

ISSN 2079-8210

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

ВЕСТНИК

Санкт-Петербургского государственного
университета технологии и дизайна

научный журнал

Серия 3
ЭКОНОМИЧЕСКИЕ,
ГУМАНИТАРНЫЕ
И ОБЩЕСТВЕННЫЕ НАУКИ

№ 3

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ ■ 2 0 2 1

Вестник

Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна
№ 3. 2021. Серия 3. Экономические, гуманитарные и общественные науки

Научный журнал

Учредитель и издатель — Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна

Главный редактор

А. В. Демидов

Заместители главного редактора

А. В. Архипов, А. Г. Макаров

Члены редколлегии серии:

М. Н. Титова (отв. редактор), М. И. Боровков, А. С. Будагов, М. П. Воюшина, Е. А. Горбашко, В. В. Горшкова,
В. М. Дианова, В. А. Доманский, М. Б. Есаулова, А. И. Жилина, Е. М. Ильинская, Б. И. Каверин,
Н. М. Калашникова, С. А. Козлов, Н. С. Лабуш, Ю. В. Манько, В. И. Маршев, А. В. Малинов, Л. Н. Никитина,
В. В. Платонов, Л. В. Резинкина, Е. М. Рогова, А. В. Смирнов, А. Б. Титов, Н. В. Чекалева

Ответственный секретарь

Л. В. Нижельская

Адрес редакции

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

тел. (812) 315-04-89, (812) 315-74-70

Сайт

<http://vestnik.sutd.ru>

Электронная почта

vestnikspbgutd@mail.ru

Факс

(812) 315-74-70

Решением ВАК журнал включен в перечень ведущих научных журналов и периодических изданий Российской Федерации, в которых должны быть опубликованы результаты диссертационных работ на соискание степени кандидата и доктора наук.

Отпечатано в типографии ФГБОУ ВПО СПГУТД, 191028 СПб., ул. Моховая, 26

Издание зарегистрировано в Федеральной службе по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций. Свидетельство ПИ № ФС77 – 40894

Подписано в печать 13.05.21. Формат 62×94 1/8. Бумага кн.-журн.

Усл.-печ. л. 16. Тираж 1000 экз. Заказ № 100

УДК 374

DOI 10.46418/2079-8210_2021_3_19

М. А. Зенкин

Морской федеральный ресурсный центр дополнительного образования
детей ГУМРФ им. адмирала С. О. Макарова
198035 РФ, Санкт-Петербург, Двинская, 5/7

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ЭДЬЮТЕЙМЕНТ В СФЕРЕ НЕФОРМАЛЬНОГО И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ (на примере программ морской тематики в детских образовательных центрах)

© М. А. Зенкин, 2021

Статья посвящена проблеме разработки критериев оценки эффективности эдьютеймент-технологий. Она рассматривается на материале дополнительных общеобразовательных программ морской тематики, реализованных в Международном детском центре «Артек» и Всероссийском детском центре «Орленок» в рамках 7-й и 8-й смен 2018 года, 9-й смены 2019 года и 1-й смены 2020 года с совокупным охватом 1195 детей в возрасте 13–17 лет. Во время упомянутых мероприятий для участников смен были проведены образовательные профориентационные игры: игра по станциям «Гардемарины, вперед!», викторина «Полярный квиз» и настольная историко-географическая игра «Кругосветка». Данные игры предлагают форматы взаимодействия как с массовой аудиторией, так и с малыми группами и ориентированы как на первичное знакомство со сферой морской деятельности, так и на более глубокое погружение в специфику отрасли. Исследование образовательных результатов и профориентационных эффектов проводилось методом тестирования, включенного наблюдения, анкетирования и экспертной оценки. Материал исследования позволил предложить некоторые инструменты оценки эффективности эдьютеймент-технологий при изучении детьми определенной профессиональной области, однако открытым остается вопрос об измерении их профориентационного потенциала и эффектов последствия. Исследование показало, что в настоящий момент мы не располагаем инструментарием, позволяющим объективно оценить профориентационный результат эдьютеймент. Экспертная оценка уровня заинтересованности аудитории недостаточно проработана с точки зрения критериальной базы и потому носит субъективный характер. Анкетирование обучающихся по итогам смены не позволяет отделить эффекты конкретных эдьютеймент-технологий от общего эффекта серии образовательных событий тематической смены и атмосферы детского лагеря в целом. Вместе с тем изучение отдельных примеров продолжения обучающимися своей образовательной траектории побуждают к продолжению поисков в этой области.

