найти*, *посмотрев на портрет Ф.С.Ржевской и Н.М.Давыдовой* (вопрос составлен студенткой Е.К.Лаврентьевой). Ответ: *кофе*. Именно этот напиток в то время считался напитком щеголей и интеллектуалов; сохранились свидетельства горячего пристрастия к кофе императрицы Екатерины II. Подсказкой является упоминание о портрете двух девочек, при этом говорится, что нужно обратить внимание на их внешний вид: девочки отличаются друг от друга цветом платьев, у младшей оно коричневое. Из-за такой расцветки форменных платьев самых младших учениц называли «кофейницами». Учебная задача состоит в том, чтобы привлечь внимание студентов к истории Смольного института и к творчеству Д.Г.Левицкого. Как показал опрос студентов, выполнявших это задание, не получается найти ответ (название напитка) прямым запросом, неизбежно приходится знакомиться с текстами, рассказывающими о портретах работы Левицкого или о жизни воспитанниц Смольного института.

Подготовлены занимательные задачи по творчеству А.П.Антропова, В.Л.Боровиковского, Ф.А.Бруни, К.П.Брюллова, А.Г.Венецианова, А.А.Иванова, Д.Г.Левицкого, А.П.Лосенко, И.Н.Никитина, Ф.С.Рокотова, художников объединения «Мир искусства». Как видно, в фокусе внимания находится классическое художественное наследие отечественной культуры. Отправной точкой по-

DOI 10.18454/PMI.2016.3.498

служила коллекция Русского музея, поскольку представленные в ней художественные произведения позволяют актуализировать школьные знания по истории России и знание классических сюжетов, а вместе с тем дают повод многое узнать о реалиях культуры XVIII-XX веков и научиться анализировать визуальный код культуры. Тематика, связанная с коллекциями петербургских музеев и другими реалиями петербургской культуры, особенно важна для изучения культурологии в Горном университете, поскольку в его стенах большинство составляют студенты, приехавшие из других регионов. Выполнение таких заданий поможет им открыть для себя культурный потенциал Северной столицы, научит осмысленно воспринимать увиденное.

В осеннем семестре 2015-16 учебного года экспериментальный блок заданий, состоящий из 50 вопросов, был предложен в качестве домашней работы студентам I курса, изучавшим дисциплину «Культурология». Задания были распределены по вариантам таким образом, что каждый студент получил по три вопроса, при этом один из вопросов был связан с реалиями XVIII века, второй относился к XIX веку, а третий – к периоду Серебряного века в истории отечественной культуры. Для получения положительной оценки необходимо было найти ответ на все три вопроса. Суть эксперимента состояла в том, что студентам предлагалось не просто найти ответ, они должны были описать стратегию поиска. Это позволило нам собрать необходимые сведения о том, какие методы самостоятельного получения информации являются приоритетными для студентов-первокурсников Санкт-Петербургского горного университета, какими приемами поиска они владеют и какими критериями отбора информации руководствуются в спорных случаях.

Образовательный эксперимент дал положительные результаты. Прежде всего, необходимо отметить, что верные ответы на самые сложные вопросы, требующие многоэтапного поиска информации и анализа данных, были найдены юношами, которые в течение семестра не проявляли заметного интереса к изучению дисциплины «Культурология». Это можно объяснить именно успехом стратегии «edutainment», т.е. тем, что структура задания на интуитивном уровне действительно была воспринята как аналог игры-квеста.

Вместе с тем, нам удалось сделать важные культурологические наблюдения относительно методов поиска и анализа информации. Эксперимент показал, что при выполнении заданий анализ текстовой информации преобладает над анализом визуальной информации. Это стало неожиданным результатом, требующим культурологического осмысления. Поскольку современная культура в целом обычно описывается в терминах преобладания визуального плана над текстовым, можно было ожидать, что наибольший процент успешно выполненных заданий мы увидим в тех случаях, где достаточно найти в сети Интернет какое-либо художественное произведение и рассмотреть его. Но эксперимент показал обратное – именно такие задания вызывают у студентов наибольшее затруднение.

