

5. Карташова Ж. Формування виконавської майстерності майбутнього вчителя музичного мистецтва в ансамблевому класі. Збірник наукових праць. Випуск 26 (1–2019). Частина 2. С. 90-94.
6. Михаськова М.А. Умови формування професійного досвіду музично-педагогічної діяльності майбутніх учителів музичного мистецтва. *Актуальні питання мистецької педагогіки: зб. наук. праць / гол. ред. І. М. Шоробура. Хмельницький: ФОП Стрихар А.М., 2019. Вип. 9. С.43-47.*

## **EDUTAINMENT ЯК НОВІТНЯ ОСВІТНЯ ТЕХНОЛОГІЯ**

**Коритна Л. В.**

***Студентка факультету історії, права і публічного управління  
Науковий керівник – доц. Волошина О. В.***

Сьогодні ринок освітніх послуг є одним з найбільш мобільних та динамічно розвиваються. Навчальні процеси стають активнішими, а попит на нерутинні творчі навички зростає. Цілі освіти змінюються: потрібно звільнення спеціалістів-конкурентів, а пріоритети в навчанні, в яких необхідно розігравати складні професійні ситуації, змінюються – як результат, виникає потреба в впровадженні нових ігрових прийомів та технологій освітній процес професійно-технічної освіти.

Метою статті є розгляд поняття "edutainment" як навчання через розваги в загальній системі та системі вищої освіти як ефективної технології розвитку творчого потенціалу людини.

Edutainment – це гібридна концепція англійського походження (edutainment), перекладена на українську мову за допомогою транскрипції. Цю англomовну концепцію було отримано поєднанням двох англійських слів: «освіта», навчання та «розвага» [3-5]. Як наслідок, «edutainment» – це особливий тип навчання, який полягає у розвазі та формуванні основного інтересу до предмета із задоволенням від процесу навчання та стійким інтересом до навчального процесу [5, с. 68].

Edutainment відображає взаємозв'язок між навчанням та розвагами, тобто учень зосереджується на процесі навчання, маючи при цьому розважальні цілі. Це навчальна технологія, що розуміється як поєднання сучасних технічних та навчальних засобів, заснована на концепції навчання через розваги та хобі.

Заняття та заходи з використанням освітньо-розважальних технологій можуть відбуватися не тільки в стінах навчального закладу, але і в будь-якому іншому місці, де в невимушеній обстановці можна отримати інформацію на будь-яку пізнавальну тему [6, с. 1835].

Говорячи про edutainment, часто використовується визначення "навчання як розвага", яке є ефективним вивченням світу у цікавій формі, оскільки завдяки грі ви не просто створюєте усвідомлення конкретного об'єкта, але в той же час встановлюєте емоційний зв'язок між учнем та об'єктом, що вивчається. Буквальний переклад цього терміна українською мовою може визначити поняття «грати» – передаючи одну важливу ідею, створюючи динамічні стереотипи, прецеденти, що дозволяють учням, у ситуації реального вибору, виконувати діяльність автоматично [4, с. 61]. Однак не можна стверджувати, що edutainment – це навчання та розваги, оскільки "розваги" різні автори розуміють по-різному: це гра, цифровий зміст, творчість і життя в певних ситуаціях. Отже, національні автори використовують слово «розвага» у широкому контексті: привабливість

(життєві ситуації), захоплення (творчість, цифровий контент) і, власне, розваги. Отже, ми можемо припустити, що edutainment – це інтегруюче поняття, яке, крім розваги, містить як атракціони, так і хобі, як зазначено вище. Тому для вирішення існуючих суперечностей доцільно звернутися до першоджерел та проаналізувати автентичну наукову літературу.

У сучасній зарубіжній педагогіці освітою та розвагами займаються такі вчені, як Дж. Ван, М. Аддіс, Ш. Де Варі, Р. Донован та ін. [4, с. 69].

Основними особливостями інноваційної технології є: неформальна та позитивна атмосфера в «класі», відсутність жорстких меж і заборон, відсутність контролю вчителя, нехтування класичними принципами навчання, врахування індивідуального темпу роботи, непередбачуваність кінцевого результату, можливість активного спілкування та взаємного збагачення знань [3, с. 274].

При всьому різноманітті освітніх інновацій, пропонованих edutainment, їх технологічна інновація полягає у реабілітації несвідомих механізмів навчання, що пояснює причину особливої потреби в edutainment серед усіх інших сучасних навчальних інновацій.

Edutainment як сучасне рішення проблеми організації навчального процесу для дорослих – це реалізація на практиці реалізації найбільш прогресивних педагогічних ідей та найбільш оптимістичних уявлень про можливість насолодитися від самого навчального процесу кожним учнем. Подібним дидактичним нововведенням є драматургічна герменевтика, яка, на відміну від edutainment, дозволяє зберегти систему класів (рамки класів як таких) та програмувати інформаційні блоки для засвоєння [4, с. 65–67]. Тож якщо ідеї освітньої діяльності заснували міцну позицію в освіті дорослих (у підвищенні їх кваліфікації), інтерес до драми-герменевтики є провідним у системі шкільної, дошкільної та навіть університетської освіти. Ці нововведення пов'язані з відмовою студентів від бажання повністю усвідомлювати навчальний процес та реабілітацією ролі несвідомих механізмів, мотивів та установок у навчанні, що забезпечує освіту більшою якістю та силою, ніж у випадку з традиційними методами навчання.