Ключевые слова: эдьютеймент, игровые технологии в образовании, неформальное образование, профориентация, профессиональное самоопределение подростков.

Как отмечает авторский коллектив в исследовании «Актуальная ситуация развития сектора “эдьютеймент” для детей в России», в последние годы в нашей стране активно развиваются программы, совмещающие образовательную и развлекательную деятельность, что способствует не только повышению мотивации школьников к изучению учебных дисциплин (преимущественно естественнонаучных), но и к формированию метапредметных компетенций, навыков XXI века, а также профессиональной ориентации [1, с. 28].

На сегодняшний день механизмы побуждения к сложным видам когнитивной деятельности, к которым относится и обучение, с помощью игровых технологий наиболее разработаны в бизнесе. Геймификации как инструменту повышения мотивации сотрудников посвящены работы Г. Зикерманна и К. Каннингема [2], К. Вербаха и Д. Хантера [3]. Исследователи отмечают, что игра, апеллирующая к естественному любопытству человека и стремлению к соревновательности, «активирует дофаминовую систему мозга», отвечающую за получение удовольствия [3, с. 44]. Принцип повышения мотивации в зависимости от успешности решения бизнес-задачи и, как следствие, возникающего внутреннего позитивного подкрепления может быть экстраполирован на сферу

образования. Описанию механизмов стимулирования природного любопытства человека в процессе обучения посвящена значительная часть книги Д. Уиллингема «Почему ученики не любят школу?» [4].

Многообразие применяемых в педагогической практике последнего десятилетия технологий, которые базируются на игре как мощном инструменте формирования мотивации к обучению, свидетельствует о произошедшем под давлением социума развороте образования (в первую очередь неформального) от репродуктивного к интерактивному. По данным исследования, проведенного Институтом образования и Центром внутреннего мониторинга НИУ «Высшая школа экономики» в 2017 году, в России насчитывается более 90 интерактивных музеев науки (в 66 городах) и более 40 городков профессий [1, с. 5, 9]. Исследование также охватило более мелкие формы эдьютеймент — интерактивные авторские экскурсии по музеям и предприятиям, лагеря профессий, частные организации дополнительного образования и др. Несмотря на масштаб (обследовано около 10 крупных субъектов РФ, взято более 30 интервью у руководителей организаций, специализирующихся на эдьютеймент) исследование не дает исчерпывающего представления о рынке эдьютеймент в России на современном этапе.

Е. О. Акчелов и Е. В. Галанина в статье «Новый подход к геймификации в образовании» выделяют пять образовательных технологий, основанных на игре — «эдьютеймент», «геймификация», «serious games», «games for learning», «game-based learning» [5, с. 118]. В задачи настоящей статьи не входит введение дефиниций к этим терминам. В качестве рабочего мы будем использовать — «эдьютеймент», понимаемый вслед за И. Г. Хангельдиевой как «развлекательное (увлекательное) образование», как технологию преподнесения той или иной информации в занимательной форме, в форме игры [6, с. 54]. Вслед за К. Н. Поливановой и Дж. П. Джи игра для нас — в первую очередь, имитационная деятельность, открывающая возможности для профессиональных проб, для коммуникации обучающегося с предметным миром изучаемой области [7, с. 71].