Приведем конкретные примеры. Вопрос: *На картине, написанной художником А.А.Ивановым на сюжет из Нового Завета, изображены Иисус Христос и Мария Магдалина. Картина называется «Явление Христа Марии Магдалине после Воскресения». Однако и без названия можно понять, что изображенная на картине сцена происходит после событий Страстной недели. Какая деталь подсказывает, что Христос предстал перед Марией Магдалиной после своего Воскресения?* (вопрос составлен студенткой Н.И.Карпекиной). Ответ: *одеяние Христа оставляет торс полуобнаженным, позволяя увидеть след от копья, которым он был пронзен после распятия*. Не все студенты, получившие эту задачу, успешно справились с ее решением, так как подразумеваемая деталь не упоминается в вербальных описаниях картины. Даже знание новозаветных сюжетов не всегда помогает нахождению правильного ответа, поскольку ответ предполагает анализ визуального кода культуры.

Вопрос: *На картине М.В.Добужинского изображено поселение, типичное для России начала XIX века. Жизнь его обитателей была строго регламентирована, подчинена уставам и предписаниям высшего начальства. Условия были настолько тяжелы, что генерал Барклай-де-Толли писал: «Нельзя ожидать ни успокоения воинов, ни улучшения их состояния, а в противоположность должно даже опасаться упадка военного духа и жалобного ропота». Создание таких поселений было одним из аспектов политики, проводимой государственным и военным деятелем, от фамилии которого было образовано понятие, означающее целый комплекс тенденций в жизни России той эпохи. Назовите картину М.В.Добужинского* (вопрос составлен студенткой А.Н.Ахмедовой). Ответ: *«В военнном поселении»*. Студенты, нашедшие правильный ответ, опирались либо на школьные знания истории (военные поселения, аракчеевщина, далее – поиск картины Добужинского на заданную тему), либо на технологию поиска изображений по ключевым словам (поселение + Добужинский). И то, и другое – ожидаемая стратегия достижения нужного результата. Однако некоторыми была допущена очень показательная ошибка: в ответе приводилась картина «Город в николаевское время». При разборе ошибок в качестве причины, по которой картина «В военном поселении» не рассматривалась как допустимый вариант ответа, студенты указали на то, что полотно Добужинского выглядит слишком ярко, оптимистично, жизнерадостно и потому не ассоциируется с мрачными реалиями аракчеевщины.

DOI 10.18454/PMI.2016.3.498

Как видим, успешная стратегия поиска строится на вербальных элементах. С одной стороны, это обусловлено принципом работы поисковых машин. С другой стороны, как выявил наш эксперимент, изображению не приписывается функция самодостаточного носителя информации: при наличии выбора студенты с большей вероятностью используют текстовое описание картины, а не ищут ответ в самом изображении. Характерное для современной культуры обилие визуального материала, в том числе используемого при виртуальной коммуникации, парадоксальным образом приводит к тому, что изображение спонтанно не воспринимается как текст, элементы которого доступны для прочтения и требуют интерпретации. Изображение привычно трактуется как элемент декоративного оформления, насыщенный эмоциональными коннотациями, тогда как информация и знание должны быть представлены в вербальной форме.

С точки зрения культурологиии, мы лишь подтвердили, что визуальный код культуры не является предметом непосредственного восприятия, но требует навыков анализа и интерпретации зрительной информации. Однако сделанные нами наблюдения представляют несомненную методическую ценность. Современные технические средства позволяют использовать разнообразный визуальный материал, но, как можно предположить, включение такого материала в учебный процесс не является самодостаточным. Одновременно необходимо учить студентов вычленять и вербализовать информационную составляющую изображений. В противном случае, например, иллюстрации к лекционному материалу могут быть восприняты как несущественный декоративно-эмоциональный фон.

Завершая изложение опыта использования заданий категории «веб-квест», отметим, что описанная методика апробирована в рамках курса «Культурология», однако и сам подход в целом, и даже многие из предложенных заданий применимы в рамках других гуманитарных дисциплин, обеспечивающих формирование базовых общекультурных компетенций. Методически направляемая и должным образом контролируемая, такая работа способствует выработке навыков самообразования, важнейший из которых, на наш взгляд, заключается в умении задавать себе вопросы и находить на них ответы, используя возможности современного информационного пространства.

