**Эдьютейнмент – особый тип обучения в школе VIII вида**

Современные тенденции становления системы обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья, требуют не только создание условий, детерминирующих эффективность психолого-педагогического процесса, но и разработку и внедрение новых методов и технологий. Такой подход позволяет значительно расширить возможности образования детей с ОВЗ. В своё время, Л. С. Выготский говорил о том, что игровая деятельность и игра, содержат в себе все возможности развития ⁵. Наличие таких тенденций позволяет использовать игру как средство, через которое ребенок развивается и обучается.

Указанный тезис положен в основание такого направления в образовании как — эдьютейнмент.

Эдьютейнмент — это метод включения игры в образовательный процесс с целью повышения его эффективности¹.

Идея повышения интереса у обучающихся к учёбе через игру не нова, но сегодня, принцип «учиться играя» становится уже одним из ключевых элементов системы образования (в том числе и детей с ОВЗ) и внеурочной деятельности.

Цель эдьютейнмента является – повышение мотивации обучающихся к процессу получения новых знаний, через изменение самого процесса их усвоения (большая увлекательность, разнообразие, доступность). Известно, что в условиях реализации игровой деятельности информация запоминается и усваивается намного легче и быстрее, тем самым процесс обучения как бы выступает в качестве игры, победа (выигрыш) в которой означает получение новых знаний и умений. Все это обуславливает несомненную пользу использования игрового обучения в практике работы с обучающихся (в том числе и с ОВЗ) в образовательных организациях разного уровня.

Основными отличительными особенностями эдьютейнмента выступают: наличие развивающей деятельности в условиях ситуации свободного выбора.

Такая деятельность организуется со стороны педагога, но осуществляется обучающимся по желанию, где условием успешной мотивации выступает не поощрение или оценка, а получение удовольствия в ходе реализации непосредственной деятельности;

творческий характер.

Любая игровая ситуация предполагает актуализацию творческих способностей обучающихся, что способствует их активизации и умению ориентироваться в рамках поиска эффективной модели решения поставленной задачи; эмоциональная насыщенность.

Игровая ситуация должна обязательно включать в себя актуализацию эмоционального состояния включенных в неё обучающихся. Заданный эмоциональный тон в игре помогает расширить возможности самих участников, через формирование чувства соперничества, конкуренции, переживания и общего приподнятого настроения;

наличие правил (прямых и косвенных). Такие правила в игровом обучении, обязательно должны отражать с одной стороны — содержательную сторону самой игры, а с другой — включать в себя элементы социально-значимого и полезного общественного опыта; имитационный характер деятельности.

В рамках игрового обучения, обязательно необходимо моделировать повседневные жизненные ситуации, с которыми могут столкнуться обучающиеся; обособленный характер игрового процесса. Такой вид образовательной деятельности должен обязательно быть ограничен местом действия, продолжительностью по времени и иметь конкретные пространственные рамки.

Рассматривая вышесказанное, следует отметить тот факт, что в условиях игрового обучения появляется возможность моделирования любого процесса, ситуации или механизма, тем самым включая обучающихся в среду, позволяющую имитировать интересную им область знаний.

Поскольку в эдьютейнменте сочетаются две доминанты — развлечение и обучение, то в ходе реализации игровой программы происходит циклическое смещение акцентов с одной на другую.

К основным сфера применения эдьютейнмента относят (для детей разного возраста и уровня развития): досуговую, познавательную и учебную деятельность, а так-же реализация совместной деятельности детей и взрослых ² ³.

Заметим, что отличительной чертой эдьютейнмента является то, что в его основе лежит развлечение (помогающее включить обучающегося в игровой процесс ради получения удовольствия), которое выступает условием формирования первичной заинтересованности к предмету деятельности, затем, происходит привлечение к самому предмету деятельности (через стимуляцию интереса к изучаемому предмету с помощью сюжета и роли), а итоговым достижением является — формирование устойчивого и целенаправленного интереса к образовательному предмету через игровой процесс.

