



Научно-исследовательский журнал «Вестник филологических наук / Philological Sciences Bulletin»
<https://vfn-journal.ru>
2025, Том 5, № 10 / 2025, Vol. 5, Iss. 10 <https://vfn-journal.ru/archives/category/publications>
Научная статья / Original article
Шифр научной специальности: 5.9.6. Языки народов зарубежных стран (ретороманские языки) (филологические науки)
УДК 371.3:004(075.8):811.111

¹ Ильягуева Я.И.

¹ Московский государственный институт
международных отношений Министерства
иностраннных дел Российской Федерации

Edutainment в преподавании иностранных языков: современное состояние и направления развития

Аннотация: статья представляет собой системный обзор научной литературы, посвящённой применению метода *edutainment* в обучении иностранным языкам. На основе анализа 34 отечественных и зарубежных исследований (2000-2024 гг.) выделены ключевые подходы к определению *edutainment*, формы его реализации в иноязычном образовании, а также его влияние на мотивацию и вовлечённость обучающихся. Основное внимание уделяется классификации методов *edutainment* (от традиционных (лингвистические игры, аутентичные медиа) до цифровых (мобильные приложения, VR-платформы)), выявлению его преимуществ и ограничений, а также перспективам использования в цифровой образовательной среде. Методологическая база включает качественный контент-анализ публикаций, наукометрию и сравнительный анализ российских и зарубежных работ. Результаты показали, что *edutainment* повышает эффективность усвоения языкового материала на 30-40% (по данным эмпирических исследований), но его применение требует учёта возрастных, культурных и технических ограничений. В статье также впервые выявлены расхождения в российских и зарубежных подходах: зарубежные исследования акцентируют внимание на академической эффективности, тогда как российские – на эмоциональном воздействии. Целью работы является систематизация текущего состояния научного знания о методе *edutainment* и формулировка направлений дальнейших исследований. Практическая значимость работы заключается в разработке рекомендаций по интеграции *edutainment* в образовательный процесс с сохранением баланса между развлекательной и дидактической составляющими. Перспективными направлениями исследований автор считает адаптацию *edutainment* для различных возрастных групп и создание методик оценки его долгосрочного влияния на языковые компетенции.

Ключевые слова: современные образовательные технологии, методика преподавания иностранных языков, *edutainment*, интерактивные методы, педагогические инновации, мотивация

Для цитирования: Ильягуева Я.И. Edutainment в преподавании иностранных языков: современное состояние и направления развития // Вестник филологических наук. 2025. Том 5. № 10. С. 12 – 20.

Поступила в редакцию: 02 сентября 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 16 сентября 2025 г.; Принята к публикации: 07 октября 2025 г.

¹ Ilyagueva Ya.I.

¹ Moscow State Institute of International Relations of the
Ministry of Foreign Affairs of the Russian Federation

Edutainment in foreign language education: current state and development trends

Abstract: the article presents a systematic review of scientific literature devoted to the application of *edutainment* method in foreign language education. Based on the analysis of 34 domestic and foreign studies (2000-2024),

the key approaches to the definition of edutainment, forms of its implementation in foreign language education, as well as its influence on the motivation and involvement of students are highlighted. The main attention is paid to the classification of edutainment methods (from traditional (linguistic games, authentic media) to digital (mobile applications, VR-platforms)), identification of its advantages and limitations, as well as the prospects of its use in digital educational environment. The methodological framework includes qualitative content analysis of publications, scientometrics and comparative analysis of Russian and foreign works. As a result, edutainment improves the efficiency of language learning by 30-40% (according to empirical studies), but its application requires the consideration of age, cultural and technical limitations. The article also for the first time reveals discrepancies in Russian and foreign approaches: foreign studies emphasise academic effectiveness, while Russian studies focus on emotional impact. The aim of the paper is to systematise the current state of scientific knowledge about the edutainment method and to formulate directions for further research. The practical significance of the work lies in the development of recommendations for integrating edutainment into the educational process while maintaining a balance between the entertainment and didactic components. The author considers the adaptation of edutainment for different age groups and the creation of methods for assessing its long-term impact on language competences as promising areas of research.

Keywords: modern educational technologies, foreign language teaching methods, edutainment, interactive methods, pedagogical innovations, motivation

For citation: Ilyagueva Ya.I. Edutainment in foreign language education: current state and development trends. Philological Sciences Bulletin. 2025. 5 (10). P. 12 – 20.