Настоящая статья не ставит целью описание всего многообразия игровых технологий, их терминологическое уточнение и конкретизацию методологии, о чем написано много работ в зарубежной и отечественной научной и публицистической литературе¹, но ориентирована на поиск критериев оценки эффективности эдьютеймент-технологий с точки зрения образовательных и профориентационных результатов и эффектов обучающихся. Проблема эффективности игровых технологий ставится на материале дополнительных общеобразовательных программ морской направленности, реализованных в МДЦ «Артек» и ВДЦ «Орленок» в 2018–2020 году.

Игра является ведущей формой организации образовательного процесса в сфере детского отдыха и оздоровления [8]. Погружение обучающегося в проблематику смены детского лагеря происходит через создание игрового контекста, в котором все события взаимосвязаны, аллюзии легко угадываются детьми, а образы понятны и доступны.

Контекст, создаваемый с помощью игровых технологий, может основываться на литературных сюжетах, как в МДЦ «Артек», или же на исторических реалиях, как в детском лагере «Штормовой» ВДЦ «Орленок». На время 9-й смены 2019 года «Артековская робинзонада» МДЦ «Артек» превращается в необитаемый остров («Остров «Артек»), а во время тематических смен в детском лагере «Штормовой» ВДЦ «Орленок» ребята оказываются на сторожевом корабле Черноморского флота «Шторм» [9].

Игра пронизывает пространство детского лагеря на макро и микроуровне — от символизма до организации быта. Обряд инициации моделируется в Детской морской флотилии «Артека» на вечере открытия навигации, когда новому набору юных моряков в торжественной обстановке на территории порта вручается морская форма. В детском лагере «Штормовой» ВДЦ «Орленок» обучающиеся попадают на сторожевой

корабль, где «комнаты» становятся «кубиками», «перила» и «поручни» — «леерами», а «этажи» — «палубами».

Концептуализация бытийного и бытового в игре создает образовательную среду, в которой обучение происходит незаметно и непрерывно. Попадая в игровое пространство, на боевой корабль «Шторм», принимая условную реальность и ее правила, ребенок прекращает заучивать морскую терминологию, сидя за партой, а усваивает ее органично. Погружение в контекст интенсифицирует динамику образовательного процесса.

Последовательное нанизывание на общую идею смены образовательных событий (соревнование, квест и т. д.) позволяет удерживать игровой контекст и мотивирует ребенка к решению практических образовательных задач, повышает его мотивацию к изучению той или иной профессиональной области.

Й. Хейзинга в своем труде «Homo ludens» писал: «игра — *добровольное* <здесь и далее курсив наш — М. З.> поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно *добровольно* взятым на себя, но безусловно обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое *чувствами напряжения и радости*, а также *ощущением «инобытия»* в сравнении с «обыденной жизнью»» [10, с. 45].

В своем определении нидерландский философ словно бы выразил суть образовательной стратегии детского лагеря, где игра является смыслообразующей категорией. Для удержания рамок ролевой игры, реализуемой в течение 21 дня (смены), частные игровые образовательные события должны тематически и структурно ей соответствовать, развиваясь в той же логике. В тематических сменах морской направленности помимо активных методов обучения, морской практики и соревнований, погружающих участников через физическое взаимодействие с окружающей средой в морской контекст, важную функцию выполняют такие игровые формы, как квест, игра по станциям, квиз, настольная игра и др.

Особенностью игровых образовательных мероприятий, направленных на достижение образовательных и профориентационных результатов, является массовость (в практике автора — от 25 до 320 человек одновременно), непродолжительность по времени (до двух академических часов), интуитивная понятность правил, обеспечивающая сравнительно быстрое включение подростков в игровой сюжет, быстрое обновление результатов, делающее событие целостным и завершенным.