Для реализации эдьютейнмента существует несколько способов:

* подача знаний как награды. Поскольку самой популярной формой интерактивного образования является ролевая игра, то логично использование её средств в процессе обучения и воспитания. Участники таких игр учатся совершать конкретные полезные действия из моделируемых жизненных ситуаций, что значительно расширяет потенциал личности в будущем;
* интерактивное погружение. Для эффективного включения в тематику занятий, педагогу следует помнить о том, что взаимодействие в рамках эдьютейнмента, реализуется в двустороннем формате (педагог-обучающийся). Образовательный процесс воспринимается как увлекательная игра по поиску новых знаний, в результате которого обучающийся научается и получает навыки планирования, размышления, изобретения и проверки изученного материала.
* использование мультимедийных технологий. Такие технологии позволяют актуализировать интерес обучающихся к конкретной области знания.

В ходе нашей работы, мы установили, что данный метод имеет не только свои преимущества, но и определенные сложности и ограничения.

Недопустимым является превращение занятия (урока) в игру, необходимо уметь организовать моделирование ситуации таким образом, чтобы обучающиеся не просто играли, а играя развивали умение ставить конкретные цели, планировать результаты деятельности, определять пути достижения поставленных задач, на основе восприятия и систематизации полученной информации проектировать и организовывать свою активность, уметь взаимодействовать в коллективе.

В условиях инклюзивного образования, используются следующие средства эдьютейнмента, адаптированные к работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья: методика Марии Монтессори, подразумевающая одновременно и серьезную работу детей, и увлекательную игру, и дисциплину, и их свободу; игровые комплексы бельгийского учителя математики Д. Кюизенера, доставляющие детям истинное удовольствие и превращающие занятия в увлекательную игру, в ходе которой у ребенка формируются математические представления; игровые комплексы венгерского педагога и психолога З. Дьенеша, стимулирующие развитие логического мышления, познавательных процессов, мыслительных операций ребенка; специальные кубики для обучения чтению Н. Зайцева и Е. Чаплыгина; игровые комплексы для развития навыков конструирования и логического мышления Бориса и Елены Никитиных, ориентированные на проявление самостоятельности ребенка при выполнении игрового задания.

Игры изобретателя Виктора Кайе, позволяющие конструировать и экспериментировать, развивать кинестетические ощущения, тренировать речевые зоны коры головного мозга и способствуют более быстрому развитию речи детей с особыми образовательными потребностями; специальные дидактические игровые комплексы В. Воскобовича, развивающие конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять; компьютерная программа «Мир за твоим окном» (Е. Гончарова, Т. Королевская, О. Кукушкина), предназначенная для развития и обучения детей старшего дошкольного возраста с различными нарушениями в развитии; компьютерная программа «Лента времени» (Е. Гончарова, Т. Королевская, О. Кукушкина), направленная на развитие умения ребенка осмысливать окружающий мир и предназначенная для детей дошкольного и младшего школьного возраста;

компьютерная логопедическая программа «Игры для Тигры» (Л. Лизунова), предназначенная для коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста; компьютерная игровая программа «Солнечный замок» (О. Ходченкова) способствует коррекции фонематической стороны речи детей с опорой на зрительный, слуховой, тактильный анализаторы и используется в коррекционной работе с дошкольниками 3-6 лет и младшими школьниками. Логопедический тренажер «Дэльфа-142» (О. Грибова), направлен на совершенствование всех сторон речи дошкольников ¹ ² ³ ⁴ ⁵.

В условиях работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья, эдьютейнмент позволяет организовать процесс обучения и воспитания таким образом, чтобы педагог мог достигнуть максимальной эффективности, а у обучающихся формировались необходимые навыки и умения, в ходе освоения конкретно-направленных знаний.

Список используемой литературы.

¹ Богданова О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения // Вестник МГПУ. 2014. № 4 (30). С. 61–65.

² Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182–185.

³ Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения //Ярославский пед. вестник. 2012. № 4. Т. II (Психолого-педагогиче- ские науки). С. 192–195.

⁴ Репринцева, Е.А. Эдьютейнмент: игры и ИКТ в образовании детей с особыми потребностями [Текст] / Е.А. Репринцева // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : науковий журнал / МОН України, Сумський держ. пед. ун-т ім. А. С. Макаренка ; [редкол.: А. А. Сбруєва, О. Є. Антонова, Дж. Бішоп та ін.]. – Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2015. – № 7 (51). – С. 381–390.

⁵ Хангельдиева И. Г. Эдьютейнмент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик / Хангельди- ева И. Г., Богданова Е. М. // Сб. науч. ст. по материалам Всерос. науч. конф. с междунар. участием «Культура и образование в совре- менном обществе: стратегии развития и сохранения». Краснодар: ООО «Экоинвест». 2013. С. 206–218