

После получения результатов опроса у сборной команды нашего университета была создана группа в социальной сети «ВКонтакте» освещающая ее жизнь.

Выводы. Исходя из вышесказанного - бильярдный спорт можно повсеместно вводить в вузах, приобретая необходимую тренировочную базу, что позволит привлечь большое количество студентов к занятиям, имеющих противопоказания к физическим нагрузкам. Также это оптимизирует подготовку сборной команды по данному виду спорту, необходимо также уделять внимание разносторонней подготовке спортсмена-бильярдиста в условиях высшего учебного заведения.

Литература:

1. Галеев И.Ш., Святова Н.В., Ситдикова А.А., Миннахметова Л.Т., Мисбахов А.А., Садыкова А.И. Анализ умственной работоспособности студентов на фоне занятий физической культурой и спортом // *Современные проблемы науки и образования*. – 2013 - №2 – С.
2. Королев Г.Н., Салмова А.И. Психологические особенности формирования личности спортсмена в высшем учебном заведении // *Физическое воспитание и спортивная тренировка*. – 2016. – №4 (14) – С. 95-99.
3. Королев Г.Н., Салмова А.И. Особенности построения тренировочного процесса со сборными командами вуза // *Рудиковские чтения 2015: Материалы XI Всероссийской конференции с международным участием по психологии спорта и физической культуры* – М.: РГУФКСМиТ, 2015. – С. 231-235.
4. Королев Г.Н., Салмова А.И. Особенности психологии студента-спортсмена // *Физическая культура и спорт интеграция науки и практики: Материалы XII Международной научно-практической конференции* – Ставрополь: ФГАОУ ВПО «Северокавказский федеральный университет», 2015. – С. 5-9.
5. Парфенова Л.А. Основные направления интеллектуализации физического воспитания школьников, имеющих отклонения в состоянии здоровья. *Физическая культура: воспитание, образование, тренировка*. 2013. № 6. С. 14-20.
6. Салмова А.И., Парфенова Л.А. Роль интеллектуальных видов спорта в социальной реабилитации подростков с ограниченными возможностями здоровья // *Проблемы и инновации спортивного менеджмента, рекреации и спортивно-оздоровительного туризма: материалы II-ой всероссийской научно-практической конференции* – Казань.: ПГАФКСиТ, 2016 – С. 223-226
7. Салмова А.И. Развитие бильярдного спорта в техническом вузе // *Актуальные проблемы современной экономики России: Материалы Международной конференции* – Казань: КНИТУ-КАИ, 2015. – С. 267-271.

УДК 811.161.1:378:008

доктор педагогических наук,
профессор Самосенкова Татьяна Владимировна
Белгородский государственный национальный исследовательский университет НИУ «БелГУ» (г. Белгород);
аспирант Савочкина Ирина Владимировна
Белгородский государственный национальный исследовательский университет НИУ «БелГУ» (г. Белгород)

ВОЗМОЖНОСТИ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ЯЗЫКОВОЙ ПОДГОТОВКИ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ

Аннотация. Данная статья рассматривает проблему обучения иностранных студентов русскому языку средствами инновационных образовательных технологий. Возможности иностранного языка расширяются, превращая его в средство: 1) образования и всестороннего развития личности; 2) доступа к иноязычной информации; 3) осуществления межкультурного общения в контексте профессиональной деятельности. В статье раскрыта история использования технологии эдьютейнмент, а также проанализированы возможности ее применения в образовательном процессе в настоящее время.

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

Annotation. This article examines the problem of foreign students learning Russian language by means of innovative educational technologies. Possibilities of a foreign language are expanding, turning it into means: 1) education and all-round development of the personality; 2) access to foreign language information; 3) implementation of cross-cultural communication in the context of professional activity. The article deals with the history of the use eduteynment technology, as well as analyzed the possibility of its application in the educational process at the present time.

Keywords: methods, educational technology, Russian as a foreign language, interactive learning, politeynment, tekhnoteynment, edutainment.