В 2018, 2019 и 2020 году автором проведено исследование, направленное на поиск критериев оценки эффективности эдьютеймент-технологий с точки зрения образовательных и профориентационных результатов обучающихся. Исследование проводилось в рамках 7-й смены 2018 года в детском лагере «Штормовой» ВДЦ «Орленок» (участники — 100 детей, 11–17 лет), 8-й смены 2018 года в детском лагере «Речной» МДЦ «Артек» (участники — 75 детей, 12–17 лет), 9-й смены

¹ Только на сайте Science Direct, крупнейшей зарубежной базе данных научной периодики, по запросу «edutainment» в поисковой выдаче 787 публикаций, из них около 200 за последние три года.

2019 года в детском лагере «Озерный» МДЦ «Артек» (участники — 320 детей, 11–17 лет) и 1-й смены 2020 года в рамках образовательного модуля «Неделя Антарктиды» в школе и детских лагерях МДЦ «Артек» (участники — 700 детей, 13–17 лет).

Во время указанных мероприятий коллективом специалистов Государственного университета морского и речного флота имени адмирала С. О. Макарова, Арктического и антарктического научно-исследовательского института и Музея-макета «Петровская Акватория» проведена серия образовательных игр — игра по станциям «Гардемарины, вперед!», интеллектуальная викторина «Полярный квиз» и настольная историко-географическая игра «Кругосветка».

Технологии организации и проведения упомянутых игр, а также методические комплекты представлены в коллективной монографии «Технологии организации профильных морских смен в детских образовательных центрах и лагерях» [9]. В рамках настоящей статьи остановимся на описании результатов и эффектов образовательных игр.

Образовательные и профориентационные результаты игры по станциям «Гардемарины, вперед!» оценивались автором по итогам реализации профильных морских программ «Океан моей мечты» (7-я смена 2018 года ВДЦ «Орленок») и «Море — романтика — профессия» (8-я смена 2018 года МДЦ «Артек»), в содержание которых игра по станциям вошла в качестве одного из образовательных модулей.

Игра «Гардемарины, вперед!» проводилась в ВДЦ «Орленок» и в МДЦ «Артек» в сходных условиях, в течение трех дней в трех отрядах. Участников разделили на три группы по возрастам: младшая (11–12 лет), средняя (13–15 лет) и старшая (16–17 лет). В двух детских центрах в игре приняли участие 175 человек.

Команды разных возрастных групп в обоих федеральных детских центрах продемонстрировали сходные результаты: младшая возрастная группа с трудом справилась с задачами по экономике и экономической географии в отличие от более старших ребят. По остальным тематическим разделам, за исключением «Морской истории», участники всех возрастных групп продемонстрировали удовлетворительный результат, набрав более 50% от максимально возможного количества баллов.

Тематический раздел «Морская история», содержащий задания на знание исторических персоналий (адмиралов, флотоводцев) и событий (крупнейших морских сражений, истории основания регулярного российского флота), вызвал наибольшее затруднение у младшей и средней возрастных групп. Минимальный балл, который набрали обучающиеся по профильной морской программе в младшей и средней возрастных групп в ВДЦ «Орленок», составил 6 и 7 из 17, в МДЦ «Артек» — 10 и 6 соответственно. В старшей возрастной группе в обоих детских центрах показатели составили 11 и 15 из 17 возможных.

Образовательный результат игры по станциям «Гардемарины, вперед!» оценивался в контексте других образовательных мероприятий морской направленности, проводившихся в течение смены.

Итоговое тестирование, проведенное в конце смены в каждом из детских центров, показало, что в совокупности порядка 70% обучающихся успешно освоили дополнительную общеобразовательную программу морской направленности, которая включала в себя все тематические блоки, представленные на станциях игры «Гардемарины, вперед!». Помимо знакомства со сферой морской деятельности во время игры по станциям участники развивают навыки командного взаимодействия, ролевого поведения, коммуникативные навыки («универсальные компетенции»).