The article was submitted: September 02, 2025; Approved after reviewing: September 16, 2025; Accepted for publication: October 07, 2025.

Введение

В условиях современной реальности, характеризующейся доминированием интерактивных технологий, визуальной подачи информации и высокой скорости ее распространения, традиционные педагогические подходы, ориентированные преимущественно на репродуктивные модели усвоения знаний, оказываются недостаточно эффективными. Современные учащиеся с раннего детства осваивают гаджеты и приспосабливаются к использованию игровых приложений и интернет-ресурсов, что формирует новые ожидания от образовательного процесса. В связи с этим, в педагогике возникает необходимость поиска образовательных подходов, способных повысить уровень вовлеченности и мотивации учащихся, что особенно актуально в контексте изучения иностранных языков, где мотивация играет ключевую роль. Одним из таких подходов является “edutainment”. Это слово, образованное от английских “education” (образование) и “entertainment” (развлечение), отражает суть подхода, который сочетает в себе элементы образования и развлечения. Сегодня в образовательной среде возрастает интерес к edutainment-технологиям, включающим игровые и мультимедийные ресурсы, что позволяет сделать обучение более интерактивным и интересным, отвечая требованиям цифрового поколения.

Несмотря на возрастание популярности edutainment в практике обучения иностранным языкам, систематизированный обзор существующих исследований по данной теме в отечественной литературе представлен фрагментарно. В то время как западная научная традиция активно накапливает эмпирические данные и разрабатывает теоретические основания для оценки эффективности данного метода, в российской педагогической науке данный вопрос требует более глубокой проработки и осмысления.

Цель настоящей статьи заключается в обобщении и классификации существующих подходов к применению edutainment в обучении иностранным языкам, выявлении ключевых направлений и противоречий в научных публикациях, а также в определении перспектив его использования в образовательной практике.

В качестве исследовательской базы были рассмотрены статьи, монографии и доклады, опубликованные в 2000-2024 годах в российских и международных академических изданиях. Основными критериями отбора источников стали их релевантность тематике edutainment и обучению иностранным языкам, научная значимость и наличие практических или теоретических результатов.

Материалы и методы исследований

Настоящий обзор построен на анализе 34 научных публикаций, отобранных, по ключевым словам: edutainment, game-based learning, digital education, foreign language teaching, interactive methods. В качестве источников использовались статьи из рецензируемых журналов, сборники научных конференций и монографии.

Методологическая основа исследования включает:

- качественный контент-анализ публикаций, их целей, терминологии и выдвигаемых гипотез;
- сопоставление исследовательских позиций по вопросам классификации и применения edutainment;
- выявление повторяющихся тем, методик и результатов в работах;
- частичную наукометрическую обработку данных (объём цитирования, год издания, география авторов).

Обзор структурирован по следующим тематическим направлениям: концептуальные основы edutainment, применение edutainment в обучении иностранным языкам, сравнительный анализ отечественных и зарубежных публикаций, проблемы и перспективы применения edutainment в образовательной практике.

Результаты и обсуждения

Концептуальные основы метода edutainment.

Термин edutainment был впервые использован компанией The Walt Disney Company для описания серии развлекательно-образовательных документальных фильмов о природе “Настоящие приключения” [17]. Первоначально edutainment находил свое выражение именно в таких продуктах, как образовательные мультфильмы, в которых обучающий компонент сочетался с элементами повествования и визуальными эффектами, что способствовало лучшему усвоению информации детьми. В 1970-х годах понятие получило дальнейшее развитие благодаря британскому зоологу Роберту Хейману, который использовал понятие edutainment в докладе для Национального Географического Общества, описав этим термином передачи National Geographic [6]. Edutainment стали рассматривать как деятельность, сочетающую образовательные цели с элементами развлечения [28].

Первоначальная концепция предполагала создание контента, способного одновременно увлекать аудиторию и транслировать полезные знания. Интересно отметить, что многие ранние образцы подобных продуктов разрабатывались прежде всего как зрелищные мероприятия, и лишь впоследствии педагоги и методисты осознали их значительный образовательный потенциал и воспитательную ценность. Сам термин отсутствовал в словарях до 1990-х годов, но периодически встречался в прессе – в частности, его использовали для описания образовательных передач. Например, в публикации The Guardian этим словом характеризовали телешоу Улица Сезам [6].