Введение. Современное образование – стремительно развивающаяся и изменяющаяся сфера деятельности человека. Это развитие невозможно без инноваций, без новых информационных и образовательных технологий. Обучение русскому языку как иностранному должно соответствовать мировым стандартам, а это требует внедрения новейших технологий в учебный процесс.

Методисты постоянно ищут новые пути интенсификации и оптимизации процесса обучения. Использование новых технологий в преподавании русского языка для иностранных студентов является одним из важнейших аспектов совершенствования и оптимизации учебного процесса, обогащения арсенала методических средств и приемов. Настоящее и будущее преподавания и изучения РКИ нельзя представить сейчас без применения новейших технологий. С учетом того, что к последним научным и техническим и технологическим достижениям интеллектуальной деятельности человека относится комплекс разнообразных средств коммуникативных технологий,

характерной особенностью лингводидактических инноваций на современном этапе следует считать тесную взаимосвязь с этими средствами [Чумак: 29].

Формулировка цели статьи. Цель статьи и актуальность проблемы определяется необходимостью переосмысления процесса преподавания русского языка как иностранного, который осуществляется в настоящее время в условиях кардинальных изменений во всей системе образования.

Изложение основного материала статьи. Мировая цивилизация разработала систему обучения, исходящую из психологической концепции личности учащегося как субъекта учебной деятельности [Леонтьев, 1977]. В условиях глобальной коммуникации и свободного доступа к информации индивидуальные возможности личности расширились и произошло осознание того, что личность соизмерима с миром. Теория и практика современной европейской и мировой педагогики ориентированы на личность как первооснову при определении цели содержания образования и методов организации учебного процесса. Учеными-методистами и сегодня обсуждаются вопросы использования различных технологий в процессе обучения иностранным языкам (Т.И. Капитонова, Л.В. Московкин, А.Н. Щукин, А.А. Акишина, Т.Е. Акишина, Т.Л. Жаркова, С.А. Ананьин, Т.М. Бальхина, Н.Ф. Коряковцева, Т.Ю. Уша, Е.Е. Юрков и др.). Вопросы необходимости и эффективности применения инновационных педагогических технологий в системе высшего образования находят отражение в работах О.О. Дьяконовой, Н.А. Кобзевой, И.А. Зимней, Т.Е. Исаевой, В.Ю. Радаевой, П.И. Образцова, Т.В. Самосенковой, О.Ю. Ивановой, Н.А. Баранова, А.С. Дубинина, В.А. Сластенина, Д.Б. Эльконина, С.Ф. Занько, Ю.С. Тютюнникова, П.И. Пидкасистого, Г.К. Селевко, Л.П. Бусвой, Е.В. Толмачевой, В.И. Заботкина и др.). Термин «образовательная технология» до сих пор не имеет четкого толкования в современной педагогической мысли. Его понимают и как психолого-педагогические установки (Б.Т. Лихачев), и как технику реализации учебного процесса (В.П. Беспалько), и как процессуальную часть дидактической системы (М. Чошанов). Часто термин становится синонимом модели (В.М. Монахов) или метода обучения. Г.К. Селевко считает: «Педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения» [Селевко: 16]. Он определяет обязательные составляющие образовательной технологии таким образом: а) концептуальная основа; б) содержательная часть обучения: цели обучения - общие и конкретные; содержание учебного материала; в) процессуальная часть - технологический процесс: организация учебного процесса; методы и формы учебной деятельности; методы и формы работы преподавателя; деятельность преподавателя по управлению процессом усвоения материала; диагностика учебного процесса. «Технология обучения - это специально отобранные и расположенные в определенном порядке приемы обучения, которыми пользуются преподаватели в своей работе», - отмечают Л.В. Московкин, А.Н. Щукин, Т.А. Капитонова. [Хрестоматия: 87].

