



ПЕДАГОГИКА PEDAGOGICS

УДК 811.161.1:378:008

ТЕХНОЛОГИЯ «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ»: К ИСТОРИИ ВОПРОСА

EDUTAINMENT TECHNOLOGY: HISTORY OF DEVELOPMENT

Т.В. Самосенкова, И.В. Савочкина
T.V. Samosenkova, I.V. Savochkina

Белгородский государственный национальный исследовательский университет,
Россия, 308015, г. Белгород, ул. Победы, 85

Belgorod National Research University, 85, Pobeda Str., Belgorod, 308015, Russia,

E-mail: samosenkova@bsu.edu.ru; savochkina.90@mail.ru

Аннотация

В статье рассматриваются особенности инновационной образовательной технологии «Эдьютейнмент». Представлен генезис понятия «эдьютейнмент» в контексте его связи с инфотейнментом, технотейнментом и политейнментом, представляющие собой современные культурологические процессы. Проанализированы и систематизированы работы зарубежных и отечественных исследований, обращающихся к технологии эдьютейнмент. Доказано, что эдьютейнмент можно отнести к инновационным образовательным технологиям.

Abstract

The article deals with the features of innovative educational technology. The genesis of the concept of "edutainment" is presented in the context of its relationship with infotainment, tecknotainment and politainment, representing modern cultural processes. The authors analyze and systematize works of foreign and domestic research, referring to the technology of the media. It is proved that edutainment can be attributed to innovative educational technologies.

Ключевые слова: методика, образовательная технология, интерактивное обучение, политейнмент, технотейнмент, эдьютейнмент.

Keywords: methods, educational technology, interactive learning, politainment, tekhnotainment, edutainment.

Введение

Современное образование требует развития новых образовательных технологий, учитывающих последние технические достижения. Использование компьютера, интернета, социальных сетей, мультимедиа в качестве средств обучения позволяет активизировать познавательные процессы, что в свою очередь будет способствовать формированию устойчивой учебной мотивации – «движущей силы, направляющей обучающегося к конструктивному овладению знаниями, умениями, навыками. Именно устойчивая мотивация обуславливает высокую эффективность образовательного процесса» [Толмачева, 2015].



В отечественной и зарубежной педагогике возрастает интерес к инновационным технологиям обучения, построенных на использовании современных технических средств обучения, к которым относятся компьютер, мультимедиа, видеоряд и пр. С точки зрения психологии обучения такие образовательные технологии способствуют более эффективному усвоению учебного материала, что достигается путем активного включения студента в учебный процесс.

Развитие современного общества неразрывно связано с нарастанием объема новой информации. Сложность заключается в том, что она быстро устаревает, теряет свою актуальность. Таким образом, все труднее становится получить полезные и интересные знания. Именно поэтому возрастает роль интернета компьютера в процессе обучения. Эти технические средства превращают процесс обучения в полезное развлечение.

Все вышеперечисленное обусловило появление такой технологии обучения, как «Эдьютейнмент», в основе которой лежит концепция «образование+развлечение». Целью нашей статьи является анализ отечественных и зарубежных исследований, посвященных технологии «Эдьютейнмент».

Основная часть

В последние годы в культурологии, журналистике, педагогике и других науках все чаще звучит термин «инфотейнмент». Слово инфотейнмент является транслитерацией английского *infotainment*, состоящей из частей слов *information* (англ. *информация*) и *entertainment* (англ. *развлечение*). Е.М. Драгун дает следующее определение термина: «Инфотейнмент – эстетизированная форма подачи новостных и других видов медиаинформации в развлекательном формате, иногда с элементами театрализации, игрового начала или с различными их оттенками» [Драгун, 2015]. Данное явление характерно для ТВ, радио, прессы, Интернета. Главная задача, стоящая перед создателями текста с использованием форм инфотейнмента, – повышение интереса к предоставляемой информации посредством включения развлекательных элементов, воздействующих на эмоции.

Автором данного термина принято считать Нила Постмана, использовавшего его в своей книге «Забавляясь до смерти» 1985 года. По другой версии, термин впервые был использован в сентябре 1980 года на Объединённой конференции «The Nationwide provision and use of information» ASLIB; The Institute of Information Scientists and Library Assosiation в Шеффилде (Великобритания). Но есть предположение, что термин возник раньше в США в 1974 году для названия конвенции «The Intercollegiate Broadcasting System» (IBS) ассоциации радиостанций колледжей. Тогда он имел несколько другое значение: «связь между информацией и развлечением».