С развитием технологий в 1990-х годах edutainment приобрел новые формы. Метод адаптировался к новым требованиям современного мира, предлагая все более инновационные подходы к обучению. Если раньше понятие «edutainment» ассоциировалось исключительно с развлечениями и игровой деятельностью, в том числе ролевыми играми, то сегодня его значение расширилось и охватывает применение интерактивных и мультимедийных технологий в образовательных целях [26].

В современной трактовке edutainment охватывает широкий спектр методов: от применения дополненной и виртуальной реальности до использования геймифицированных платформ. Эти инструменты позволяют разрабатывать персонализированные образовательные программы, которые учитывают индивидуальные потребности учащихся. Эти изменения создают новые условия для преподавания английского языка как в школе, так и на уровне профессионального образования.

Суть подхода отражена в самом его названии, неологизме, образованном от английских "education" (образование) и "entertainment" (развлечение). В Cambridge Dictionary понятию дано следующее определение: ‘the process of entertaining people at the same time as you are teaching them something , and the products, such as television programmes or software, that do this.’ Изучив отечественную и зарубежную литературу по теме, мы сделали вывод о том, что на сегодняшний день, в научном дискурсе единое определение понятия edutainment отсутствует, большинство ученых раскрывают его через разные характеристики, которые не в полной мере описывают возможности подхода. Так, например, автор учебного пособия по основам теории коммуникации О.Л. Гнатюк определяет эту технологию как «цифровой контент, соединяющий образовательные и развлекательные элементы», приводя в пример обучающие компьютерные игры [5]. В русскоязычном педагогическом дискурсе также популярно понятие «игрового обучения», которое отечественный ученый А.В. Попов интерпретирует как установление эмоционально связи с предметом обучения, вводя термин “игразование” [13].

О.М. Железнякова определяет edutainment как особый тип обучения, в процессе которого формируется стойкий интерес к предмету посредством первичного развлечения [8]. Это перекликается с замечанием, высказанном в исследовании зарубежных коллег о том, что ключевой особенностью edutainment является не просто развлекательная форма, а способность активизировать внутреннюю мотивацию через осмысленное взаимодействие [21]. Это отличает edutainment от простой «развлекательной подачи» материала, которая может не справляться с задачей достижения глубины понимания.

Микела Эддис определяет edutainment как особый вид деятельности, сочетающий познавательный процесс с удовлетворением естественного интереса к окружающему миру. По её мнению, такая модель обучения выходит за рамки простого взаимодействия между учащимся и источником знаний – она требует личной вовлечённости обучающегося в процесс освоения информации. При этом сам объект изучения динамичен, он не просто передаёт знания, но и дополняет их элементами развлечения, делая процесс более увлекательным [18, с. 1-3].

Сходную позицию занимает Закерия Казанчи, который определяет этот феномен как комбинированный подход, преимущественно основанный на визуальной составляющей, представленной в игровых форматах, существенно отличающихся от традиционных дидактических подходов [29]. Точка зрения Нормана Уоллена и Джека Фрэнкела подчеркивает способность данной технологии интегрировать разнообразные мультимедийные ресурсы для создания учебных материалов с элементами развлекательного контента, включая телевизионные форматы и специализированное программное обеспечение [32].

Ян Ванг рассматривает edutainment как “пространство”, в котором дети с большим интересом познают новое через мультимедийные форматы – аудио, визуальные материалы, тексты и графику [33, с. 10]. Вместе с тем исследователь подчёркивает, что данный подход охватывает лишь ограниченный сегмент педагогической деятельности. Его роль, согласно точке зрения автора, сводится к обогащению учебного процесса, а не к кардинальному пересмотру традиционной образовательной модели [33, с. 10]. Как данный, так и другие исследователи отмечают, что edutainment представляет собой формат получения знания и является лишь одной из технологий обучения, в других работах тоже подчеркивается важность поддержания «эффективного баланса» между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями [23, 27]. Примерно об этом же говорят исследователи из ведущих мировых университетов – Д. Букингем (Кембридж) и М. Скалтон (Гарвард) – в своей работе они подчеркивают важность сбалансированного подхода, объединяющего классические методы преподавания с современными экспериментальными формами обучения в рамках edutainment. Они утверждают, что такой синтез особенно актуален для обновления традиционной “усталой образовательной системы, которая сегодня испытывает кризис эффективности» [22].

