

ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ С ПОЗИЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ БИОЭТИКИ

М. С. Горбулёва

Томский государственный педагогический университет, Россия
black_silver@bk.ru

Н. А. Первушина

Томский государственный педагогический университет, Россия
pervushina_na@mail.ru

А. Н. Токарева

Киностудия «Союзмультфильм», Москва, Россия
a.tokareva@souzmult.ru

В настоящее время ведущим элементом эдьютейнмента стали технологии анимации. Поскольку сам эдьютейнмент в большей степени предназначен для детского образования, то становится понятной предпочтительность данной технологии. Вместе с тем развлекательные и сюрпризные формы нашли свое применение и в образовании взрослых, в частности в создании различных ресурсов «цифрового» образования. Такой спектр реализации эдьютейнмента – от образования детей до образования взрослых – ставит проблему определения границ применения используемых способов визуализации. Для диагностики этих границ, имеющих семиотическую сущность, релевантностью обладают позиции и методологические инициативы педагогической биоэтики. Эти позиции и инициативы продиктованы определением взаимосвязи этических, коммуникативных и ценностных пределов различных локусов в образовательном пространстве, устанавливаемых с целью защиты индивидуальных жизненных ориентаций субъектов обучения и воспитания. Отмеченные обстоятельства отвечают направлениям модернизации образования: развитие современных детей с их собственным взглядом на мир, с их особенностями восприятия и усвоения нового опыта, знаний и умений, – а также отвечают социальным запросам к современному образованию: формирование личностей с уникальными способностями, прежде всего способностями к уникальной рецепции, акцептуации и интерпретации. Развитие этих способностей и, следовательно, формирование навыков игры разных коммуникативных ролей и самостоятельного выбора своей роли становятся способом адаптации к условиям неопределенности социальных сценариев, то есть к условиям настоящего и прогнозируемого будущего, в которых происходит жизнь современного человека. Анимация в качестве элемента эдьютейнмента считается универсальным образовательным инструментом, максимально приспособленным к трансляции игровых интерактивных методик обучения. Анимация очень важна для повышения эффективности нагляд-

ного обучения. Кроме того, довольно трудно выбрать вид визуального искусства, так пересекающий тезаурус учеников, их законных представителей, будущих учителей и учителей. Представленные акценты в установленных резонансах эдьютейнмента и педагогической биоэтики позволили определить условия разработки образовательных технологий визуализации: визуализация служит только разъяснению, но не доказательности; в основе разработки должны быть заложены конкурирующие теории; результат разработки воплощает консенсус теоретической конкуренции.

Ключевые слова: мультипликация, анимация, рецепция, акцептуация, интерпретация.

PROSPECTS OF EDUTAINMENT IN PEDAGOGICAL BIOETHICS

Maria S. Gorbuleva

Tomsk State Pedagogical University, Tomsk, Russian Federation
black_silver@bk.ru

Nina A. Pervushina

Tomsk State Pedagogical University, Tomsk, Russian Federation
pervushina_na@mail.ru

Anna Tokareva

Soyuzmultfilm, Moscow, Russian Federation
a.tokareva@souzmult.ru

Currently, animation technologies have become the leading element of edutainment. Since edutainment is intended more for children's education, the preference of this technology becomes clear. Entertaining and surprising forms have also found their application in adult education, in particular, in the creation of various resources for "digital" education. Such a spectrum of implementation of edutainment (from the education of children to the education of adults) poses the problem of determining the boundaries of the application of the visualization methods used. The diagnosis of these boundaries has a semiotic essence. Positions and methodological initiatives of pedagogical bioethics are relevant for the diagnosis of these boundaries. These positions and initiatives are dictated by the definition of the relationship between ethical, communicative, and value limits of various loci in the educational space. The limits are established in order to protect individual life orientations of subjects of training and education. The noted circumstances correspond to the directions of modernization in education: the development of modern children with their own