Но, как отмечает Е.М. Драгун, явление инфотейнмента присутствовало даже в ранних пластах культуры. В дописьменное время большое значение имело искусство слова как способ передачи информации. В Средние века появляется проповедь, а позже – различные формы актуализации народной культуры (комедия дель арте, театр раек). Все эти виды подачи информации преследовали одну цель: посредством включения в текст развлекательных, нестандартных, красочных, запоминающихся, воздействующих на эмоции элементов донести до адресата и зафиксировать в его сознании определенную информацию.

Во второй половине XX века в американском и европейском телевидении стали падать рейтинги программ. Это было связано с тем, что только 25% информации, представленной в традиционной форме, воспринималось телезрителями. Тогда и возникла необходимость привнести в тексты СМИ развлекательный элемент.

По сфере применения Е.М. Драгун выделяет три вида инфотейнмента: политейнмент, эдьютейнмент и технотейнмент. Коммуникации в формате *политейнмента* позволяют политическим деятелям получить максимальную поддержку электората



посредством политических шоу, включающих в себя развлекательные элементы. С развитием технологий и мультимедиа возникает и термин *технотейнмент*. Он используется не так часто, как инфотейнмент, политейнмент и эдьютейнмент. Примером может быть изобретение программистами компании Google виртуального музея Google Art Project. Пользователи получили возможность познакомиться с известнейшими произведениями искусства, расположенными в различных музеях мира, не выходя из дома. Достаточно только иметь компьютер и выход в Интернет.

Термин *эдьютейнмент* впервые был использован The Walt Disney Company, которая применяла его по отношению к своему сериалу «Настоящие приключения». Но сама технология была не нова. Во время второй мировой войны в США вышел мультсериал «Private Snafu», в котором зрители информировались о необходимых в военное время мерах безопасности благодаря герою-солдату, попадающему в различные ситуации. В 1970-е годы в США и Великобритании принципы новой технологии были перенесены в область здравоохранения. Посредством «нескучных», наглядных сюжетов среди населения проводилась разъяснительная работа о вреде наркотиков, разрушительных последствиях СПИДа и рака и т. д. Впоследствии идея образовательно-развлекательных детских программ становилась все популярнее. Примерами этого стали «Улица Сезам», «Телепузики». В России проекты такого рода также получили распространение: «АБВГДейка» и «Спокойной ночи, малыши». Эти программы стали примером внедрения игровых педагогических технологий в развлекательные детские программы.

В настоящее время можно наблюдать распространение развлекательно-образовательных передач на других потребителей. Примером могут стать проекты National Geographic и Discovery. В Москве открыт музей занимательных наук «Экспериментиум», организованный по принципу развлекательно-образовательного центра, в котором все желающие (и взрослые, и дети) могут узнать сложные химические и физические законы в развлекательной, обучению также способствуют различные эксперименты (которые зрители могут провести самостоятельно), шоу и мастер-классы.

В зарубежной научно-педагогической литературе особое внимание уделяется исследованию педагогических особенностей технологии «*Эдьютейнмент*». Характерной особенностью технологии «*Эдьютейнмент*» практически все зарубежные исследователи признают создание развлекательно-образовательной среды, которая способствует максимальной реализации всех возможностей современного образования.

Особое внимание исследователей приковано к взаимодействию традиционных и инновационных методик. Компьютерные обучающие программы представляют новое поле для деятельности педагога. Профессор турецкого университета г. Адана З. Окан, убежден, что главной особенностью технологии «*Эдьютейнмент*» является баланс между эмоциями пользователя компьютера и его образовательными потребностями. Благодаря использованию современных компьютерных возможностей и средств наглядности субъект образовательного процесса приходит к выводу об увлекательности обучения, что в свою очередь положительно сказывается на качестве усвоения учебного материала.

В свою очередь Р. Донован, профессор австралийского университета им. Дж. Куртина, обращает внимание на преодоление психологического барьера, которому способствует создание комфортной образовательной среды. По его мнению, технология «*Эдьютейнмент*» способна разрешить стрессовые ситуации, неизбежно возникающие в процессе обучения за счет нестандартной, увлекательной формы подачи учебного материала. Итальянский профессор М. Эддис убежден, что *эдьютейнмент* способствует глубокому погружению в изучаемый предмет, так как в процессе обучения удовлетворяется любопытство. Д. Букингом (Кембриджский университет) и М. Скалтон (Гарвардский университет) акцентируют внимание на сочетании в технологии традиционных и экспериментальных форм и приемов обучения. Это становится необходимо, по их мнению, в современных условиях «усталой» системы образования.