У сучасній домашній освіті активні методи навчання дуже близькі до edutainment – методи, що підвищують навчально-пізнавальну активність учнів, які спонукають їх активно мислити і практикуватися в процесі засвоєння матеріалу. Водночас завдання вчителя – самостійно засвоювати знання учнями в процесі активної пізнавальної діяльності. Ці методи та технології покликані спонукати учнів до самопізнавальної діяльності та дати можливість застосовувати набуті знання. Для таких навчальних занять важливо, щоб усі психічні процеси, такі як мова, пам'ять, уява, брали участь у набутті знань, умінь і навичок. Наступні методи активного навчання найчастіше використовуються у проектуванні та дослідженні [1, с. 37]:

1. Вирішення ситуативних завдань. Імітація реальної події, реальної проблеми. Дидактичний матеріал подається у формі реальної проблемної ситуації, а знання набуваються в результаті активної та творчої роботи (індивідуально або в групах).

2. Тренувальні технології. Навчання спрямоване на формування та вдосконалення обмеженого набору компетенцій. Наприклад, діти активно беруть участь у навчанні, заснованому на стику психології та управління.

3. Творчі завдання. Вони вимагають не простого відтворення інформації, а творчості, оскільки вони містять елемент двозначності та мають кілька підходів.

4. Робота в малих групах. Одна з найпопулярніших стратегій, оскільки вона дає всім учням можливість брати участь у роботі, відпрацювати навички спільної роботи, міжособистісне спілкування (здатність активно слухати, формувати спільну думку, вирішувати непорозуміння тощо), що часом неможливо у велика команда.

5. Співпраця з питань розвитку. Цей метод характеризується формулюванням завдань, які важко виконувати в індивідуальному порядку, для реалізації яких необхідна співпраця, об'єднання учнів з розподілом внутрішніх ролей у групі (індивідуальне та колективне досягнення цілей, колективне планування роботи, самостійний відбір інформації, ігрові форми організації навчального процесу тощо).

При розробці та реалізації освітніх проєктів рекомендується використовувати такі групи навчальних ігор із завданнями: а) спільні завдання; б) завдання з навичками спілкування; в) завдання з можливістю самопрезентації; г) завдання на формування рефлексії; д) завдання із ціннісними та смисловими установками; е) завдання, спрямовані на формування компетенцій ІКТ [12, с. 64].

Суть вищезазначених методів полягає у формуванні у студентів не академічних знань, а професійних компетентностей, що дозволяють творчо вирішувати нестандартні завдання та генерувати унікальні ідеї для досягнення запланованих результатів. У той же час, учитель виступає в ролі вихователя, наставника та мотиватора, який зосереджується не стільки на передачі конкретних знань, скільки на формуванні навичок та мотивації для самостійного пошуку необхідної інформації, дослідження та творення.

Отже, edutainment разом із активними методами навчання дозволяє підвищити ефективність навчання за допомогою нових форм подання інформації, сприйняття, обговорення, аналізу та розуміння. Їх застосування забезпечує ефективну організацію та послідовну реалізацію навчального процесу гри, щоб отримати великий інтерес та відданість учнів, впевненість у собі та мотивацію вчителя. Ця технологія створює умови, необхідні для розвитку навичок самостійного мислення, орієнтації в новій ситуації, пошуку власного підходу до вирішення проблем, має великий вплив на підготовку учнів до професійної діяльності та розвиток творчих здібностей майбутніх фахівців.

### Література

1. Богданова О.А. Эдьютейнмент как особый тип учения. *Инновационные технологии в образовании*. 2014. №4(30). С. 61-65.
2. Гуремина Н.В. Методы активного обучения как инновационный тренд российского профессионального образования. *Международный журнал экспериментального образования*. 2014. №11. С. 37.
3. Дьяконова О.О. Дидактический утилитаризм: эдьютейнмент как инновационное решение проблем образования взрослых. *Вестник ТвГУ. Серия «Педагогика и психология»*. 2015. № 3. С. 27-276.
4. Железнякова О.М., Дьяконова О.О. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке. *Вестник Высшей школы. Серия «Педагогика и психология»*. 2013. №2. С. 67-70.
5. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения. *Ярославский педагогический вестник*. 2012. № 4. Т. II (Психолого-педагогические науки). С. 192-195.
6. Утемов В.В., Зиновкина М.М., Горев П.М. Педагогика креативности: прикладной курс научного творчества. Учебное пособие. Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2013. 212 с.