view of the world, with their peculiarities of perception and assimilation of new experience, knowledge, and skills. The circumstances also meet the social needs of modern education: the formation of individuals with unique abilities, first of all, the ability for unique reception, acceptance, and interpretation. The development of these abilities and, consequently, the formation of the skills of playing different communicative roles and the independent choice of one's role becomes a way of adaptation to the conditions of uncertainty in social scenarios, that is, to the conditions of the present and the predicted future, in which the life of a modern person takes place. As an element of edutainment, animation is a universal educational tool maximally adapted to broadcasting game interactive teaching methods. Animation is very important to improve the effectiveness of visual learning. In addition, it is rather difficult to choose a type of visual art that overlaps the thesauri of students, their legal representatives, future teachers, and teachers as much as animation does. The presented accents in the established resonances of edutainment and pedagogical bioethics made it possible to determine the conditions for the development of educational visualization technologies. These conditions are: (1) visualization serves only for clarification, but not for evidence; (2) competing theories should be at the core of development; (3) the design result embodies the consensus of theoretical competition.

Keywords: animated cartoon, animation, reception, acceptance, interpretation.

DOI 10.23951/2312-7899-2021-4-312-325

Сфера образования, модернизируясь, направлена на «креативное» воспитание детей с их собственным взглядом на мир, с их особенностями восприятия и усвоения нового опыта, знаний и умений [Боровинская 2020; Шульман, Кутузова 2020; Люрья 2020; Sirotkina 2021]. В связи с этим важно учитывать скорость и динамику изменения современного мира, а также гораздо более высокую адаптивность к этим изменениям у детей, нежели у обучающихся их взрослых.

Среди обсуждаемых в настоящее время инструментов достижения приоритетных целей¹ – повышения качества, доступности и индивидуализации образования – можно выделить две группы средств, с которым связывают наиболее оптимистичные ожидания. Первую группу составляют информационные технологии (приемы онлайн-образования, компьютерные симуляции задач, интерактивные обучающие программы и т. д.), позволяющие использовать совершенно

¹ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

новые форматы и методы обучения и вызывающие цифровую трансформацию образования в целом. Вторая группа средств сосредоточена на использовании проектных форм обучения, направленных на формирование навыков использования знаний в конкретных ситуациях, в рамках решения максимально приближенных к уровню повседневности практических задач.

Обе группы средств объединяются в технологии, которая называется эдьютейнментом. Термин «эдьютейнмент» образован из двух английских слов: education (образование) и entertainment (развлечение). Происхождение термина раскрывает его суть – соединение образования с приятной деятельностью [Požani, Rocco 2020] в противовес доминирующим приемам, реализуемым в догматической среде с ее расписанием, давлением, ответственностью. Общепринятого определения понятия «эдьютенмент» нет [Железнякова, Дьяконова 2013], но из разбора нюансов трактовок данного понятия [Дьяконова 2012; Самосенкова, Савочкина 2017; Nikolayev et al. 2021] следует некая общность взглядов на сущность этой технологии. Сутью эдьютейнмента является то, что привлечение и длительное удерживание внимания обучающихся, их активное участие в процессе приобретения знаний, полное погружение в занятие [Железнякова, Дьяконова 2013; Guran et al. 2020] происходят при получении *максимального удовольствия* от участия в этих процессах. Эдьютенмент – это не столько обучение-досуг, обучение-игра, сколько образование-удовольствие, служащее неотъемлемым условием организации креативного воспитания и обучения (как детей, так и взрослых), и именно опыт получения удовольствия от решения трудных задач есть главный признак творческой образовательной среды [Мелик-Гайказян 2020]. Вместе с тем образовательные технологии со столь широким диапазоном субъектов (дети и взрослые) и столь узкой областью своей применимости в образовательном пространстве (для образования в качестве долга или в качестве способа самосовершенствования подобные технологии неприменимы) всегда сопровождают большие проблемы [Мелик-Гайказян 2019].

Чтобы понимать существо проблем и находить способ их преодоления необходим методологический инструмент для определения границ применимости в образовании новых технологий. Эти границы создают, во-первых, этические пределы парадигм воспитания [Апресян 2008], во-вторых, предельные условия моделирования образовательных сред [Ясвин 2001], в-третьих, пределы эффективности самих образовательных технологий в контексте конкретных образовательных сред [Мелик-Гайказян, Роготнева 2005]. Общим