Исследователи убеждены, что *эдьютейнмент* возможно использовать и при создании целых учебных модулей. Ю. Немец и Й. Трна (университет им. Макарека, Чехия) расширяют возможности и сферы применения технологии «Эдьютейнмент». Они считают, что музеи, центры досуга, экологическое образование также могут работать по принципу увлекательного образования. Эст дэ Фоссард (университет Дж. Хопкинса) выделяет в понятии *эдьютейнмент* три характерных компонента: обоснованность, дополнительное обучение, распределенное обучения. Эдьютейнмент позволяет учащимся сразу видеть результаты своего труда (обоснованность). Увеличиваются возможности и формы применения самостоятельной работы, что, как известно, положительно сказывается на мотивации и эффективности (дополнительное обучение). Получать знания учащиеся могут в удобное для них время с помощью широкого доступа к образовательным ресурсам (распределенное обучение).

Одним из центральных понятий концепции А. Маслоу является понятие «самоактуализации» (верхняя ступень «Пирамиды Маслоу»), под которой он подразумевал «полное использование талантов», «проявление способностей», творчество всегда и во всем. Саморазвитие становится невозможным без увлечения. В таком случае уместно говорить об образовании не как развлечении, а как увлечении.

Следует отметить, что некоторые зарубежные исследователи отмечают и негативные стороны технологии *эдьютейнмент*. К примеру, М. Резник (Кембриджский университет) убежден, что использование развлекательного элемента в образовании – это «неблагодарный опыт». Принципы увлекательного образования применимы лишь тогда, когда настоящие, действенные методы образования терпят крах. Но исследователь отмечает положительные результаты разумного включения в образовательный процесс игровых методик. М. Резник отмечает, что применение игровой технологии позволяет формироваться «внутренней мотивации», которая, в конечном счете, становится главным двигателем познавательной активности ребенка. Самомотивация является двигателем творческой деятельности, формирует ответственность, исполнительность, позволяет научиться концентрировать внимание на исследуемой проблеме.

В отечественной науке термин *эдьютейнмент* пока не получил широкого толкования. А.В. Попов определяет *эдьютейнмент* как играование – «донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих учащимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически». Подобная технология служит закреплению знаний и выработке определенных навыков, что становится более эффективным в условиях использования современных технологий. Говоря в целом об игре, А.В. Попов отмечает, что в скором времени игра изменит свою главную функцию (развлечение) на коммуникативную. Подтверждая это, он развеивает мифы о возможности привлечения в игру малой аудитории, ограниченности возраста играющего, несовместимости игры с серьезной работой. О.Л. Гнатюк, профессор РГПУ им. А.И. Герцена, определяет «эдьютейнмент» как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» и обеспечивающий при этом информирование аудитории при «максимально облегченном анализе событий» [Гнатюк, 2010]. Компьютер, мультимедиа стали неотъемлемой частью общества, следовательно, необходимо максимально использовать их образовательные возможности, которые и формируют цифровой контент. Исследователь считает, что цифровой контент не может быть приравнен к развлечению: работа с педагогически продуманными заданиями никогда не будет легкой.

М.М. Зиновкина, профессор МГИУ, говорит о «креативном образовании» - «целенаправленном последовательном освоении учеником передаваемых ему методологий и опыта творческой деятельности с формированием на этой основе собственного творческого опыта». [Зиновкина] Образование с применением новых подходов способствует формированию творческой личности, усиливает мотивацию к



обучению. И.Ф. Феклистов, профессор СПбГУ, предлагает термин «неформальное образование». По его мнению, обучение не ограничено рамками педагогического процесса. Человек развивается и благодаря своему окружению, жизненному опыту. Однако исследователь не употребляет термины, относящиеся к развлекательному контенту в составе процесса обучения, что не соответствует англоязычному понятию «эдьютейнмент»: «обучение» – «развлечение».

Концепция неформального обучения в настоящее время поддерживается ЮНЕСКО: разрабатываются рекомендации для принятия решений на государственном уровне, проводятся исследовательские работы и подготавливаются аналитические обзоры, создаются службы мониторинга и оценки. Отметим, что при использовании современных возможностей компьютерного и игрового обучения учащийся приобретает новые знания, обогащает свой опыт, проживая некоторые жизненные ситуации.