В последние годы в культурологии, журналистике, педагогике и других науках все чаще звучит термин «инфотеймент», что является транслитерацией английского infotainment (information (англ. информация) и entertainment (англ. развлечение). Е.М. Драгун дает следующее определение

*Проблемы современного педагогического образования.
Сер.: Педагогика и психология*

термина: «Инфотеймент - эстетизированная форма подачи новостных и других видов медиаинформации в развлекательном формате, иногда с элементами театрализации, игрового начала или с различными их оттенками» [Драгун: 43]. Данное явление характерно для ТВ, радио, прессы, Интернета. Главная задача, стоящая перед создателями текста с использованием форм инфотеймента, повышение интереса к предоставляемой информации, посредством включения развлекательных элементов, воздействующих на эмоции. Автором данного термина принято считать Нила Постмана, использовавшего его в книге «Забавляясь до смерти» (1985г.). По другой версии, термин впервые был использован в сентябре 1980 года на Объединённой конференции ASLIB, The Institute of Information Scientists и The Library Association в Шеффилде (Великобритания). Но еще раньше термин возник 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 инфотеймента присутствовало даже в ранних пластах культуры. Например, большое значение имело ораторское искусство как способ передачи информации; в Средние века появляется проповедь, а позже - формы актуализации народной культуры (комедия дель арте, театр раск). Все названные 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, зачастую, образовательно-информационную информацию.

Во второй половине XX века на 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.

Е.М. Драгун выделяет три вида инфотеймента: политеймент, технотеймент и эдьотеймент [Драгун: 139].

Коммуникации в формате **политеймента** позволяют политическим деятелям получить максимальную поддержку электората посредством политических шоу, включающих в себя развлекательные элементы.

С развитием технологий и мультимедиа возникает и термин **технотеймент**. Он используется не так часто как инфотеймент, политеймент и эдьотеймент. Примером может служить изобретение программистов компании Google - виртуальный музей Google Art Project. Пользователи имеют возможность познакомиться с известнейшими произведениями искусства, расположенными в различных музеях мира, не выходя из дома. Достаточно только иметь компьютер и выход в Интернет.

Термин **эдьотеймент** появился благодаря The Walt Disney Company, которая его использовала применительно к 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 последствие в США и Великобритании принципы новой технологии были перенесены в область здравоохранения. Пособием «нескучных», наглядных сюжетов

среди населения проводилась разъяснительная работа о вреде наркотиков, разрушительных последствиях СПИДа и рака и т.д. После этого идея развлекательно-образовательных программ для детей только набирала популярность. Возникли «Улица Сезам», «Телепузики». К отечественным проектам такого рода можно отнести всем известную «АБВГДейку» и «Спокойной ночи, малыши». Эти программы демонстрируют применение игровых педагогических технологий. В настоящее время принципы организации развлекательно-образовательной передачи распространились на более широкую аудиторию. Примером могут служить проекты National Geographic и Discovery. В Москве существует музей занимательных наук «Экспериментаниум», представляющий собой развлекательно-образовательный центр, в котором все желающие (и взрослые, и дети) могут в развлекательной форме познакомиться со сложными физическими и химическими явлениями, провести собственные эксперименты, поучаствовать в шоу и мастер-классах.

Педагогические особенности технологии *эдьютеймент* наиболее полно нашли свое отражение в исследованиях зарубежных авторов. Практически все исследователи отмечают основной особенностью технологии — создание развлекательно-образовательной среды, в которой наиболее полно реализуются все возможности современного образования. Применение интерактивных компьютерных технологий в обучении открывает перед педагогом новые возможности. Так, Зухал Окан, профессор Сукурога университета города Адана (Турция) считает главной целью технологии *эдьютеймент* — баланс между эмоциями пользователя компьютера и его образовательными потребностями. [Zühal Okan: 259] Благодаря использованию яркого дизайна, интерактивности и т.д. субъект образовательного процесса приходит к пониманию увлекательности обучения, что в свою очередь сказывается на качестве усвоения учебного материала.

О преодолении психологических барьеров и создании комфортной образовательной среды говорит профессор Австралийского университета им. Дж. Кертна Роб Донован. [Донован: 142] Он считает, что технология *эдьютеймент* способна снизить давление на психику обучаемого благодаря тому, что материал подается в нестандартной, увлекательной форме.