Подводя итоги, можно сказать, что стратегия «edutainment» применима для формирования общекультурных компетенций в системе высшего образования. Преимущество рассмотренного подхода состоит в том, что он позволяет повысить мотивацию к самостоятельной работе по изучению непрофильных дисциплин, в нашем случае дисциплин гуманитарного цикла. Мы показали, что данная стратегия может быть успешно использована в рамках основного учебного процесса, не требуя отказа от стандартных форм академической работы или подмены целей и содержания учебной деятельности. Требуемый эффект достигается посредством разработки заданий, структура и способ выполнения которых ассоциируются с распространенными формами рекреационного времяпрепровождения. Особое достоинство методики, описанной в статье, состоит в том, что она согласуется с актуальными требованиями ФГОС ВПО, в которых уделено значительное внимание таким общеобразовательным навыкам, как умение самостоятельно находить и анализировать информацию гуманитарного содержания.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Богданова О.А.* Эдьютейнмент как особый тип учения // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Информатика и информатизация образования». 2014. № 4 (30). С.61-65.

2. *Гвишиани Н.Б.* Регистры, жанры и дисциплины в составе предметного дискурса // Вестник СамГУ. 2015. № 4 (126). С.38-45.

3. *Гнатюк О.Л.* Основы теории коммуникации. М.: КНОРУС, 2010. 256 с.

4. *Дьяконова О.О.* Дидактический утилитаризм: эдьютейнмент как инновационное решение проблем образования взрослых // Вестник ТверГУ. Серия «Педагогика и психология». 2015. № 3. С.271-276.

5. *Дьяконова О.О.* Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182-185.

6. *Карпекина Н.И.* Разработка комплекта задач по теме «Русское искусство XVIII-XIX вв. в собрании Русского музея» / Н.И.Карпекина, Е.К.Милютина, С.А.Рассадина // Современные образовательные технологии в преподавании естественно-научных и гуманитарных дисциплин: Сб. науч. трудов; Национальный минерально-сырьевой университет «Горный», СПб, 2015. С. 707-711.

7. *Кириленко С.А.* Культурология: Практикум / СПГГИ, СПб. 2005. 111 с.

8. *Кобзева Н.А.* Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. 2012. Т. 2. № 4. С. 192-195.

9. *Радаева Ю.В.* Эдьютеймент как средство снятия языкового барьера (на примере проведения кулинарного мастер-класса) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 1 (31). Ч.1. С.157-160.

10. *Рублева Е.В.* Новая парадигма обучения или просто развлечение? Цели образования в XXI веке // Вестник совета молодых ученых. Орск: Изд-во Орского гуманитарно-технологического института. 2013. № 4. С.223-227.

11. *Рыбушкина С.В.* Ассимиляция иноязычных неологизмов в современном русском языке под влиянием экстралингвистических факторов (на примере компьютерно-опосредованного образовательного дискурса) // Вестник Томского государственного университета. 2015. № 392. С. 34-38.

DOI *10.18454/PMI.2016.3.498*

12. *Самойлов А.С.* Развитие аксиологической направленности профессионального мышления будущих учителей в контексте требований ФГОС ВПО 3-го поколения // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. 2013. № 1 (5). С.147-152. [Электронный ресурс]. URL:http://www.vestospu.ru (дата обращения: 15.01.2016).

13. *Смирнов В.А.* Актуальные проблемы культурации в образовании: средства и формы научной популяризации // Культура и образование. 2014. № 9. [Электронный ресурс]. URL: http://vestnik-rzi.ru/2014/09/2333 (дата обращения: 15.01.2016).

Автор **С.А.Рассадина,** *д-р филос. наук, доцент, ruskaf1@spmi.ru* (*Санкт-Петербургский горный университет, Россия*).
Статья принята к публикации 15.02.2016.

CULTUROLOGICAL ELEMENTS OF EDUTAINMENT EMPLOYED IN BASIC CULTURAL FORMATION OF NON-HUMANITIES STUDENTS

S.A.RASSADINA
Saint-Petersburg Mining University, Russia

The article considers the trending concept of edutainment (a portmanteau of ‘education’ and ‘entertainment’), and studies the socio-cultural factors that have helped to spread such educational methods. The author demonstrates the concept’s relevance to teaching cultural studies at non-humanities universities; exemplifies it through her own experience of applying edutainment to coaching students’ research of the cultural heritage; describes the methodology of the educational experiment; and assesses its theoretical and practical results.

Key words**:** cultural history, edutainment, educational strategy, competency-based learning, students' extra-curriculum activities.

How to cite this article**:** Rassadina S.A. Culturological elements of edutainment employed in basic cultural formation of non-humanities students. Zapiski Gornogo instituta. 2016. Vol.219, p.498-503. DOI 10.18454/PMI.2016.3.498

REFERENCES

1. *Bogdanova O.A.* Edutainment kak osobyj tip ucheniya (*Edutainment as a Special Type of Teaching*). Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya «Informatika i informatizatsiya obrazovaniya». 2014. N 4 (30), p.61-65.