В свою очередь Р. Донован, профессор австралийского университета Кёртин, делает акцент на преодолении психологического барьера с помощью применения edutainment, которое способно разрешить стрессовые ситуации, неизбежно возникающие в процессе обучения за счет нестандартной, увлекательной формы подачи учебного материала [24].

Титова Е.Ю. называет ключевые особенности метода, относя к ним получение удовольствия в процессе обучения, использование информационных (в частности, мультимедийных) технологий, отсутствие психологических барьеров за счет неформальной обстановки, наличие в содержании практико-ориентированного контента, использование в качестве основы игры и игровых технологий [15].

Также к наиболее эффективным компонентам edutainment относят, во-первых, «экономии ресурсов», где под ресурсами подразумеваются затраченные время и усилия при работе с большими объемами информации, а во-вторых, «всеобщую вовлеченность учеников» вне зависимости от исходных способностей и возможностей [30].

Касательно того, что является ведущим в данной технологии – образование или развлечение – в позициях ученых нет единства. В некоторых исследованиях отмечается, что есть два основных подхода к пониманию применения технологии edutainment: с одной стороны, это использование элементов развлечения в образовательной сфере, а с другой, внедрение образовательных элементов в процесс развлечения [34]. Однако можно заметить, что многие подчеркивали важность правильного соотношения взаимосвязанных компонентов процесса обучения, при котором развлечение не оторвано от образовательного процесса, а неразрывно связано с ним и занимает по времени не более половины процесса обучения. Следовательно, edutainment – вспомогательное средство, а развлечение скорее лишь первая стадия использования этой технологии. Ведь конечная цель процесса обучения – стойкий интерес к знанию и увлеченность предметом.

Исходя из представленных точек зрения зарубежных и отечественных исследователей, можно сделать вывод, что характерной особенностью технологии edutainment является интеграция образовательных и развлекательных элементов для создания эффективной развлекательно-образовательной учебной среды, предполагающей использование игровых технологий, мультимедиа и интерактивных методов, которые стимулируют когнитивные и эмоциональные аспекты обучения. Вместе с тем, edutainment ориентирован на индивидуальные потребности учащихся, что делает обучение более персонализированным и эффективным. Можно выделить несколько основных принципов, на которых основывается edutainment – это принципы

интерактивности, игрового обучения, эмоциональной вовлечённости и получения удовольствия от образовательного процесса.

Применение edutainment в обучении иностранным языкам.

Технология edutainment часто ассоциируется с программами начального школьного образования. Это создаёт ложное впечатление, будто данный подход предназначен только для детей. Однако сфера применения данной методики значительно шире. Так, одним из наиболее ярких примеров успешного внедрения edutainment в образовательные практики является его использование в обучении иностранным языкам [3]. Исследователи отмечают, что идея использования онлайн-ресурсов для развития речевой деятельности представляет собой “логическое завершение актуальности и результативности коммуникативного подхода в обучении иностранным языкам” [9, с. 3].

В иноязычном образовании edutainment реализуется через несколько ключевых форматов. Поскольку успешному формированию языковых компетенций у студентов способствует учет технических и человеческих ресурсов в их взаимодействии, актуальным становится обращение к “традиционным и современным средствам технологии Edutainment” [10, с. 34].

К традиционным средствам относят аутентичные мультимедийные материалы (книги, журналы, статьи, музыка, телепередачи, радиопрограммы, фильмы и сериалы на языке оригинала), лингвистические настольные игры (напр., Scrabble), проведение конкурсов, фестивалей, пресс-конференций, мозговых штурмов, а также организация свободных лекций или занятий в формате “open-talk». Современные средства включают в себя геймифицированные мобильные приложения (Duolingo, Quizlet, Lingualeo) [2]; интерактивные мультимедийные курсы (например, BBC Learning English), создающие адаптированные сериалы, видеоуроки и подкасты; образовательные квесты и симуляции, применяемые как в очном, так и в дистанционном обучении.

Практическая эффективность внедрения edutainment в обучение иностранным языкам подтверждается эмпирическими исследованиями. Так, исследование Абдрафиковой А.Р. и Абдуллина А.И. показывает, что использование edutainment-платформ в обучении иностранным языкам способствует повышению качества знаний на 30-40% [1].

Кроме того, эффективность технологии edutainment наглядно демонстрируется в исследовании Гимадиевой Э.Н. и Салеховой Л.Л., посвященном развитию навыков аудирования у будущих учителей английского языка. В ходе эксперимента авторы реализовали комплексный подход, предлагающий доступ к аутентичному медиаконтенту в сочетании с системой интерактивных упражнений. В результате эксперимента удалось повысить средний балл студентов за тест по аудированию с 11.92 до 17.33 (по 23-балльной шкале) [4].

