

Консультація **«Едьютейнмент – нове освітнє явище,** **технологія чи навчання як розвага»**

У теорії і практиці педагогіки дошкільного дитинства термін «едьютейнмент» («Edutainment») майже не зустрічається. Тож з'явилося нове освітнє поняття (явище), феномен, назви якого немає поки в жодному словнику, незважаючи на те, що його вивченням уже займаються науковці.

Едьютейнмент розглядаємо як феномен. Сутність феномену едьютейнмент як освітнього явища полягає в його цілісності, неповторності, в єдності з його змістом, що дається дитині в практичному досвіді.

Зазначимо, що сміливі експерименти педагогів, які працюють у дошкільній освіті, дійсно виявляли особливу специфіку ігрових прийомів і технологій навчання дітей.

У методичній літературі терміном «едьютейнмент» найчастіше стали іменуватись не тільки інноваційні технології навчання, скільки будь-які прийоми навчання, хоч якось пов'язані з грою і розвагою тих, хто навчається, та/або їхніми захопленнями. Можна стверджувати, що відбувається реконструкція навчальної та ігрової діяльності з їхньою подальшою трансформацією в нову дидактичну цілісність. І одне, і друге, втрачаючи своє первинне значення, знаходять новий зміст. Проте це не зводиться ні до діяльності навчальної (в колишньому її розумінні), ні до діяльності ігрової (в колишньому її розумінні). У цьому й полягає причина особливої затребуваності едьютейнменту серед усіх інших сучасних інновацій, які запроваджуються в закладах дошкільної освіти. Едьютейнмент як сучасне рішення проблеми організації освітнього процесу для дошкільників реалізує практичне втілення найпрогресивніших педагогічних ідей та найбільш райдужних уявлень про можливості кожної дитини отримати задоволення від самого процесу навчання.

Едьютмент є гібридним поняттям англійського походження (edutainment), яке було отримано за допомогою злиття двох англійських слів – «education» (навчання) та «entertainment» (розвага) і перекладене українською мовою за допомогою транскрипції. У дослівному перекладі цей термін можна позначити поняттям «навчання розвагою» або донесення певної важливої ідеї, створення динамічних стереотипів, прецедентів, які дозволяють дітям у ситуації реального вибору діяти дії автоматично. Є методична небезпека в тому, що, на перший погляд, «навчання розвагою» і «навчаюсь граючись» – це тотожні технології. Але це не так!

Якщо слова «розвага» тлумачиться як «те, що розвеселяє, розважає», його синоніми – утіха, забава, веселість, веселощі (веселе проведення часу), то гра має визначення інше – розважальне заняття, синоніми – забава, забавка. Однак не

можна стверджувати, що едьютейнмент – це лише навчання як розвага, тому що «розвага» різними авторами розуміється по-різному: це і забава, і цифровий контент, і творчість, коли проживання діяльності задається освітньою ситуацією. Ми вживаємо слово «розвага» в широкому контексті: залучення (проживання життєвих ситуацій), захоплення (творчість, цифровий контент) і, власне, розвага (гра).

Отже, практичні особливості технології едьютейнмент підтверджують її безмежний методичний потенціал.

Усе різноманіття підходів до визначення едьютейнменту можна звести до двох понять: *розважальна освіта* й *освітня розвага*.

Форми реалізації едьютейнменту

Розважальна освіта: небилиці, притчі, казки, цікаві історії, розповіді дітей, записані вихователями, штучні тексти тощо.

Освітня розвага: мистецтво, анімація, комікси, спектаклі, виставки, музеї, ігри, мультфільми тощо.

Розважальна освіта акцентується на отриманні знань у розважальній формі. Зарубіжні колеги подібне пізнання світу з яскраво вираженою позитивною емоційною складовою називають «навчання через пригоду». До недавнього минулого подібний підхід називався формами цікавої освіти і поширювався на природничо-наукові та гуманітарні галузі знання лише в шкільній освіті. Розважальна освіта – це особливий спосіб навчання, в якому інформація подається в яскравій, цікавій і, в підсумку, виразній формі. Такий підхід до освіти вельми ефективний, тому сьогодні він широко використовується в різних галузях людської життєдіяльності.