Особый интерес вызывает исследование О. Дьяконовой и О. Железняковой. В их представлении *эдьютейнмент* – это «особый тип обучения, который начинается с развлечения (раз+влечение) в обучении, сопровождается формированием привлечения (при+влечение) внимания обучающихся к предмету и, в результате, завершается увлечением (у+влечение) и получением удовольствия от обучения [Дьяконова, Железнякова, 2013]. Таким образом, обучающийся, интересно проводя время за освоением какого-либо материала, обращает внимание на особенности предмета и запоминает его основные принципы, что приводит к формированию устойчивого интереса, гармонично сочетающегося с качеством усвоения знаний.

Подтверждение вышесказанному мы находим в Толковом словаре С.И. Ожегова, где развлечение определяется как «занятие, времяпрепровождение, доставляющее удовольствие; привлечение (от глагола привлечь), то есть побудить, обратить внимание на что-нибудь, вызвать интерес; увлечение – большой интерес к чему-нибудь, кому-нибудь» [Ожегов, Шведов, 2001].

Эдьютейнмент как одна из современных технологий обучения представлена в исследовании Н.А. Кобзевой. Автор обращает внимание на организацию процесса обучения в комфортных условиях, что, безусловно, влияет на эффективность усвоения знаний. Использование технологии гарантирует достижения результата благодаря комплексному применению дидактических, технологических средств обучения и контроля. Исследователь приводит следующее определение: «Edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [Кобзева, 2012].

Ключевым средством технологии эдьютейнмент является игра, которая организуется как с привлечением технических средств обучения, так и без него. Речевые и языковые учебные (дидактические) игры своей целью ставят создание условной коммуникативной ситуации, в которую погружается обучающийся. «Проживание» ситуации способствует закреплению и активизации изученного ранее материала. Если же традиционные игровые задания будут дополнены средствами компьютера или мультимедиа (звук, изображение, наглядности), мы получим комплексное воздействие на обучающегося, которое приведет к улучшению уровня усвоения учебного материала.

Д. Перушев отмечает, что эдьютейнмент – это «технология передачи знаний, возможность узнать что-то новое из достоверных источников, а не альтернатива академическому образованию, она работает в любой возрастной группе и подвержена моде. В зависимости от конкретного события может перевешивать либо развлекательная, либо образовательная часть, главное, чтобы был этот «микс»» [Перушев].

Нельзя не согласиться с мнением С.В. Кувшинова, директора ИНОТ (в 2000 году в РГГУ, Российском государственном гуманитарном университете, был создан Институт новых образовательных технологий и информатизации (ИНОТ), внедряющий новейшие



технологии в учебный процесс): «Сейчас появился новый термин – эдьютейнмент... Учебный процесс превращается в событие, активное участие, действие для студента, своеобразный “экшн”... учебный процесс должен быть событием, медиатеатром, причем не одного актера (преподавателя), – все участвуют в этой постановке» [Кувшинов].

В научно-методической литературе выделяются следующие особенности технологии эдьютейнмента: наличие интерактивных методов обучения, наличие процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса (субъект-субъектные отношения), определение цели в организации процесса обучения, создание комфортных условий, гарантия достижения конкретного результата, комплексное применение дидактических, технологических средств обучения и контроля [Кобзева, 2012].

А. Греков, вице-президент Всеукраинской тьюторской ассоциации, а также директор школы «Афина» отмечает, что технология «Эдьютейнмент» способна раскрыть потенциал каждого ребенка. В игре ребенок может «примерить» различные формы деятельности и решить, что это «не его». Это, безусловно, поможет ему в определении своего жизненного пути, поможет найти себя. Педагоги киевской школы «Афина» организуют различные деловые игры с применением информационных технологий (например, моделирование промышленного комплекса). Часто применяется формат «погружения»: «это выездной формат, когда в течение пяти дней проходит погружение в несколько предметов, присутствует элемент случайности, нестандартной ситуации». А. Греков считает, что, к сожалению, использование подобной технологии еще не скоро будет возможно во всех школах. Ребенок еще не действует. А игра, с помощью которой дети могут лучше понять предмет и применить его на практике, предполагает активное участие.