Сравнительный анализ зарубежной и отечественной литературы.

Сравнительный обзор показывает, что зарубежные исследования в области edutainment характеризуются более высоким уровнем эмпирической обоснованности. Работы авторов из США, Канады, Великобритании, Германии, Южной Кореи и Сингапура часто основаны на экспериментальных и квазиэкспериментальных методологиях: с контрольными группами, шкалами вовлечённости и измерением долгосрочного эффекта от использования edutainment-инструментов. Например, в исследовании «The Motivation of Uncertainty: Gamifying Vocabulary Learning» рассматривается влияние геймификации на мотивацию при изучении словарного запаса. В исследовании приняли участие 102 студента, использовавших мобильное приложение для изучения слов в течение месяца. Результаты показали, что экспериментальная группа превзошла контрольную в посттесте [19].

Исследование Сулеймана Алнуджайди в Саудовской Аравии показало, что студенты, обучавшиеся с использованием платформы Kahoot, достигли значительного улучшения в усвоении фразовых глаголов по сравнению с контрольной группой, обучавшейся традиционными методами. Результаты также указали на повышение мотивации и вовлеченности студентов в учебный процесс [20].

В то же время, в российской научной традиции наблюдается преобладание теоретико-методологических и описательных подходов. Хотя отдельные эмпирические исследования затрагивают внедрение игровых технологий в вузах, как правило, они опираются на ограниченную выборку и не предполагают количественной проверки эффективности метода. Вместе с тем именно российские авторы предлагают более глубокие культурно-психологические интерпретации.

Кроме того, следует отметить разницу в целях публикаций. В зарубежных работах edutainment рассматривается преимущественно как средство повышения академической продуктивности и адаптивности к цифровой среде. В отечественных – чаще как инструмент мотивационного и эмоционального воздействия. Это различие объясняется как исследовательскими традициями, так и разной степенью цифровой разработанности образовательных систем.

Так, анализ исследования Ткаченко К.А., Дружинина А.С. и Ильиной О.К. демонстрирует значительный потенциал методики домашнего кинопросмотра в контексте edutainment-подхода. Несмотря на отсутствие в работе количественных данных экспериментальной проверки, авторы приводят ряд убедительных косвенных доказательств эффективности данного метода в рамках повышения уровня мотивации [16].

Проблемы и ограничения метода.

Несмотря на оптимистичный взгляд и высокую оценку потенциала edutainment, исследователи обращают внимание на ряд рисков и вызовов. В исследовании Ермаковой Ю.Д. подчёркивается, что “мы выходим за рамки ожиданий и думаем об Edutainment как о «сладкой оболочке» в виде развлечений, в которой нуждается «горькое лекарство» – фундаментальные научные знания, чтобы стать приемлемым для всех студентов” [7, с. 37]. Чрезмерное увлечение игровыми элементами может привести к тому, что обучающиеся перестанут концентрироваться на учебных задачах. Поэтому при применении edutainment необходимо четко ориентироваться на дидактические задачи, не допуская, чтобы развлекательная форма подменила собой образовательное содержание.

Также, метод edutainment требует существенной методической подготовки преподавателей. Как показывают данные опросов, только 18-25% педагогов считают себя готовыми к разработке интерактивного контента или к ведению смешанных edutainment-курсов без поддержки со стороны IT-специалистов [25]. Это особенно критично в вузовской среде, где нагрузка преподавателя часто не предусматривает таких компетенций.

Также важно учитывать, что эффективность edutainment может варьироваться в зависимости от возрастной группы, культурного контекста, уровня языковой подготовки. Например, обучающиеся старших возрастов могут проявлять меньшую готовность к восприятию игрового формата и предпочитать более традиционные подходы [31].

Технические ограничения остаются одним из главных препятствий в массовом внедрении edutainment в российскую образовательную систему. Это и низкий уровень цифровой инфраструктуры в некоторых регионах, и отсутствие адаптированных ресурсов на русском языке, и сложности с локализацией зарубежных платформ.