Освітня розвага – це форма подачі інформації, створена з розважальною метою, з включенням навчального компонента. У широкому сенсі будь-яке введення, наприклад, розважальних засобів медіа або мультимедіа в освітній процес закладу дошкільної освіти може розглядатися як едьютейнмент. Важко уявити сучасне навчання дітей дошкільного віку поза цими технологіями. Останні дозволяють широко урізноманітнити форми подачі освітньої інформації. Освітня розвага передбачає обов'язкове отримання задоволення (не тільки інтелектуального, але й естетичного). Задоволення тут важливіше, ніж досвід та знання, хоча і вони з рахунків не скидаються.

Освітня розвага часто-густо пов'язана з дозвіллям. Освітня розвага (як варіант – освітня подорож) може здійснюватися поза традиційним форматом освітнього простору – приміщенням дитячого садочка. Сьогодні – це парки, сквери, студії, музеї, галереї, кафе. У будь-якому випадку едьютейнмент вимагає активності, дії, позитивних емоцій і того, що в мистецтві прийнято називати

виразною формою. Форма має бути привабливою та яскравою, щоб притягувала до процесу отримання знань.

Цікавість – це одна з важливих характеристик, яка має супроводжувати освітню розвагу. Цікавість і захопленість емоційно насичують освітній процес, доповнюють його ознаками естетичного. Часто-густо, використовуючи ігрові прийоми на занятті, вихователь упевнений, що це і є навчання у грі, тобто були ж ігрові персонажі, які принесли цікаві завдання, була мотивація: «Не будемо сьогодні займатись, будемо грати!» тощо. Проте результат, який хотів би отримати педагог, його не задовольняє. Починаючи заняття зі слів «Сьогодні не вчимося, а граємо», – вихователь несвідомо запускає механізм у дитячому сприйманні ситуації – усе, що буде далі – несерйозно, це гра. Дитина починає чекати на початок гри, але чує інше: «На верхню смужку кладемо три грибочки, на нижню – чотири» тощо. Чому так відбувається?

Ігрове та розважальне навчання набуває особливої актуальності у зв'язку з тим, що сучасні діти воліють до інших способів отримання інформації, окрім сенсорних подразників (відчуття, сприймання, уявлення).

Майже необмежене використання комп'ютерних технологій, як батьками, так і дітьми, впливає на пізнавальні навички, тому старші дошкільники краще розуміють інформацію, презентовану нелінійно, яка допускає активну участь того, хто її сприймає. Звичка брати участь у пізнавальному процесі розвиває здатність учитися на своїх помилках.

У розробників технології існує думка, що едьютейнмент відповідає потребам сучасної людини, сприйняття якої змінено завдяки постійному використанню комп'ютерних технологій. Ідея навчання за допомогою розважальних технологій набирає популярність. Усі «Телепузики», «Фіксики» та інші – це приклади використання ігрових прийомів навчання. Тобто, фактично, едьютейнмент – це спосіб навчити чогось дітей, слабо мотивованих на отримання знань.

Практика едьютейнменту значно ширша, ніж її теоретичний багаж. Отже, треба більш активно розвивати едьютейнмент як освітню розвагу, а не розважальну освіту.

Запропонуємо таке робоче визначення: едьютейнмент – це нова технологія, яка ґрунтується на отриманні дитиною та педагогом задоволення від процесу навчання (первинного інтересу до предмета, явища, інформації), заснована на концепції захоплення від розваги в навчанні.

Іншими словами, едьютейнмент – це формат освітнього процесу, в якому освітньо-інформаційний матеріал презентовано із залученням розважальних методик, часто з використанням інформаційних технологій, це одночасне навчання і задоволення цікавості, яка веде до глибокого захоплення проблемою, запропонованою дитині дорослим або сформульованою самостійно.

У багатьох країнах науковці переймаються дослідженням цього явища. Наприклад: Ян Ванг (Yan Wang), професор університету Маккуорі (Австралія), вважає, що головна мета «едьютейнменту» – в тому, що він допомагає урізноманітнити процес отримання знань розвагою, тобто теорія змішується з освітніми цілями і засобами, життєвими цінностями та дає можливість «уявлення досвіду і розваг через творення». За всім розмаїттям пропонованих едьютейнментом інновацій, його особливістю є абілітація (відновлення) несвідомих механізмів навчання, чим пояснюється причина особливої затребуваності едьютейнменту з-поміж інших сучасних освітніх інновацій.

Для зручності розуміння технології «едьютейнмент» можна розділити її на дві великі частини.