в перечисленных основаниях является определение границ коммуникативных форматов «учитель–ученик». В свое время обоснование допустимого распределения коммуникативных форматов «врач–пациент» сформировало биоэтику [Veatch 1972; Emanuel, Emanuel 1992]. Обнаружение сущностного пересечения моделей биоэтики и моделей образовательных сред [Мелик-Гайказян 2018] обеспечило формирование концепции педагогической биоэтики [Горбулёва и др. 2020; Горбулёва, Первушина 2020; Горбулёва и др. 2021]. И если биоэтика занята защитой любого живого существа, находящегося в уязвимом состоянии², то педагогическая биоэтика свою сферу приложения видит в семиотической диагностике форм, способных угрожать целям индивидуальности, а также в обучении их защите [Мелик-Гайказян и др. 2019; Горбулёва, Первушина 2020]. В таком ракурсе педагогическая биоэтика задает ориентиры для регуляции коммуникативных форматов образования и налагает ограничения на то, что может или не может себе позволить ученик, преподаватель и администратор, то есть любой из субъектов в конкретности образовательной среды [Горбулёва, Первушина 2020, 279]. Иными словами, результат образования выражен не только в наращивании тезауруса, но и в овладении коммуникативной ролью, соответствующей контексту образовательной ситуации, в котором восприятие нового рассчитано или на рецепцию, или на акцептуацию, или на интерпретацию [Горбулёва и др. 2021].

Заметим, что в настоящее время тезаурусы учеников, их законных представителей, будущих учителей и учителей объединяют мультфильмы. Довольно трудно выбрать вид визуального искусства, так пересекающий тезаурусы разных поколений и социальных групп. Тем более что есть примеры, демонстрирующие возможности достаточно легких переходов от акцептуации к интерпретации на основе разбора мультфильмов [Шульман, Кутузова 2021]. Переходы от рецепции к акцептуации отработаны в стратегиях создания мультфильмов. Примеры этого можно почерпнуть из итогов исследования, предпринятого «Союзмультфильмом». Ранжирование персонажей по популярности демонстрирует, во-первых, спонтанные результаты прежних рецептов, во-вторых, снижение популярности некогда любимых героев фильмов, созданных «Союзмультфильмом» (ил. 1). Желание покупать товары с изображением персонажа, что является примером акцептуации, свидетельствует об успешности работы бренда (ил. 2). Обратим внимание, что на ил. 2

² Что стало с энтузиазмом воспринято, в частности, защитниками животных [Gorbuleva 2018].

присутствуют бренды не только мультфильмов, но и анимационных проектов («Фиксики»), создаваемых с образовательными целями.



Ил. 1. Любимые герои мультфильмов: ТОП-15 (спонтанно).
Источник: Агентство IPSOS Comcon, 2019³



Ил. 2. Любимые герои: ТОП-15 (по списку). Источник: Агентство IPSOS Comcon, 2019⁴

³ Отчет New Generations Research «Исследования потребления и образа жизни детей и подростков 4–15 лет» агентства IPSOS Comcon. URL: <https://www.ipsos.com/ru-ru>

⁴ Отчет New Generations Research «Исследования потребления и образа жизни детей и подростков 4–15 лет» агентства IPSOS Comcon. URL: <https://www.ipsos.com/ru-ru>

Излишне подробно обосновывать наличие у мультипликации и анимации существенных качеств, необходимых в современном образовательном процессе, таких как создание привлекательных персонажей, действующих в увлекательных сюжетах, традиционные способы диагностики безопасности для психики детей использования движущихся картинок, возможность совместно обсуждать персонажи и характеры, не затрагивая напрямую реальную проблему и не нанося ребенку лишних травм директивными императивами либо осуждением. Все это вместе объясняет то, что технологии эдьютейнмента широко используют анимацию и мультипликацию. Сегодня возможности анимации позволяют в полной мере раскрыть потенциал современных средств доставки образовательных программ («цифрового образования») и проектных форм обучения, поскольку мультипликации присущи такие характеристики, как наглядность, эмоциональная мотивация, интерактивность, соответствие коммуникативным ожиданиям. Отдельно стоит упомянуть еще одно свойство: их аттрактивность [Melik-Gaykazyan et al. 2016]. Это свойство дефицитно в образовательных технологиях, однако все виды распоряжения им отточены в продвижении мультипликационных и анимационных фильмов.