Итальянский профессор Микела Эддис убежден, что *эдьютеймент* позволяет глубоко погрузиться в изучаемый предмет, так как в процессе обучения удовлетворяется любопытство [Эддис: 5].

Д. Букингем (Кембриджский университет) и М. Скалтон (Гарвардский университет) особо отмечают сочетание в технологии традиционного и экспериментального. Это просто необходимо, по их мнению, в современных условиях «усталой» системы образования. Исследователи убеждены, что *эдьютеймент* возможно использовать и при создании целых учебных модулей [Букингем, Скалтон: 43].

Юрий Немец и Йозеф Трна (Университет им. Макарека, Чехия) расширяют возможности *эдьютеймента*. Они считают, что данная технология с успехом может применяться в музеях, центрах досуга, экологическом образовании и др. [Электронный ресурс: http://www.iccr-play.org/documents/brno/nemec_trna.pdf].

Эст дэ Фоссард (Университет Дж. Хопкинса) выделяет в понятии *эдьютеймент* три составляющих: обоснованность, дополнительное обучение,

Проблемы современного педагогического образования. Сер.: Педагогика и психология

распределенное обучение [Фоссард: 287] С применением технологии учащиеся способны сразу видеть результаты своего труда (обоснованность). Увеличиваются возможности применения самостоятельного обучения, что как известно, 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 [Маслоу:150] Саморазвитие становится невозможным без увлечения. В таком случае уместно говорить об образовании не как развлечении, а как увлечении.

Митчел Резник (Кембриджский университет) убежден, что использование развлекательного элемента в образовании применяется лишь тогда, когда действенные методы образования терпят крах [Резник:3]. 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 *эдьютеймент* не получил широкого толкования. А.В. Попов определяет *эдьютеймент* как игровое — «донесение одной важной идеи, создание динамических стереотипов, прецедентов, позволяющих учащимся в ситуации реального выбора совершать действия автоматически» [Попов:71] Подобная технология служит закреплению знаний и выработке определенных навыков. Говоря в целом об игре, А.В. Попов отмечает, что в скором времени игра изменит свою главную функцию (развлечение) на коммуникативную. О.Л. Гнатюк, профессор РГПУ им. А.И. Герцена определяет *эдьютеймент* как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы» и обеспечивающий при этом информирование аудитории при «максимально облегченном анализе событий» [Гнатюк:201] 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. Профессор МГИУ М.М. Зиновкина говорит о «креативном образовании» - целенаправленном последовательном освоении учеником передаваемых ему методологий и опыта творческой деятельности с формированием на этой основе собственного творческого опыта [Зиновкина:198] 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. [Феклистов: 319] Человек развивается и благодаря своему окружению, жизненному опыту. Таким образом, при

последовательной смене обучающих состояний субъект обучения приобретает новые знания, обогащает свой опыт, проживая некоторые жизненные ситуации. Однако, в данном определении автор не упоминает о присутствии развлекательного контента в составе процесса обучения, что не соответствует англоязычному понятию «эдытейнмент»: «обучение» — «развлечение». Заслуживает внимания исследование О. Железняковой и О. Дьяконовой, которые понимают эдытейнмент как «особый тип обучения, который начинается с развлечения (раз + влечение) в обучении, сопровождается формированием привлечения (при + влечение) внимания учащегося к предмету и, в результате, завершается увлечением (у + влечение) и получением удовольствия от процесса обучения» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.alinvest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/>, свободный.]. Обратимся к Толковому словарю Ожегова. «Развлечение - занятие, времяпрепровождение, доставляющее удовольствие», «привлечение (от гл. привлечь) - побудить обратить внимание на что-нибудь, вызвать интерес», «увлечение - большой интерес к кому - чему - нибудь». Учащийся, по мнению авторов, интересно проводя время за изучением 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 [<http://www.ozhegov.org/>].