2. *Gvishiani N.B.* Registry, zhanry i distsipliny v sostave predmetnogo diskursa (*Registers, Genres and Disciplines in the Composition of Subject Discourse*). Vestnik SamGU. 2015. N 4 (126), p.38-45.

3. *Gnatyuk O.L.* Osnovy teorii kommunikatsii (*Communicational studies. Basic Course*). Moscow: KNORUS, 2010, p.256.

4. *Dyakonova O.O.* Didakticheskij utilitarizm: edutainment kak innovatsionnoe reshenie problem obrazovaniya vzroslykh (*The Didactic Utilitarianism: Edutainment as an Innovative Solution to the Problems of Adult Education*). Vestnik TverGU. Seriya «Pedagogika i psikhologiya». 2015. N 3, p.271-276.

5. *Dyakonova O.O.* Ponyatie «edutainment» v zarubezhnoj i otechestvennoj pedagogike (*Edutainment in Foreign and Domestic Education*). Sibirskij pedagogicheskij zhurnal. 2012. N 6, p.182-185.

6. *Karpekina N.I., Milyutina E.K., Rassadina S.A.* Razrabotka komplekta zadach po teme «Russkoe iskusstvo XVIII-XIX vv. v sobranii Russkogo muzeya» («*The Russian Museum’s Collection of Russian Arts, 18th-19th Centuries*»: A Set of Quiz Problems for Students’ Independent Solving). Sovremennye obrazovatelnye tekhnologii v prepodavanii estestvenno-nauchnykh i gumanitarnykh distsiplin: Sb. nauch. trudov. Natsional'nyi mineral'no-syr'evoi universitet «Gornyi». St. Petersburg 2015, p.707-711.

7. *Kirilenko S.A.* Kultorologia. Praktikum (*Culture Studies. Practicum*). SPGGI, St. Petersburg. 2005, p.111.

8. *Kobzeva N.A.* Edutainment kak sovremennaya tekhnologiya obucheniya (*Edutainment as a Modern Technology of Education*). Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik. 2012. Vol.2. N 4, p.192-195.

9. *Radaeva Yu.V.* Edutainment kak sredstvo snyatiya yazykovogo barera (na primere provedeniya kulinarnogo master-klassa) (*Edutainment as Means of Language Barrier Break* (*by Example of Culinary Master-Class*). Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. Tambov: Gramota, 2014. N 1 (31). P.1, p.157-160.

10. *Rubleva E.V.* Novaya paradigma obucheniya ili prosto razvlechenie? Tseli obrazovaniya v XXI veke (*New educational paradigm or just entertainment? Educational goals in the 21st century*). Vestnik soveta molodykh uchenykh. Orsk: Izd-vo Orskogo gumanitarno-tekhnologicheskogo institute. 2013. N 4, p.223-227.

11. *Rybushkina S.V.* Assimilyatsiya inoyazychnykh neologizmov v sovremennom russkom yazyke pod vliyaniem ekstralingvisticheskikh faktorov (na primere kompyuterno-oposredovannogo obrazovatelnogo diskursa) (*Assimilation of Foreign Neologisms in the Modern Russian Language under Extra-Linguistic Influence* (*on the Example of Computer-Mediated Educational Discourse*). Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. 2015. N 392, p.34-38.

12. *Samojlov A.S.* Razvitie aksiologicheskoj napravlennosti professionalnogo myshleniya budushhikh uchitelej v kontekste trebovanij FGOS VPO 3-go pokoleniya (Development of Axiological Orientation of Professional Thinking of Future Teachers in the Context of 3rd Generation Federal State Education Standard). Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. 2013. N 1 (5), p.147-152. [Online resource]. URL:http://www.vestospu.ru.

13. *Smirnov V.A.* Aktualnye problemy kulturatsii v obrazovanii: sredstva i formy nauchnoj populyarizatsii (*Culturation's Actual Problems in Education: Means and Forms of Scientific Popularisation*). Kultura i obrazovanie. 2014. N 9. [Online resource]. URL: http://vestnik-rzi.ru/2014/09/2333.

Author **S.A.Rassadina,** *Dr. of Philosophy, Associate Professor, ruskaf1@spmi.ru* (*Saint-Petersburg Mining University, Russia*).
Manuscript Accepted 15.02.2016.