Обратимся к опыту применения технологии «Эдьютейнмент». Исследования по применению технологии «Эдьютейнмент» свидетельствуют о том, что она не только применяется в школьной, но и вузовской практике. В качестве примера рассмотрим эксперимент Тульского государственного педагогического университета им. Л.Н. Толстого. Преподаватели этого университета обратили внимание на то, что у студентов факультета Физической культуры возникают определенные трудности в изучении дисциплины «Введение в педагогическую деятельность. История образования и педагогической мысли». По их мнению, трудности эти связаны с большим количеством фактов, исторических дат и новых для студентов терминов и понятий, абстрактность и пространственность их описания. Применение технологии эдьютейнмент позволило внести в преподавание дисциплины «эмоционально-ценностный компонент, который находит свое отражение в не научных текстах, обладающих педагогической смысловой нагрузкой, например: отрывки из художественной литературы, письма, исповеди, автобиографии, биографии, дневники, комментарии, портретные зарисовки детей, педагогические эссе т.е. тексты, в которых очень объемно и эмоционально представлен субъективный личностный смысл, заложенный автором, провоцирующий читающего на сомнение, спор и диалог». Также использовался иллюстративный материал (Питер Брейгель (Старший) гравюра «Парижская школа», Фёдор Решетников «Опять двойка» и др.), сопровождающийся подробным анализом и проблемными вопросами. Результат проделанной работы был не только позитивно оценен преподавателями, которые увидели значительный прогресс в освоении дисциплины, но и самими студентами, которые отметили, что применение технологии эдьютейнмент позволило сделать педагогические тексты «живыми», расширить кругозор, изменить их уже привычное нейтрально-отстраненное отношение к получаемым знаниям.

Учитывая специфику специальности, эта форма использовалась в работе над художественным фильмом «Детский хоккей Тарасова», который повествует о хоккейном тренере Анатолии Владимировиче Тарасове. После просмотра студенты написали эссе.



Главная цель такой работы – продемонстрировать «позитивные стороны профессиональной педагогической деятельности».

Экспериментальные занятия с использованием технологии «Эдьютейнмент» (игра «Treasure Hunt») были проведены Т.В. Сапух в Оренбургском государственном университете на занятии по иностранному языку со студентами факультета филологии и журналистики. Две команды студентов должны были за пять минут составить туристический маршрут по Лондону с обзором основных достопримечательностей. В этом им помогала карта. На следующее занятие студенты представили свое домашнее задание – экскурсия по Лондону, в которой должны быть отражены какие-то интересные моменты (кухня, рестораны, гостиницы, исторические справки), приложены фотографии и презентации. Т.В. Сапух отмечает, что технология «Эдьютейнмент» позволила достичь сразу нескольких результатов: изменение типа общения на занятии (с вертикального «преподаватель-студент» на горизонтальный «преподаватель-студент-студент», что помогло учащимся избавиться от внутренних страхов и комплексов). При подобном рода работе в аудитории нами отмечается доминирование коммуникативного подхода, формирование личностно-профессиональных качеств (толерантность, коммуникативность, способность преодолевать психологический барьер при иноязычном общении).

Заключение

Несмотря на некоторые разногласия, присутствующие в работах отечественных и зарубежных исследователей, основной особенностью технологии «Эдьютейнмент» становится ее образовательно-развлекательный характер, активное привлечение современных компьютерных и мультимедийных средств обучения.

Таким образом, практически все исследователи технологии «Эдьютейнмент» считают ее современной продуктивной технологией, которая способна не только разнообразить образовательный процесс, но и качественно улучшить усвоение знаний. Следовательно, комбинация традиционной и инновационной методик преподавания может разнообразить материал обучения, повысить интерес студентов к занятиям, а также развить их коммуникативную активность и внутреннюю мотивацию.