Еще во время Второй мировой войны в США вышел мультсериал *Private Snafu* о мерах безопасности в военное время. Впоследствии идея образовательно-развлекательных детских передач становилась все популярнее. В настоящее время развлекательно-образовательные проекты создают как крупные коллективы и продюсерские компании (передачи *National Geographic* и *Discovery*, музеи занимательных наук), так и небольшие коллективы (например, проект «Просто о важном»⁵ детского писателя и сценариста Наталии Ремиш). Характер, поступки и мотивы поведения персонажей мультфильмов могут становиться темой бесед, игр, обсуждения. При этом обсуждение вымышленных персонажей не наносит детской психике травм «прямого воздействия». Также в анимационном, как и художественном кино, существует безопасная для зрителя зона: можно погружаться в пространство предлагаемых реальностью фильма телесных возможностей без опаски, поскольку отсутствие тактильной и кинестетической информации подозна-

⁵ Проект «Просто о важном» (URL: <https://prostoovazhnom.ru/proekt>) включает в себя клуб, серию книг и мультфильмов «Про Миру и Гошу» для детей и взрослых. В рамках проекта рассматриваются различные важные ситуации и темы, о которых приходится говорить с детьми (старость, развод, толерантность, зависть, смерть, рождение детей, общение со сверстниками, взрослыми).

тельно гарантирует безопасность этой авантюры, сообщая телу, что все происходит «понарошку» [Вархотов 2012].

Анимация применяется практически во всех проектах эдьютейнмента. Технология эдьютейнмента позволяет зрителю делать самостоятельный выбор способа восприятия, а следовательно, и образовательной среды в зависимости от ситуации, интереса и желания. Одним из примеров эдьютейнмента является опыт музея Kelvingrove в Глазго, демонстрирующий, кроме прочего, успешное применение различных подходов к восприятию визуальной информации в организации музейной экспозиции [Pervushina 2018]. Подобная организация экспозиции позволяет людям с разным тезаурусом и разными целями комфортно «путешествовать» по музею, выбирая тот или иной способ восприятия (рецепция, акцентуация, интерпретация). При этом в проектах музея Kelvingrove обязательно задействована анимация. С позиций педагогической биоэтики важно, что интерпретация ситуации индивидуальна, и при этом границы индивидуальности остаются неприкосновенными. Кроме того, необходимо помнить, что окончательный итог интерпретации остается прерогативой индивидуальности. Это созвучно обучению: каждый сам определяет меру своей погруженности в ситуацию. Для успешного обучения необходимо учитывать индивидуальные особенности работы головного мозга, индивидуальные потребности человека, особенности передачи и восприятия информации. Эдьютейнмент в данном контексте становится технологией, позволяющей учесть индивидуальные особенности и индивидуальные цели. Эдьютейнмент дает возможности, которых не дают другие способы. Для успешного обучения следует учитывать открытия нейронаук о том, как учится мозг [Kandel et al. 2013; Zuk et al. 2014]. Особенно актуальным в данном контексте является открытие зеркальных нейронов [Rizzolatti et al. 1996; Rizzolatti, Craighero 2004]. Система зеркальных нейронов отвечает за обучение через подражание, за формирование речи и за ее восприятие [Rizzolatti, Craighero 2004; Лебедева и др. 2017]. Важно, что специальным образом организованные условия для осуществления подражания повторяют то, как работает мозг: для эффективного обучения нужна не «зубрежка», а запоминание. У ребенка, да и у взрослого, должно возникать стремление к самостоятельной интерпретации. Это позволяет сделать знание активным.

Мало образовательно-развлекательных детских передач по своей успешности и популярности могут сравниться с «Улицей Сезам». Более 50 лет детская развивающая телепередача «Улица Сезам»

успешна и популярна во всем мире. Многолетние исследования в разных странах [Fisch, Truglio 2001; Mares, Pan 2013] показывают удивительные результаты: дети, смотрящие «Улицу Сезам», по ряду показателей опережают своих сверстников, а в случае недоступности образования получают возможность получить минимальные знания⁶. Именно эта телепередача считается родоначальницей современных детских развивающих передач и мультфильмов для детей. В чем секрет ее успеха и эффективности в обучении и воспитании детей? Только команда профессионалов может составить такой продукт, как «Улица Сезам». Телепередача была тщательно продумана специалистами образования, психологами Гарварда и продюсерами [Lesser 1974]. Основная цель передачи – обучение и развитие детей без принуждения. В проекте «Улица Сезам» учат делать вывод, но не навязывают его. Это позволяет ребенку самому выбрать степень погружения в понимание сюжета и выбрать коммуникативную роль. Как правило, выбирается роль интерпретатора, а не пассивного реципиента.