Выводы

Обзорная статья позволила проследить эволюцию концепции edutainment от её появления в контексте развлекательно-образовательных детских передач до внедрения в современные образовательные практики, в том числе в практику преподавания иностранных языков в школах и высших учебных заведениях. Сравнительный анализ отечественных и зарубежных исследований выявил как общие подходы – ориентацию на мотивацию, вовлечённость и активное обучение – так и различия, связанные с исследовательскими традициями и уровнем цифровой трансформации образования.

Edutainment демонстрирует высокую результативность при условии его методически грамотной реализации и сочетания с традиционными приёмами обучения. Его преимущество заключается в способности синтезировать когнитивный и эмоциональный аспекты образования, активизируя внутреннюю мотивацию обучающихся и повышая эффективность усвоения языкового материала. Особое значение метод приобретает в условиях перехода к смешанным и дистанционным форматам обучения.

Тем не менее, успешная интеграция edutainment в учебный процесс требует преодоления ряда ограничений: технических, методических, а также связанных с возрастными и культурными особенностями восприятия учащихся. Эти барьеры указывают на необходимость разработки локализованных подходов и профессиональной подготовки преподавателей.

Таким образом, edutainment следует рассматривать не как универсальное решение, а как перспективный метод, нуждающийся в адаптации и дальнейшем исследовании. Актуальными направлениями будущих научных изысканий являются: разработка edutainment-технологий для специфических целей, создание банка проверенных методик, а также изучение восприятия edutainment в различных возрастных и культурных группах.

Список источников

1. Абдрафикова А.Р., Абдуллин А.И. Эффективность внедрения и использования Интернет-ресурсов на основе информационно-коммуникационных технологий (на примере Интернет-ресурсов Duolingo, LinguaLeo, Eliademy и Stepic) // МНИЖ. 2017. № 6-1 (60). С. 112 – 114.
2. Авраменко А.П., Шевченко В.Н. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования // Московский педагогический журнал. 2017. № 4. С. 45 – 52.
3. Верещагина Е.А., Жукова Т.А. Edutainment как современная технология обучения иностранных студентов средствам выражения субъективной модальности в русской речи // МНКО. 2019. № 5 (78). С. 10 – 13.

4. Гимадиева Э.Н., Салехова Л.Л. Реализация технологии эдьютейнмент при обучении студентов – будущих учителей английского языка иноязычному аудированию // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2022. № 9. С. 927 – 934.
5. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации: учебное пособие. М.: КНОРУС, 2010. 256 с.
6. Дьяконова О.О. Понятие «Эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182 – 186.
7. Ермакова Ю.Д., Носова Т.М. Эффективность использования технологии "развлекательного образования" (Edutainment) в обучении иностранному языку // Вестн. Сам. гос. техн. ун-та. Сер. Психолого-педагогич. науки. 2019. № 2 (42). С. 30 – 45.
8. Железнякова О.М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Alma Mater. 2013. № 2. С. 67 – 70.
9. Заречнева Н.Г., Пилукова А.В. Коммуникативный подход в преподавании иностранного языка // Профессиональное образование в современном мире. 2018. Т. 8. № 4. С. 2255 – 2264.
10. Комкова А.С., Крутько Е.А. Технология Edutainment в преподавании иностранных языков в системе высшего образования // Восток – Запад: теоретические и прикладные аспекты преподавания европейских и восточных языков: сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф. Новосибирск: Сиб. гос. ун-т путей сообщения, 2018. С. 32 – 37.
11. Комкова А.С., Крутько Е.А. Технология edutainment в обучении английскому языку и культуре в системе высшего образования // Философия образования. 2018. № 4 (77). С. 13 – 22.
12. Крутько Е.А. Особенности преподавания иностранных языков в информационном обществе // Философия образования. 2018. № 1 (74). С. 175 – 180.
13. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. 320 с.
14. Сапух Т.В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2016. № 8 (137). С. 30 – 34.
15. Титова Е.Ю. Учебно-методический потенциал современной технологии обучения Edutainment // Наука – образование – производство: опыт и перспективы развития: сборник материалов XIV Международной научно-технической конференции, посвященной памяти доктора технических наук, профессора Зудова Е.Г. 2018. Т. 2.
16. Ткаченко К.А., Дружинин А.С., Ильина О.К. Методика домашнего кинопросмотра в обучении иностранному языку: лингводидактические основания // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 7. № 9. С. 47 – 54.
17. Юхмина Е.А., Обвинцева Н.В. Технологии edutainment в обучении иностранному языку в вузе // Международный научно-исследовательский журнал. 2023. № 1 (127).
18. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. Bocconi: Bocconi University – Marketing Department, 2002. P. 1 – 13.
19. Al-Hoorie A.H., Albijadi O. The Motivation of Uncertainty: Gamifying Vocabulary Learning // RELC Journal. 2024.
20. Alnujaydi S.M. The Impact of Using Kahoot Platform on EFL Students' Acquisition of Phrasal Verbs // International Journal of Information and Education Technology. 2024. Vol. 15. No. 3. P. 217 – 223.
21. Backlund P., Hendrix M. Educational games: Are they worth the effort? // Proc. of the 5th Int. Conf. on Games and Virtual Worlds. 2013. P. 1 – 8.
22. Buckingham D., Scanlon M. Selling learning: towards a political economy of edutainment media // Media, Culture and Society. 2005. Vol. 27. No. 1. P. 41 – 58.
23. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment // Distance Learning. 2008. No. 5. P. 35 – 44.
24. Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. 504 p.
25. Gros B. The design of smart educational environments // Smart Learning Environments. 2016. Vol. 3.
26. Hangeldieva I.G., Bogdanova E.M. Edutainment: From TV Format to Contemporary Social and Educational Practices // Culture and Education in Modern Society: Development and Conservation Strategies. 2013. P. 206 – 218.
27. Hussain H., Embi Z.C., Hashim S. A Conceptualized Framework for Edutainment // Informing Science. 2003.
28. Jasinski M. New Practices in Flexible Learning: Educational Infotainment // Australian Flexible Learning Framework. 2004. P. 16 – 19.
29. Kazanci Z. Evaluating English Language Teaching Software for Kids: Education or Entertainment or Both? // The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET. 2009. No. 8 (3).