Н.А. Кобзева рассматривает эдытейнмент в качестве современной технологии обучения. Исследователь отмечает организацию процесса обучения в комфортных условиях, что, безусловно, сказывается на усвоении знаний. Использование технологии дает гарантию достижения результата с использованием комплексного применения дидактических, технологических средств обучения и контроля. Н.А. Кобзева приводит следующее определение: «Edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение» [Кобзева: 193]. 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.

Обратимся к опыту применения технологии эдытейнмент. Алексей Греков, вице-президент Всеукраинской тьюторской ассоциации, а также директор школы «Афина» отмечает, что технология эдытейнмент способна раскрыть потенциал каждого учащегося. [<http://from-ua.com/articles/299160-eduteinment-novie-metodi-obucheniya-dlya-novih-detei.html>] В игре обучаемый 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 использованием 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» [Электронный ресурс].

Технология эдытейнмент хорошо зарекомендовала себя не только в школьной практике. В Тульском государственном педагогическом

Проблема современного педагогического образования. Сер.: Педагогика и психология

университете им. Л.Н. Толстого был проведен эксперимент. Преподаватели 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 обилием фактов, исторических дат и новых для студентов терминов и понятий, абстрактность и пространность их описания. Применение технологии эдытейнмент 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» [Самойлов:239]. Также использовался иллюстративный материал (например, гравюра «Парижская школа» Питер Брейгель (Старший); «Опять двойка» Фёдор Решетников 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 эдытейнмент позволило сделать педагогические тексты «живыми», расширить кругозор, изменить их уже привычное нейтрально-отстраненное отношение к получаемым знаниям. Учитывая специфику специальности, предлагалась также работа над художественном фильмом «Детский хоккей Тарасова» (о хоккейном тренере Анатолии Владимировиче Тарасове), после просмотра которого студенты написали эссе. Главная цель такой работы — продемонстрировать «позитивные стороны профессиональной педагогической деятельности».

Экспериментальные занятия с использованием технологии эдытейнмент (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 домашнее задание: экскурсия по Лондону, в которой должны быть отражены какие-то интересные моменты (например, кухня, рестораны, гостиницы, исторические справки), приложены фотографии и презентации. Т.В. Сапух отмечает, что технология эдытейнмент позволила достичь сразу нескольких результатов: изменение типа общения на занятии (с вертикального «преподаватель-студент» на горизонтальный «студент-студент», что помогло учащимся избавиться от своих внутренних страхов и комплексов), доминирование коммуникативного подхода, формирование личностно-профессиональных качеств (толерантность, коммуникативность, способность преодолевать психологический барьер при иноязычном общении). [Сапух: 442-452]

Выводы. Отметим, что практически во всех исследованиях эдытейнмент признается современной продуктивной технологией, которая способна не только разнообразить образовательный процесс, но и качественно улучшить усвоение знаний. Она позволяет:

- обеспечить подлинную коммуникативность дидактических материалов на любом этапе обучения, даже на самом начальном;
- моделировать реальные речевые ситуации с помощью мультимедиа, создавать эффект контакта с аудиторией;
- обеспечивать комплексный интегрированный подход к обучению языку;
- осуществлять полноценную самостоятельную работу учащихся в индивидуальном режиме на всех этапах обучения;
- организовать общение иностранных студентов на русском языке в ситуации языковой среды;
- организовывать и управлять учебной и познавательной деятельностью иностранных учащихся.

Современный преподаватель должен постоянно стремиться к самосовершенствованию, к неустанным поискам новых приемов, методов и технологий обучения, так как уровень технической оснащенности и подготовки студентов постоянно растет. Следует заметить, что использование новых технологий должно происходить в тесном контакте с традиционными методами обучения, уже доказавшими свою эффективность на практике. Таким образом, комбинируя традиционную и инновационную методику преподавания РКИ, становится возможным разнообразить материал обучения, повышать интерес студентов к занятиям, а также развивать их коммуникативную активность и внутреннюю мотивацию.