В упомянутых проектах задействована анимация. Она дает возможность погружать субъекта образования в игровое пространство, создает условия для произвольного включения в решение различных задач, в том числе задач развития навыка совершения логических операций, понимания коммуникативных ситуаций и интерпретации социальных явлений. Вовлечение в поиски сокровищ или создание гаджета для спасения мира будет инициировать не только приобретение опыта решения конкретных задач, которые ставились с образовательной целью, но и нахождение ее незапланированных разработчиками расширений. Однако ошибочно сводить эдьютейнмент к укорененным в интеллектуальной истории феноменам анимизма [Тайлор 1989], игры [Хейзинга 1997] и наглядного обучения [Кампанелла 1971]. Стоит вспомнить, что вошедшее в педагогику наглядное обучение было впервые предложено Томмазо Кампанеллой в утопии «Город Солнца», но как действенное средство для тотального подчинения целям коллективной мечты. Подобным же средством подчинения коллективным стереотипам и правилам служили анимизм и игра. В эдьютейнменте анимация задействована с другими целями: наглядность как визуализация лаконичного объяснения; наделение «волей» неодушевленных персонажей для абстрагирования от конкретно-

⁶ What We Do. Our Results // Sesame Workshop. 2013. 8 June. URL: <https://web.archive.org/web/20130608233944/http://www.sesameworkshop.org/what-we-do/our-results/>

сти ситуации и визуализации фантомов сознания; игра как интерактивность, в которой тот, кто учится, может выбрать себе роль, а тот, кто учит, может последовать за этим выбором. Таким образом, с позиций педагогической биоэтики открывается методологическая возможность акцентировать те потенциалы эдьютейнмента, которые входят в резонанс с запросом на приобретение опыта различных восприятий (рецепции, акцептуации, интерпретации) меняющихся реалий социальной жизни. Эти же акценты указывают на условия, которым должен отвечать сам процесс разработки способов визуализаций для технологий эдьютейнмента. Поскольку главное преимущество эдьютейнмента состоит в возможности эффективно обеспечить переходы от рецепции к акцептуации и от акцептуации к интерпретации, то важным условием становится отсутствие эффектов остенсии [Борисов и др. 2019, 6–27]. Из этого с необходимостью следует, что визуализация служит только разъяснению, но не доказательности. Рассмотренный опыт успешных проектов (в первую очередь проект «Улица Сезам») демонстрирует, что среди их разработчиков были коллективы, следующие разным теориям восприятия визуальной информации. Поэтому технологии эдьютейнмента могут разрабатывать только большие коллективы, объединяющие приверженцев конкурирующих теорий. В принципе, любой продукт технологии, становящийся «семиотическим аттрактором» [Melik-Gaykazyan et al. 2016], достигает этого качества только в результате консенсуса [Pervushina 2018] теоретической конкуренции.