30. Okan Z. Edutainment: Is learning at risk? // British Journal of Education Technology. 2003. Vol. 34. No. 4. P. 255 – 264.
31. Prensky M. Digital natives, digital immigrants // On the Horizon. 2001. Vol. 9. No. 5. P. 1 – 6.
32. Wallen N.E., Fraenkel J.R. Educational Research: A Guide to the Process. New York, 2000.
33. Wang Yan. Edutainment technology – a new starting point for education development of China // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference. Milwaukee: WI, 2007. P. 10 – 13.
34. Zorica B. Edutainment at the Higher Education as an Element for the Learning Success // 6th International Conference on Education and New Learning Technologies. Barcelona, 2014.

References

1. Abdrafikova A.R., Abdullin A.I. Efficiency of Implementation and Use of Internet Resources Based on Information and Communication Technologies (on the Example of Internet Resources Duolingo, LinguaLeo, Eliademy and Stepic). MNIZH. 2017. No. 6-1 (60). P. 112 – 114.
2. Avramenko A.P., Shevchenko V.N. Mobile Applications as a Tool for Gamification of Language Education. Moscow Pedagogical Journal. 2017. No. 4. P. 45 – 52.
3. Vereshchagina E.A., Zhukova T.A. Edutainment as a Modern Technology for Teaching Foreign Students Means of Expressing Subjective Modality in Russian Speech. MNKO. 2019. No. 5 (78). P. 10 – 13.
4. Gimadieva E.N., Salekhova L.L. Implementation of Edutainment Technology in Teaching Students – Future Teachers of English Foreign Language Listening. Pedagogy. Theoretical and Practical Issues. 2022. No. 9. P. 927 – 934.
5. Gnatyuk O.L. Fundamentals of Communication Theory: A Tutorial. Moscow: KNORUS, 2010. 256 p.
6. Dyakonova O.O. The Concept of "Edutainment" in Foreign and Domestic Pedagogics. Siberian Pedagogical Journal. 2012. No. 6. P. 182 – 186.
7. Ermakova Yu.D., Nosova T.M. The Efficiency of Using Edutainment Technology in Teaching a Foreign Language. Vestn. Sam. state tech. univ. Series: Psychological and pedagogical sciences. 2019. No. 2 (42). P. 30 – 45.
8. Zheleznyakova O.M. The Essence and Content of the Concept of "Edutainment" in Domestic and Foreign Pedagogical Science. Alma Mater. 2013. No. 2. P. 67 – 70.
9. Zarechneva N.G., Pilyukova A.V. Communicative Approach in Teaching a Foreign Language. Professional Education in the Modern World. 2018. Vol. 8. No. 4. P. 2255 – 2264.
10. Komkova A.S., Krutko E.A. Edutainment Technology in Teaching Foreign Languages in the Higher Education System. East – West: Theoretical and Applied Aspects of Teaching European and Oriental Languages: Collection of Proc. of the Int. Res. and Pract. Conf. Novosibirsk: Siberian State University of Railway Engineering, 2018. P. 32 – 37.
11. Komkova A.S., Krutko E.A. Edutainment Technology in Teaching English Language and Culture in the Higher Education System. Philosophy of Education. 2018. No. 4 (77). P. 13 – 22.
12. Krutko E.A. Features of Teaching Foreign Languages in the Information Society. Philosophy of Education. 2018. No. 1 (74). P. 175 – 180.
13. Popov A.V. Marketing Games. Entertain and Conquer. M.: Mann, Ivanov, Ferber, 2006. 320 p.
14. Sapukh T.V. Application of Edutainment Technology in the University Educational Environment. Bulletin of Tomsk State Pedagogical University. 2016. No. 8 (137). P. 30 – 34.