Профессиональная ориентация во время игры по станциям осуществлялась латерально, раскрывая разные аспекты морской сферы деятельности: высокое материальное благосостояние работников индустрии водного транспорта отражено в экономических задачах на станции «Логистический концерн», романтика морских путешествий, дальних странствий и географический открытий — на станциях «Морская история» и «Арктическая» и т. д. Информация об образовательных организациях, осуществляющих подготовку специалистов для морского сектора экономики, представлена в виде буклетов и плакатов, на которых необходимо, проявив внимательность и сообразительность, найти направления подготовки, соответствующие выбранной заранее специальности.

В процессе игры участники в интерактивной форме получают целостное представление об истории развития российского флота, о многообразии инженерных морских профессий, об учебных заведениях (среднего и высшего образования) морского профиля, а также о крупнейших работодателях (например, одна из игровых станций посвящена крупнейшему отраслевому предприятию ФГУП «Росморпорт»).

Игра «Гардемарины, вперед!» по результатам анкетирования 175 детей в возрасте от 11 до 17 лет, проведенного в конце 7-й смены 2018 года в ВДЦ «Орленок» и 8-й смены 2018 года в МДЦ «Артек», вошла в пятерку самых запоминающихся событий смены. О профориентационном эффекте игры косвенно свидетельствуют результаты уже упомянутого анкетирования: на вопрос «Хотели бы вы получать больше информации о морских профессиях, морских и военно-морских учебных заведениях во время смены?» 44% обучающихся обоих детских центров ответили положительно.

Игра «Гардемарины, вперед!» благодаря высокой динамике и широте охвата аудитории больше подходит для первичного знакомства или актуализации представлений участников о той или иной сфере профессиональной деятельности. Для более глубокого погружения в особенности той или иной профессии или для контроля знаний формат интеллектуальной игры, викторины или квиза, представляется более адекватным.

Образовательный результат интеллектуальной викторины «Полярный квиз» репрезентирует опыт проведения игры для 200 учащихся школы МДЦ «Артек» в рамках сетевого образовательного модуля по географии (1-я смена 2020 года «Время наших открытий»).

Порядка 50% участников набрали количество баллов, соответствующее оценке «отлично», 40% — оценке «хорошо» и 10% — оценке «удовлетворительно».

Профориентационный результат квиза оценивался экспертно в контексте серии образовательных мероприятий в МДЦ «Артек», приуроченных к 200-летию открытия Антарктиды русскими мореплавателями.

В течение недели, с 27 по 31 января 2020 года, в МДЦ «Артек» в рамках смены научной тематики «Время наших открытий» проводились образовательные мероприятия, посвященные юбилею со дня открытия 28 января 1820 года русскими мореплавателями Ф. Ф. Беллинсгаузеном и М. П. Лазаревым шестого континента:

— тематические занятия, в том числе «Полярный квиз», в школе МДЦ «Артек» в рамках сетевых образовательных модулей по географии;

— телемост «Артек — антарктическая станция «Прогресс» — Санкт-Петербург (ФГБУ «Арктический и антарктический научно-исследовательский институт», ФГБОУ ВО «ГУМРФ имени адмирала С. О. Макарова»);

— отрядные беседы с исследователями Антарктиды — участниками антарктических экспедиций в формате «Беседы с интересными людьми».

Организатором образовательного модуля, посвященного Антарктиде, выступили ФГБОУ ВО «ГУМРФ имени адмирала С. О. Макарова», ФГБУ «Арктический и антарктический научно-исследовательский институт» и Музей-макет «Петровская Акватория». Совокупный охват участников образовательных мероприятий составил более 700 подростков, часть которых приняла участие сразу в нескольких мероприятиях.

