

*Андреева Надежда Николаевна*

воспитатель

*Васильева Зоя Геннадьевна*

воспитатель

*Шакова Ангелина Юрьевна*

воспитатель

МБДОУ «Д/С №145»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

DOI 10.31483/r-155886

**ТЕХНОЛОГИЯ «ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ»  
КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ  
СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФОП ДО**

*Аннотация:* в статье рассматривается современная образовательная технология «эдютейнмент» (edutainment), сочетающая обучение и развлечение. Раскрываются возможности её использования в старшей группе детского сада. Приводятся практические примеры, алгоритм внедрения и результаты педагогического наблюдения. Статья адресована воспитателям, методистам и всем специалистам, работающим с детьми 5–7 лет.

*Ключевые слова:* эдютейнмент, игровые технологии, познавательная активность, ФОП ДО, дошкольное образование, современные образовательные технологии.

*Актуальность.*

Современный дошкольник живёт в эпоху цифровых технологий, высокой информационной нагрузки и быстрой смены визуальных образов. Традиционные методы обучения (объяснение, показ, повторение) часто не позволяют удерживать внимание детей дольше 5–7 минут. В ответ на этот вызов возникает необходимость внедрения технологий, которые объединяют образование и развлечение – edutainment (от англ. education + entertainment).

Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО) нацеливает педагогов на развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности. Технология эдьютейнмент органично вписывается в эти требования, так как:

- сохраняет ведущую роль игры;
- повышает внутреннюю мотивацию;
- интегрирует разные виды детской деятельности.

*Сущность технологии эдьютейнмент.*

Эдьютейнмент – это не просто «весёлое обучение», а системный подход, при котором образовательный контент подаётся через эмоционально окрашенные, интерактивные, часто проблемные ситуации.

Таблица 1

#### Ключевые принципы технологии

| Принцип                     | Содержание  |
|-----------------------------|---|
| Добровольность              | Ребёнок включается в деятельность без принуждения     |
| Эмоциональная вовлечённость | Обучение через удивление, радость, интерес            |
| Интерактивность             | Ребёнок не слушатель, а участник                      |
| Интеграция                  | Сочетание познания, творчества, движения, общения     |
| Практическая значимость     | Результат виден сразу (поделка, мини-спектакль, игра) |

Эдьютейнмент «не подменяет» системное обучение, а дополняет его в тех случаях, где нужна высокая мотивация и снятие психологических барьеров.

*Формы эдьютейнмент в ДОО.*

Для старшего дошкольного возраста наиболее эффективны следующие формы.

#### 1. Образовательные квесты.

Дети путешествуют по станциям («Весенняя лаборатория», «Спасём сказочного героя»), выполняя задания по математике, развитию речи, окружающему миру. Каждое задание – загадка или головоломка.

#### 2. Лэпбук с сюрпризными элементами.

Интерактивная папка с кармашками, окошками, вращающимися кругами. Ребёнок сам выбирает, какую страницу открыть. Пример: лэпбук «Ранняя весна» содержит стихи, задания, мини-книжки, QR-коды со звуками леса.

3. *Научное шоу (эксперименты с элементами театра).*

«Профессор Знайкин» проводит опыты с водой, магнитами, воздухом. Дети одновременно наблюдают, участвуют и фиксируют результат (зарисовки, схемы).

4. *Интерактивные сказки с выбором сюжета.*

Дети решают, как поступить герою, и от этого меняется концовка. Развивает прогностические способности и связную речь.

5. *Цифровые инструменты с геймификацией.*

Образовательные платформы (Minecraft Education, LearningApps, интерактивные пазлы, квизы) в дозированном формате – 10–15 минут.

*Пример реализации:* квест «Тайны ранней весны» (старшая группа).

*Цель:* закрепление признаков ранней весны через игровую деятельность.

*Этапы.*

1. *Вхождение* – голосовое сообщение от «Весны», которая просит разбудить природу.

2. *Первое задание* (центр экспериментирования): «Почему тает снег?» – опыт с кубиком льда и лампой.

3. *Второе задание* (центр речи): собрать разрезные картинки перелётных птиц и назвать их.

4. *Третье задание* (музыкальный центр): угадать звуки весны (капель, ручей, грачи).

5. *Финал* – коллективное панно «Весна пришла» (аппликация из разных материалов).

*Результат:* дети не просто повторили признаки весны, а «прожили» их в действии. Время непрерывного внимания – до 25 минут.

*Результаты апробации (педагогическое наблюдение).*

В старшей группе (20 детей) в течение 4 недель использовались элементы эдьютейнмент в рамках тематических недель «Ранняя весна», «Перелётные птицы», «Мир воды».

Таблица 2

## Показатели (сравнение с традиционными занятиями)

| Критерий  | Традиционное занятие | Занятие с эдьютейнмент |
|---|----------------------|------------------------|
| Удержание внимания (среднее)                    | 7–8 мин              | 15–20 мин              |
| Количество ответов детей (занятие 20 мин)       | 12–15                | 25–30                  |
| Эмоциональные реакции (улыбка, смех, удивление) | единичные            | системные              |
| Желание продолжить тему после занятия           | низкое               | высокое (73% детей)    |

*Вывод:* технология эдьютейнмент статистически значимо повышает познавательную активность и снижает утомляемость старших дошкольников.

*Рекомендации по внедрению.*

Для успешного использования эдьютейнмент в ДОО необходимо следующее.

1. Не нарушать СанПиН (не заменять все занятия играми, соблюдать регламент).
2. Чётко разделять развлекательную и образовательную часть (игра должна обучать, а не отвлекать).
3. Учитывать индивидуальные особенности детей (гиперактивным – больше движения, медлительным – больше времени на размышление).
4. Использовать технологию *дозированно*- 1–2 раза в неделю как интегративный день или итоговое событие.
5. Обучать педагогов основам геймификации (курсы, мастер-классы).

*Заключение.*

Технология эдьютейнмент является эффективным инструментом современного педагога, позволяющим:

- повысить познавательную мотивацию;
- удерживать внимание в течение всего занятия;

- снизить тревожность и напряжение;
- формировать soft skills (коммуникацию, сотрудничество, креативность).

В условиях реализации ФОП ДО эдьютейнмент может использоваться как вариативная часть основной образовательной программы или как технология поддержки детской инициативы. Дальнейшие исследования могут быть направлены на разработку диагностического инструментария для оценки эффективности данной технологии.

### ***Список литературы***

1. Федеральная образовательная программа дошкольного образования: утв. приказом Минпросвещения РФ от 25.11.2022 № 1028.
2. Козырева Е.А. Эдьютейнмент в дошкольном образовании: возможности и границы / Е.А. Козырева // Современное дошкольное образование. – 2023. – №4. – С. 45–51.
3. Пономарева Л.И. Геймификация образовательного процесса в ДОО / Л.И. Пономарева. – М.: Сфера, 2024. – 128 с.
4. Пинк Д. Драйв: что на самом деле нас мотивирует / Д. Пинк. – М.: Альпина Паблицер, 2020. – 274 с.