Помимо пока еще не используемого во всей полноте образовательного потенциала, анимация является одним из элементов системы социализации ребенка [Веракса, Веракса 2008; Суворова 2014; Гусельцева, Изотова 2016] наряду с такими компонентами, как личный пример родителей, игры со сверстниками, воспитательная беседа, творчество, сказкотерапия, музеи и т. д. Все эти элементы, в том числе и мультипликация, обеспечивают формирование социокультурной идентичности ребенка, развитие ценностной ориентации, включенность в общее культурное поле. При этом важно помнить, что там, где классические способы обучения и воспитания детей не могут применяться, например в группах детей, не владеющих языком, как родным, или детей, испытывающих трудности с чтением текстов, или с другими ограничениями возможностей, методы эдьютейнмента становятся единственным способом не только мотивировать, но и обучать.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Апресян 2008 – *Апресян Р. Г.* Ценностные парадигмы воспитания // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2008. № 1. С. 89–94.
- Борисов и др. 2019 – *Борисов Е. В., Ладов В. А., Мелик-Гайказян И. В., Найман Е. А., Суровцев В. А., Юрьев Р. А.* Проблемы современной философии языка / под ред. Е. В. Борисова. Томск: Изд-во Том. ун-та, 2019.
- Боровинская 2020 – *Боровинская Д. Н.* Измерение социального запроса на креативное образование // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2020. № 58. С. 264–271.
- Вархотов 2012 – *Вархотов Т. А.* «Работа фильма» как предмет теории кино // Экранная культура: теоретические проблемы / под ред. К. Э. Разлогова. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 669–689.
- Веракса, Веракса 2008 – *Веракса А. Н., Веракса Н. Е.* Социальная ситуация развития в дошкольном детстве // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2008. № 1. С. 12–21.
- Горбулёва и др. 2020 – *Горбулёва М. С., Мелик-Гайказян И. В., Первушина Н. А.* Инициативы педагогической биоэтики // Высшее образование в России. 2020. Т. 29. № 6. С. 122–128.
- Горбулёва и др. 2021 – *Горбулёва М. С., Мелик-Гайказян И. В., Первушина Н. А.* Образовательная среда педагогического университета: интеграция коммуникативных форматов // Высшее образование в России. 2021. Т. 30. № 10. С. 139–144. DOI: 10.31992/0869-3617-2021-30-10-139-144
- Горбулёва, Первушина 2020 – *Горбулёва М. С., Первушина Н. А.* Биоэтическое измерение социального запроса на креативное образование // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2020. № 58. С. 278–283.
- Гусельцева, Изотова 2016 – *Гусельцева М., Изотова Е.* Позитивная социализация детей и подростков: методология и эмпирика. М.: Смысл, 2016. 380 с.
- Дьяконова 2012 – *Дьяконова О. О.* Понятие «эджютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182–185.
- Железнякова, Дьяконова 2013 – *Железнякова О. М., Дьяконова О. О.* Сущность и содержание понятия «эджютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке // Alma Mater (Вестник высшей школы). 2013. № 2. С. 67–70.

- Кампанелла 1971 – Кампанелла Т. Город Солнца // Утопический роман XVI–XVII веков / [вступ. ст. Л. Воробьева]. М.: Худож. лит., 1971. С. 141–192.
- Лебедева и др. 2017 – Лебедева Н. Н., Зуфман А. И., Мальцев В. Ю. Система зеркальных нейронов мозга: ключ к обучению, формированию личности и пониманию чужого сознания // Успехи физиологических наук. 2017. Т. 48. № 4. С. 16–28.
- Люрья 2020 – Люрья Н. А. Семиотическое измерение социального запроса на креативное образование // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2020. № 58. С. 283–288.
- Мелик-Гайказян 2018 – Мелик-Гайказян И. В. Диагностика моделей биоэтики // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2018. № 45. С. 75–82.
- Мелик-Гайказян 2019 – Мелик-Гайказян И. В. Ошибки трактовки концепта «событие» в педагогических исследованиях // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2019. № 50. С. 65–74.
- Мелик-Гайказян 2020 – Мелик-Гайказян И. В. Аксиологическое измерение социального запроса на креативное образование // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2020. № 58. С. 288–292.
- Мелик-Гайказян и др. 2019 – Мелик-Гайказян И. В., Первушина Н. А., Смышляева Л. Г. Исследовательская программа педагогической биоэтики в условиях неопределенности социальных сценариев // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 448. С. 83–90. DOI: 10.17223/15617793/448/10
- Мелик-Гайказян, Роготнева 2005 – Мелик-Гайказян И. В., Роготнева Е. Н. Две стороны эффективности образовательных систем // Образование в Сибири. 2005. № 13. С. 36–40.
- Самосенкова, Савочкина 2017 – Самосенкова Т. В., Савочкина И. В. Технология «эдьютейнмент»: к истории вопроса // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Сер. Гуманитарные науки. 2017. Т. 36. № 28. С. 142–149.
- Суворова 2014 – Суворова Н. В. Мультипликация как способ влияния на формирование социокультурной идентичности ребенка // Молодой ученый. 2014. № 8 (67). С. 740–742.
- Тайлор 1989 – Тайлор Э. Б. Первобытная культура. М.: Политиздат, 1989. 573 с.
- Хейзинга 1997 – Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