Профориентационные эффекты и образовательные результаты «Полярного квиза» проявились в смежном мероприятии — встрече с интересными людьми, участниками антарктических экспедиций. По итогам отрядной встречи с обучающимися морского отряда детского лагеря «Морской», которые накануне стали участниками «Полярного квиза», ведущий специалист логистического центра Российской антарктической экспедиции ФГБУ «Арктический и антарктический научно-исследовательский институт», участник девяти экспедиций в Антарктиду, начальник станций «Восток», «Новолазаревская», «Мирный» и «Прогресс» А. В. Воеводин отметил высокий уровень подготовки со стороны обучающихся ко встрече, нетривиальные и глубокие вопросы по различной тематике научных исследований в Антарктиде, конкретные вопросы о профессиональной деятельности полярников и капитанов научно-экспедиционных судов.

Специфика вопросов и детальность их проработки со стороны аудитории, получившая высокую экспертную оценку участника антарктических экспедиций, косвенно свидетельствует об образовательном и профориентационном потенциале «Полярного квиза».

Жанр квиза позволяет глубоко погрузить аудиторию в проблематику, актуальную для той или иной сферы профессиональной деятельности. Вместе с тем игровой формат позволяет решать широкий спектр

задач по развитию интеллектуальных способностей, аналитического и творческого мышления, расширению кругозора школьников, а также формированию навыков работы в команде.

Перспективы для большего масштабирования проблемного поля профессиональной деятельности раскрываются в работе с малыми группами на базе эдьютеймент-технологий. Одним из подходящих для решения этой задачи жанров является настольная игра.

Оценка образовательных результатов и профориентационных эффектов настольной образовательной историко-географической игры «Кругосветка» проводилась во время 7-й смены 2019 года в МДЦ «Артек» в рамках реализации программы «Море — романтика — профессия». Для артековцев детского лагеря «Озерный» проведен чемпионат, в котором приняло участие 70 человек, сформированных в 14 команд. Чемпионат проходил в течение трех дней во время вожатских часов.

Образовательный и профориентационный результат чемпионата можно оценить косвенно — по уровню мотивации команд. Перед финальным туром участники игры сформировали запрос к педагогу на дополнительные (более сложные) задания, поскольку большую часть прорешали на предварительных этапах. Кроме того, часть этих вопросов показалась участникам слишком простой. Оценка образовательных результатов проводилась количественным методом — по соотношению верных и неверных ответов на вопросы, а также экспертно — педагог и помощник наблюдали за ходом рассуждений команды и поиском решения. Количественная и экспертная оценка образовательных результатов игры «Кругосветка» — удовлетворительно. Порядка 60% обучающихся ответили на более чем 50% вопросов. Критерии измерения профориентационного эффекта игры в ходе исследования сформировать не удалось.

Рассмотренные образовательные профориентационные игры предлагают форматы взаимодействия как с массовой аудиторией, так и с малыми группами, ориентированы как на первичное знакомство со сферой морской деятельности, так и на более глубокое погружение в специфику отрасли. Главная цель — мотивация обучающихся к дальнейшему изучению (после лагеря) профессиональной области. Однако вопрос об эффекте последствий и оценке профориентационных эффектов остается актуальным.

Проведенное во время профильных морских смен исследование позволило, с одной стороны, предложить некоторые инструменты оценки образовательных результатов применения эдьютеймент-технологий при изучении детьми определенной профессиональной области (количественные измерения, тестирование, экспертная оценка в контексте образовательных событий и др.), с другой — поставить вопрос о воспроизводимости результатов в неспецифических условиях контекстного погружения ребенка в профессиональную проблематику (вне детского лагеря).

Открытым остается вопрос об измерении профориентационного потенциала эдьютеймент-технологий

и эффектов последствия. Исследование показало, что в настоящий момент мы не располагаем инструментарием, позволяющим объективно оценить профориентационный результат эдьютеймент. Экспертная оценка уровня заинтересованности аудитории недостаточно проработана с точки зрения критериальной базы и поэтому носит субъективный характер. Анкетирование обучающихся по итогам смены не позволяет отделить эффекты конкретных эдьютеймент-технологий от общего эффекта серии образовательных событий тематической смены и атмосферы детского лагеря в целом.