Литература:

1. Чумак, Л.Н. Тенденции развития и инновации в методике преподавания РКИ // сб. материалов – Минск: РИВШ, 2009. – С. 28-30.
2. Леонтьев. Психология общения. – М., 1997
3. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии Учебное пособие. — М.: Народное образование, 1998, 256 с.
4. Хрестоматия по методике преподавания русского языка как Addis Michela New technologies and cultural consumption // Edutainment is born. – Bocconi: Bocconi University – Marketing Department, 2002
5. Р. 1–13. иностранного/ Сост. В. Московкин, А.Н. Щукин. - М.: Русский язык. Курсы, 2010. - 552 с.
8. Драгун, Е. М. Инфотейнмент как явление современной медиакультуры [Текст]: дисс. на соиск. уч. ст. канд. Культурологии: 24.00.01 / Драгун Евгения Михайловна. — Москва, 2015. — 175 с.
9. Zühäl Okan Edutainment: is learning at risk? // British Journal of Educational Technology, 2003 — Vol 34. — No 3. — с. 255–264
10. Donovan Rob, Henley Nadine Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. – Cambridge: Cambridge University Press, 2010. – p. 504.
11. Addis Michela New technologies and cultural consumption // Edutainment is born. – Bocconi: Bocconi University – Marketing Department, 2002 – P. 1–13.
12. Buckingham, D. and Scanlon, M. (2005) 'Selling learning: towards a political economy of edutainment media,' in Media, Culture and Society, vol. 27, no. 1. pp 41–58.
13. Némec, Jiří and Trna, Josef Edutainment or Entertainment Education Possibilities of Didactic Games in Science Education. In Némec, J. (ed.) THE EVOLUTION OF CHILDREN PLAY – 24. ICCP Word Play Conference. Brno: Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita, Brno, 2007. [Электронный ресурс].

Проблемы современного педагогического образования.

Сер.: Педагогика и психология

Available at: http://www.iccp-play.org/documents/brno/nemec_trna.pdf.

14. Esta, De Fossard (2005) Writing and producing radio dramas: communication for behavior change [Текст] / SAGE Publications Pvt. Ltd, 2005, 325 pages.
15. Маслоу А. Мотивация и личность. 3-е изд. — СПб.: Питер, 2008. — 352 с.
16. Resnick, M. (2004) Edutainment? No thanks. I prefer playful learning [Текст] / Associazione Civita, vol. 1, no. 1, pp. 2–4.
17. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. — М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. — 320 с.
18. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. — М.: КНОРУС, 2010. — 256 с.
19. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество / Модульно-кодоевое учебное пособие. — М.: МГИУ, 2007. — 258 с.
20. Феклистов И.Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. — М.: Council of Europe, 2002. — 478 с.
21. Железнякова, О.М., Дьяконова, О.О.. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.almavest.ru/ru/favorite/2013/05/14/387/>, свободный.
22. Ожегов, С.И., Шведова, Н.Ю.. Толковый словарь русского языка [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ozhegov.org/>, свободный.
23. Кобзева, Н. А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – № 4. – Том II (Психолого-педагогические науки), С. 192 — 195
24. Греков А. Эдьютейнмент: новые методы обучения для новых детей [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://from-ua.com/articles/299160-eduteinment-novie-metodi-obucheniya-dlya-novih-detei.html>
25. Самойлов, А.С. Использование элементов технологии «эдьютейнмент» с целью развития аксиологической направленности профессионального мышления будущих учителей // Педагогические исследования и современная культура: Сборник научных статей Всероссийской интернет-конференции с международным участием, 22-25 апреля 2014 года / Ред. совет: Т.Б. Алексеева, И.В. Гладкая, Е.Н. Глубокова, И.Э. Кондракова, Н.М. Федорова. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2014. - С. 237-241.
26. Сапун, Т. В. Использование технологии "эдьютейнмент" в процессе подготовки бакалавров филологии [Электронный ресурс] / Сапун Т. В. // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал) 2015. - № 11(55). - С. 442-452.