15. Titova E.Yu. Educational and Methodological Potential of Modern Edutainment Teaching Technology. Science – Education – Production: Experience and Development Prospects: Collection of Materials of the XIV International Scientific and Technical Conference Dedicated to the Memory of Doctor of Technical Sciences, Professor E.G. Zudov. 2018. Vol. 2.
16. Tkachenko K.A., Druzhinin A.S., Ilyina O.K. Home Movie Watching Methodology in Teaching a Foreign Language: Lingvodidactic Foundations. Pedagogy. Theoretical and Practical Issues. 2022. Vol. 7. No. 9. P. 47 – 54.
17. Yukhmina E.A., Obvintseva N.V. Edutainment Technologies in Teaching Foreign Languages at the University. International Research Journal. 2023. No. 1 (127).
18. Addis M. New Technologies and Cultural Consumption. Edutainment is Born. Bocconi: Bocconi University – Marketing Department, 2002. P. 1 – 13.
19. Al-Hoorie A.H., Albijadi O. The Motivation of Uncertainty: Gamifying Vocabulary Learning. RELC Journal. 2024.
20. Alnujaydi S.M. The Impact of Using Kahoot Platform on EFL Students' Acquisition of Phrasal Verbs. International Journal of Information and Education Technology. 2024. Vol. 15. No. 3. P. 217 – 223.

21. Backlund P., Hendrix M. Educational games: Are they worth the effort? Proc. of the 5th Int. Conf. on Games and Virtual Worlds. 2013. P. 1 – 8.
22. Buckingham D., Scanlon M. Selling learning: towards a political economy of edutainment media. Media, Culture and Society. 2005. Vol. 27. No. 1. P. 41 – 58.
23. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance Learning. 2008. No. 5. P. 35 – 44.
24. Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. 504 p.
25. Gros B. The design of smart educational environments. Smart Learning Environments. 2016. Vol. 3.
26. Hangeldieva I.G., Bogdanova E.M. Edutainment: From TV Format to Contemporary Social and Educational Practices. Culture and Education in Modern Society: Development and Conservation Strategies. 2013. P. 206 – 218.
27. Hussain H., Embi Z.C., Hashim S. A Conceptualized Framework for Edutainment. Informing Science. 2003.
28. Jasinski M. New Practices in Flexible Learning: Educational Infotainment. Australian Flexible Learning Framework. 2004. P. 16 – 19.
29. Kazanci Z. Evaluating English Language Teaching Software for Kids: Education or Entertainment or Both? The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET. 2009. No. 8 (3).
30. Okan Z. Edutainment: Is learning at risk? British Journal of Education Technology. 2003. Vol. 34. No. 4. P. 255 – 264.
31. Prensky M. Digital natives, digital immigrants. On the Horizon. 2001. Vol. 9. No. 5. P. 1 – 6.
32. Wallen N.E., Fraenkel J.R. Educational Research: A Guide to the Process. New York, 2000.
33. Wang Yan. Edutainment technology – a new starting point for educational development of China. Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference. Milwaukee: WI, 2007. P. 10 – 13.
34. Zorica B. Edutainment at the Higher Education as an Element for the Learning Success. 6th International Conference on Education and New Learning Technologies. Barcelona, 2014.

Информация об авторах

Ильягуева Я.И., Московский государственный институт международных отношений Министерства иностранных дел Российской Федерации, yanailyagueva2001@gmail.com

© Ильягуева Я.И., 2025