Список литературы

References

1. Гнатюк, О.Л. 2010. Основы теории коммуникации. М., КНОРУС, 256.
Gnatyuk, O.L. 2010. *Osnovy teorii kommunikacii*. M., KNORUS, 256.
2. Греков, А. 2014. Эдьютейнмент: новые методы обучения для новых детей. URL: <http://from-ua.com/articles/299160-eduteinment-novie-metodi-obucheniya-dlya-novih-detei.html> (9 февраля 2014).
Grekov, A. 2014. *Ehd'yutejnmnt: novye metody obucheniya dlya novyh detej*. URL: <http://from-ua.com/articles/299160-eduteinment-novie-metodi-obucheniya-dlya-novih-detei.html> (9 fevralya 2014).
3. Драгун, Е. М. 2015. Инфотеинмент как явление современной медиаккультуры. Дисс. канд. культурологии. Москва, 2015, 175.
Dragun, E. M. 2015. *Infotejnmnt kak yavlenie sovremennoj mediakul'tury*. Diss. kand. kul'turologii. Moskva, 2015, 175.
4. Железнякава, О.М., Дьяконова, О.О. 2013. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке. URL: <http://www.almavest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/> (14 мая 2013).
ZHeleznyakova, O.M., D'yakonova, O.O. 2013. *Sushchnost' i sodержanie ponyatiya «ehd'yutejnmnt» v otechestvennoj i zarubezhnoj pedagogicheskoy nauke*. URL: <http://www.almavest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/> (14 maya 2013).



5. Зиновкина, М.М. 2007 Педагогическое творчество / Модульно-кодovое учебное пособие. М., МГИУ, 258.
Zinovkina, M.M. 2007 Pedagogicheskoe tvorchestvo / Modul'no-kodovoe uchebnoe posobie. M., MGIU, 258.
6. Кобзева, Н. А. 2012. Edutainment как современная технология обучения. Ярославский педагогический вестник, № 4 (II) (Психолого-педагогические науки): 192 – 195.
Kobzeva, N. A. 2012. Edutainment как sovremennaya tekhnologiya obucheniya. YAroslavskij pedagogicheskij vestnik, № 4 (II) (Psihologo-pedagogicheskie nauki): 192 – 195.
7. Кувшинов, С.В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании. URL: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>
Kuvshinov, S.V. Edutainment: Audiovizual'nye interaktivnye tekhnologii v obrazovanii. URL: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/>
8. Ожегов, С.И. , Шведова, Н.Ю. 2001. Толковый словарь русского языка. URL: <http://www.ozhegov.org>.
Ozhegov, S.I. , SHvedova, N.YU. 2001. Tolkovyj slovar' russkogo yazyka. URL: <http://www.ozhegov.org>.
9. Перушев, Д. Уроки словообразования. URL: <http://exam-ans.ru/voennoe/3752/index.html>.
Perushev, D. Uroki slovoobrazovaniya. URL: <http://exam-ans.ru/voennoe/3752/index.html>.
10. Попов, А.В. 2006. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М., Манн, Иванов, Фербер, 320.
Popov, A.V. 2006. Marketingovye igry. Razvlekaj i vlastvuj. M., Mann, Ivanov, Ferber, 320.
11. Самойлов, А.С. 2014. Использование элементов технологии «эдютейнмент» с целью развития аксиологической направленности профессионального мышления будущих учителей. В кн.: Педагогические исследования и современная культура: Сборник научных статей Всероссийской интернет-конференции с международным участием, 22-25 апреля 2014. СПб., РГПУ им. А.И. Герцена: 237-241.
Samojlov, A.S. 2014. Ispol'zovanie ehlementov tekhnologii «ehd'yutejment» s cel'yu razvitiya aksiologicheskoy napravlenosti professional'nogo myshleniya budushchih uchitelej. V kn.: Pedagogicheskie issledovaniya i sovremennaya kul'tura: Sbornik nauchnyh statej Vserossijskoj internet-konferencii s mezhdunarodnym uchastiem, 22-25 aprelya 2014. SPb., RGPU im. A.I. Gercena: 237-241.
12. Сапух, Т. В. 2015. Использование технологии "эдютейнмент" в процессе подготовки бакалавров филологии. Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал), 11 (55): 442-452.
Sapuh, T. V. 2015. Ispol'zovanie tekhnologii "ehd'yutejment" v processe podgotovki bakalavrov filologii. Sovremennye issledovaniya social'nyh problem (ehlektronnyj nauchnyj zhurnal), 11 (55): 442-452.
13. Толмачева, Е.В. 2015. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии - Автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2015, 26
Tolmacheva, E.V. 2015. Innovacionnoe obuchenie RKI (sfera «Stroitel'nyj menedzhment») na osnove informacionno-kommunikativnoj veb-kvest tekhnologii - Avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. Moskva, 2015, 26
14. Феклистов, И.Ф. 2002. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. М., CouncilofEurope, 478.
Feklistov, I.F. 2002. Posobie po obrazovaniju v oblasti prav cheloveka s uchastiem molodezhi. M., CouncilofEurope, 478.