Между тем изучение отдельных примеров продолжения обучающимися своей образовательной траектории после профильной смены или после участия в отдельных игровых событиях² побуждают к продолжению поиска критериальной системы оценивания эдьютеймент-технологий, что позволит в перспективе повысить их образовательный и профориентационный потенциал.

² Интервью с артековцами — обучающимися в профильных морских отрядах, Александром К., курсантом факультета навигации и связи ГУМРФ имени адмирала С. О. Макарова (Санкт-Петербург), с Эвелиной А., студенткой направления: «Информационные технологии» ГУМРФ имени адмирала С. О. Макарова (Санкт-Петербург), с участницей тематической морской смены в «Орленке» Валерией М., курсанткой Транспортного колледжа ГМУ имени адмирала Ф. Ф. Ушакова (г. Новороссийск) позволяют говорить о влиянии эдьютеймент на формирование интереса к профессии. Об аналогичном профориентационном воздействии отдельных эдьютеймент-технологий свидетельствует пример проведения игры «Гардемарины, вперед!» в феврале 2018 года в Нахимовском военно-морском училище Министерства обороны РФ. Через месяц после проведения игры, в марте 2018 года, заинтересованная группа нахимовцев посетила с экскурсией площадки организаторов игры — Музей-макет «Петровская Акватория», а также музей и тренажерный комплекс ГУМРФ им. адмирала С. О. Макарова. Во время экскурсий участники сформировали запрос на профориентационную продукцию вуза — буклеты о поступлении.

Список литературы

1. Актуальная ситуация развития сектора «эдьютеймент» для детей в России / С. Г. Косарецкий, М. А. Кудрявцева, К. А. Фиофанова / Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. М.: НИУ ВШЭ, 2018. 36 с.
2. *Zichermann G., Cunningham C.* Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. — Sebastopol, O'Reilly Media, 2011. 182 p.
3. *Вербах К., Хантер Д.* Вовлекай и властвуй: Игровое мышление на службе бизнеса / Пер. с англ. А. Кардаш. М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2015. 206 с.
4. *Уиллингем Д.* Почему ученики не любят школу? Когнитивный психолог отвечает на вопросы о том, как функционирует разум и что это означает для школьных занятий / Пер. с англ. Ю. Каптуревского / Под науч. ред. А. Рябова. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2020. 288 с.
5. *Акчелов Е. О., Галанина Е. В.* Новый подход к геймификации в образовании / Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. № 1 (32). С. 117–132.
6. *Хангельдиева И. Г.* Эдьютеймент как единство сознательного и бессознательного // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2018. № 3. С. 47–59.
7. *Поливанова К. Н.* Вступительный комментарий к статье Джеймса Пола Джи «Деятельность человека и социальные группы как естественная среда оценивания: размышления об обучении и оценке в XXI в.» // Вопросы образования. 2013. № 1. С. 69–72.
8. *Куликов М. Н., Хилимов Ю. В.* Интеллектуальная игра в МДЦ «Артек» // Народное образование. 2019. № 2. С. 135–140.
9. Технологии организации профильных морских смен в детских образовательных центрах и лагерях: коллективная монография / М. А. Зенкин, А. А. Березкин, С. В. Козик и др./под общей редакцией канд. филол. наук М. А. Зенкина, А. А. Березкина. СПб: Изд-во ГУМРФ им. адмирала С. О. Макарова, 2021. 228 с.
10. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

M. A. Zenkin

Admiral S. O. Makarov State University of Maritime and Inland Shipping
198035 Russia, Saint-Peterburg, Dvinskaya str., 5/7

EDUCATIONAL RESULTS AND CAREER EDUCATION EFFECTS OF THE USE OF EDUTAINMENT TECHNOLOGY IN THE FIELD OF NON-FORMAL AND EXTRACURRICULAR ACTIVITIES (ON THE EXAMPLE OF MARITIME EDUCATION PROGRAMS IN EDUCATIONAL CAMPS)