- Шульман, Кутузова 2020 – Шульман Е. М., Кутузова А. А. Изменение запроса на образование как отражение трансформации социальной нормы // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2020. № 58. С. 293–296. DOI: 10.17223/1998863X/58/29
- Шульман, Кутузова 2021 – Шульман Е. М., Кутузова А. А. Политическое и социальное в современных мультфильмах: режимные трансформации и новые этические нормы // ПРАЕИМА. Проблемы визуальной семиотики. 2021. Вып. 2 (28). С. 81–95.
- Ясвин 2001 – Ясвин В. А. Образовательная среда. От моделирования к проектированию. Москва: Смысл, 2001.
- Emanuel, Emanuel 1992 – Emanuel E. J., Emanuel L. L. Four models of the physician-patient relationship // Journal of the American Medical Association. 1992. Vol. 267 (16). P. 2221–2226.
- Fisch, Truglio 2001 – “G” is for Growing: Thirty Years of Research on Sesame Street / S. Fisch, R. Truglio (eds.). Routledge, 2001. 296 p.
- Gorbuleva 2018 – Gorbuleva M. S. Volunteerism as indicator of social, economic and emotional wellbeing // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS. 2018. Vol. XXXV. С. 403–410.
- Guran et al. 2020 – Guran A. M., Cojocar G. S., Dioşan L. S. Developing smart edutainment for preschoolers: a multidisciplinary approach // Proceedings of the 2nd ACM SIGSOFT International Workshop on Education through Advanced Software Engineering and Artificial Intelligence. 2020, November. P. 20–26.
- Kandel et al. 2013 – Principles of neural science / E. R. Kandel, A. J. Hudspeth, T. M. Jessell, J. H. Schwartz, S. A. Siegelbaum (eds.). McGraw-Hill, Health Professions Division, 2013.
- Lesser 1974 – Lesser G. S. Children and Television: Lessons from Sesame Street. New York: Vintage Books, 1974.
- Mares, Pan 2013 – Mares M. L., Pan Z. Effects of Sesame Street: a meta-analysis of children’s learning in 15 countries // Journal of Applied Developmental Psychology. 2013. Т. 34. № 3. С. 140–151.
- Melik-Gaykazyan et al. 2016 – Melik-Gaykazyan I. V., Melik-Gaykazyan M. V., Mescheryakova T. V., Sokolova N. S. The Model of Bioethics as “Semiotic Attractors” for Diagnosing Innovative Strategies of Training Specialists for NBICS-Technologies Niche // SHS Web of Conferences. EDP Sciences. 2016. Vol. 28. P. 01069.
- Nikolayev et al 2021 – Nikolayev M., Reich S. M., Muskat T., Tadjbakhsh N., Callaghan M. N. Review of feedback in edutainment games for preschoolers in the USA // Journal of Children and Media. 2021. Vol. 15 (3). P. 358–375.

- Pervushina 2018 – *Pervushina N. A.* Visual Perception of Artefact: Significance of Museum in Bioethical Education // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS. 2018. Vol. XXXV. P. 1057–1065.
- Pojani, Rocco 2020 – *Pojani D., Rocco R.* Edutainment: Role-playing versus serious gaming in planning education // Journal of Planning Education and Research. 2020. 0739456X20902251.
- Rizzolatti et al. 1996 – *Rizzolatti G., Fadiga L., Gallese V., Fogassi L.* Premotor cortex and the recognition of motor actions // Cognitive brain research. 1996. Vol. 3 (2). P. 131–141.
- Rizzolatti, Craighero 2004 – *Rizzolatti G., Craighero L.* The mirror-neuron system // Annu. Rev. Neurosci. 2004. Vol. 27. P. 169–192.
- Sirotkina 2021 – *Sirotkina N. I.* Against Epistemological Hierarchies: on the Value of Forming Bodily Knowledge // Education & Pedagogy Journal. 2021. № 1. P. 5–20.
- Veatch 1972 – *Veatch R. M.* Models for ethical medicine in a revolutionary age // Hastings Center Report. 1972. Vol. 2 (3). P. 5–7. DOI: 10.2307/3560825
- Zuk et al. 2014 – *Zuk J., Benjamin C., Kenyon A., Gaab N.* Behavioral and neural correlates of executive functioning in musicians and non-musicians // PloS one. 2014. Vol. 9. № 6. P. e99868.

Материал поступил в редакцию 29.11.2019

Материал поступил в редакцию после рецензирования 06.10.2021