Перша – це коли мається на увазі спосіб передачі інформації і навичок тим дітям, які не надто вмотивовані. Тут розважальність розглядається як спосіб «підсолити» щось складне.

Друга – це коли сам процес навчання розуміється як розвага, причому відомості та навички можуть бути взяті із будь-яких джерел, в тому числі тих, які спочатку не задумані як такі джерела. Перша частина, відповідно, має на увазі пасивне прийняття інформації дитиною, а друга – активний пошук.

У вузькому сенсі цього слова саме едьютейнмент є чи не єдиним способом повернути дітей до подальшого вивчення науки. Неважливо, у що «упакувати» ці знання – мультфільми або Інтернет-ігри, важлива суть – розповідати про науку дошкільникам необхідно зрозуміло, доступно і цікаво.

В Україні відкривається все більше інтерактивних та віртуальних музеїв, у яких діти не просто дізнаються про зовнішній вигляд експоната, але й отримують досвід маніпулювання предметами, проводячи з ними експерименти. Занурення дитини в стихію гри і пригод допомагає здобувати знання та робити відкриття весело. Так, це – Національний Ботанічний сад ім. Гришка, етнографічний музей «Пирогово», океанаріум «Морська казка», Київський музей залізничного транспорту тощо. За бажанням можна віднайти безліч цікавих музеїв, експозицій і інших цікавих заходів у будь-якому місті та селищі України.

Складові едьютейнменту

Процеси едьютейнменту відбуваються в спеціально організованому просторі. Під організованим простором мається на увазі спеціально відведена територія – паркова зона, сквер, дитячий майданчик, лабораторія тощо. Едьютейнмент завжди має кордони (обмеження), вихід за які перериває процес участі в едьютейнменті.

Ще одна властивість едьютейнменту – наявність тимчасових меж: термін проведення заходу, час роботи парку тощо. Крім того, едьютейнмент завжди має організаторів (педагоги ЗДО) – тих, із чієї ініціативи і відповідно до чієї програми

відбувається процес. Інакше кажучи, едьютейнмент не може виникати стихійно, без плану підготовки та проведення. Отже, необхідне перспективне планування з боку вихователя, хоча треба враховувати й побажання дітей щодо самостійної діяльності.

Крім того, щоб едьютейнмент «відбувся», необхідна група людей – організаторів та учасників процесу (педагоги, батьки, діти). Ще одна важлива риса – інтерактивність: усі учасники едьютейнменту тією чи іншою мірою взаємодіють. Ця взаємодія може відбуватися у формах групових дій, обміну репліками, запитань до учасників тощо.

В едьютейнменті завжди є свобода (і, що не менш важливо, свобода вибору). Учасники вільні в будь-який момент припинити свою участь – вийти з процесу. Не обов'язковим, але бажаним є включення в едьютейнмент мультимедійних технологій.

Едьютейнмент можна розглядати як можливість «продегустувати» нові знання. Для того щоб почути мелодії трембіт, спробувати на смак страви гуцульської кухні або відчути запахи альпійських луків, не обов'язково їхати в Карпати, як і для того, щоб «продегустувати» елементи дослідів із фізики, зовсім не обов'язково йти до наукової лабораторії дослідного інституту. А щоб показати дітям картину видатного художника, можна зайти в Інтернет і подивитись віртуальні музеї світу – від Лувра до Сальвадора.

Отже, освітній матеріал репрезентується в розважальній формі із залученням різних прийомів мультимедіа: анімації, звукових, світлових та інших ефектів тощо. Як приклад можна навести винахід програмістів компанії Google – так званий віртуальний музей GoogleArtProject, що охоплює понад тисячу творів мистецтва з 17 музеїв світу, кожному з яких американська компанія надала можливість безкоштовно скористатися останніми технологічними розробками.

Сильними сторонами едьютейнменту є:

- Процес навчання є захоплюючим і викликає позитивні емоції.
- Знання з найрізноманітніших галузей наук засвоюються легко.
- З'являється додаткова мотивація пізнати нове.
- В освітній процес залучається значна кількість дітей та їхніх батьків.

Мета едьютейнменту, швидше, не в тому, щоб усебічно висвітлити ту чи іншу наукову галузь, а в тому щоб розвинути пізнавальний інтерес у дітей, стимулювати до самостійного дослідження того чи іншого явища. Пропонована технологія едьютейнменту є інтеграційним поняттям, яке, крім розваги, охоплює і залучення, і захоплення під час навчання дітей дошкільного віку