The article is devoted to the problem of developing criteria for evaluating the effectiveness of educational technologies in terms of educational outcomes of students and career education effects. The problem of the effectiveness of edutainment is considered on the basis of youth maritime education programs in the camps «Artek» and «Orlyonok» within the framework of the 7th and 8th shifts of 2018, the 9th shift of 2019 and the 1st shift of 2020 with a total coverage of 1195 children aged 13–17 years. During the mentioned events, career education games were held for the participants of the shifts — a game on the stations «Gardemarinny, vpered!», a quiz «Polar Quiz» and a board historical and geographical game «Krugosvetka». These games offer formats of interaction with both a mass audience and small groups, focused both on the initial acquaintance with the field of maritime activities, and on a deeper immersion in the specifics of the industry. The study of educational outcomes and career education effects was carried out by testing, including observation, questionnaires and expert evaluation. Despite the fact that the research material allowed us to offer some tools for evaluating the effectiveness of educational technologies when children study a certain professional field, the question of measuring their career education potential and the effects of aftereffect remains open. The study showed that at the moment we do not have the tools that allow us to objectively assess the career education result of edutainment. The expert assessment of the level of interest of the audience is not sufficiently developed from the point of view of the criteria base and therefore is subjective. The survey of students based on the results of the shift does not allow us to separate the effects of specific educational technologies from the overall effect of a series of educational events of the thematic shift and the atmosphere of the children's camp as a whole. However, the study of individual examples of students continuing their educational trajectory after a profile shift or after participating in individual game events encourages further research in this area.

Keywords: edutainment, games for learning, non-formal education, career education, maritime youth education.

References

1. The current situation of the development of the «education» sector for children in Russia / S. G. Kosaretsky, M. A. Kudryavtseva, K. A. Fiofanova / National Research University «Higher School of Economics», Institute of Education. M.: HSE, 2018. 36 p. (in Rus.).
2. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011. 182 p. (in Rus.).
3. Verbakh K., Hunter D. Involve and rule: Game thinking in the service of business / Translated from English by A. Kardash. M.: «Mann, Ivanov and Ferber», 2015. 206 p. (in Rus.).
4. Willingham D. Why do students not like school? A cognitive psychologist answers questions about how the mind functions and what it means for school classes / Translated from the English by Yu. Kapturevsky / Edited by A. Ryabov, M.: Publishing House of the Higher School of Economics, 2020. 288 p. (in Rus.).
5. Akchelov E. O., Galanina E. V. A new approach to gamification in education // Vectors of well-being: economy and society. 2019. No. 1 (32). pp. 117–132 (in Rus.).
6. Hangeldieva I. G. Edutainment as a unity of the conscious and unconscious // Scientific Works of the Moscow University for the Humanities. 2018. No. 3. pp. 47–59 (in Rus.).
7. Polivanova K. N. Introductory comment to the article by James Paul Gee «Human activity and social groups as a natural environment of assessment: reflections on learning and assessment in the XXI century» // Voprosy obrazovaniya. 2013. No. 1. pp. 69–72 (in Rus.).
8. Kulikov M. N., Khilimov Yu. V. Intellectual game in the MDC «Artek» // Narodnoe obrazovanie. 2019. No. 2. pp. 135–140 (in Rus.).
9. Technologies of organization of specialized sea shifts in children's educational centers and camps: a collective monograph / M. A. Zenkin, A. A. Berezkin, S. V. Kozik, etc./under the general editorship of the Candidate of Philological Sciences M. A. Zenkin, A. A. Berezkin. St. Petersburg: Publishing house of the GUMRF named after Admiral S. O. Makarov, 2021. 228 p. (in Rus.).
10. Huizinga J. Homo Ludens. Articles on the history of culture / Trans., comp. and introduction by D. V. Silvestrov; comment by D. E. Kharitonovich. M.: Progress-Tradition, 1997. 416 p. (in Rus.).