

**Удовіченко Наталія Василівна,**  
*викладач Комунального закладу освіти*  
*«Криворізького професійного гірничо-технологічного ліцею»*  
*Дніпропетровської обласної ради»*

## **ПРАКТИКА ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ EDUTAINMENT ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІН ГУМАНІТАРНОГО ЦИКЛУ**

Одним із головних завдань Edutainment стає забезпечення задоволення реципієнту у процесі навчання, що може бути виражено, наприклад, у вигляді: цікавого змісту пропонованого матеріалу; задоволення від самостійного вирішення будь-якої задачі; соціальної взаємодії з іншими здобувачами освіти; прогресу у навчанні; мотивуючого, що представляє сенс для здобувача освіти матеріалу, спорідненого до практичного аспекту його життя. Незважаючи на те, що основною метою Edutainment є навчання, складні теми можуть бути вивчені швидко та легко. У таких випадках Edutainment не повинен бути веселим, але може залишатися цікавим.

Термін «Edutainment» утворений із двох англійських слів: «entertainment» та «education» і поєднує в собі розвагу та навчання. Ігрове та розважальне навчання набуває особливої актуальності у зв'язку з тим, що, на відміну від старшого покоління, сучасні здобувачі освіти віддають перевагу іншим способам отримання інформації [1].

У вітчизняній педагогіці та психології, проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін, у закордонній – З. Фрейд, Ж. Піаже та інші. У їхніх працях, досліджено та обґрунтовано роль гри в онтогенезі особистості, у розвитку основних психічних функцій, у самоврядуванні і саморегулювання особистості, нарешті, в процесах соціалізації – у засвоєнні і використанні людиною суспільного досвіду [3].

Edutainment відрізняється від традиційної парадигми навчання тим, що у цьому випадку суб'єкт бере активну участь у процесі навчання. Він – активний

споживач: висловлює особистісні переваги, виявляє суб'єктивну реакцію, досвід. Таким чином, при взаємодії інформативно-розважального об'єкта та активного у навчанні суб'єкта як наслідок ми отримуємо знання, вміння, навички, індивідуальний досвід, суб'єктивні емоції, тобто Edutainment.

Одним із найбільш вивчених засобів Edutainment є гра. Edutainment та лінгвістична гра мають однакові цілі – розважати та навчати, але дії в Edutainment мають не менш чітку структуру та не пов'язані з правилами конкретної гри. При застосуванні Edutainment здобувачі освіти не завжди потребують пояснення своїх умовних ролей і правил, натомість вони насолоджуються своїми діями. Наступні характеристики є загальними у гри та Edutainment. Таке подання матеріалу не повинно використовувати розвагу як основну мету, але вона може бути використана для того, щоб практикувати знання весело та легко.

У зв'язку з карантинними обмеженнями останні роки та в умовах повномасштабної війни, яку розв'язала і веде проти України російська федерація, виникає нагальна необхідність у викладачів впроваджувати у свою педагогічну діяльність багато нових методів навчання під час викладання своїх предметів. Адже під час дистанційного навчання нам потрібно не тільки подати матеріал здобувачам освіти, а й отримати результативну відповідь, побачити, на якому рівні вони засвоїли цей матеріал та оцінити їхні знання. Викладачам пропонуються для використання кращі онлайн-ресурси та онлайн-платформи, які допоможуть отримати максимальну користь від навчання вдома, а саме: портал «Дія. Цифрова платформа», Освіторія, Pearn (Освіторія), Prometheus, «На Урок», Доступна освіта, EdEra, learning.ua та ін. [2].

Без процесу інформатизації освіти вже неможливо уявити сучасні заклади освіти. При вдалому і правильному поєднанні застосовуваних технологій і форм проведення уроків, такі уроки виявляються дуже цікавими і для здобувача освіти, і для викладача.

Завдання, які стоять перед викладачами гуманітарних дисциплін при застосуванні інформаційних технологій, багато в чому відрізняються від цілей і

завдань інших викладачів-предметників. Безперечним помічником у вирішенні цих завдань є інформаційно-комунікаційні технології.

Наприклад, під час вивчення зарубіжної літератури можна використовувати різноманітні прийоми, а саме: «Timeline» - під час вивчення біографії митців, або літературних течій доречно застосовувати створення часової стрічки або ж таймлайну.

З метою зацікавлення здобувачів освіти даним предметом, за умов формування «Кліпового мислення», ефективним може бути використання технології Edutainment. Наприклад, «Хронометр долі». Наприклад, вивчаючи роман П. Коельйо «Алхімік», можна застосувати даний прийом, який дозволяє візуалізувати, систематизувати та проаналізувати події. Цікавим прийомом Edutainment є кластер, який вимагає системної роботи із біографією письменника, довідковими матеріалами, його творами, а також вдосконалює вміння здобувачів освіти працювати із комп'ютерами, зокрема програмами Word, Publisher, PowerPoint. Здобувачам освіти пропонується шаблон, який можна заповнити за допомогою комп'ютера або ж перемалювати у зошит.

Під час викладання історії ігрові методи сприяють кращій візуалізації освітнього процесу та підготовці до складання іспитів, в тому числі для успішного проходження ЗНО. При цьому досить ефективно використовувати сервіс по створенню інтерактивних прав LearningApps.

Наприклад, під час навчальної гри під назвою «Як добре ти знаєш рідний край?» здобувачі освіти демонструють свої знання найвідоміших пам'яток культури й архітектури України. Завдяки грі «Гордість України» юнаки та дівчата ознайомлюються з портретами гетьманів Війська Запорозького та періодом їх правління. В свою чергу, гра «Мапа – надійна помічниця» надає змогу розширити просторове мислення здобувачів освіти та вміння використовувати мапи у своїй повсякденній діяльності.

Викладачі громадянської освіти вважають, що завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності здобувачів освіти, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, який властивий звичайній

навчальній діяльності. Педагогічне і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність здобувачів освіти.

Для викладачів української мови та літератури важливо підібрати завдання, які припускають роботу з текстом, з художнім словом, з книгою. Викладачу необхідно сформувати міцні орфографічні та пунктуаційні вміння і навички, збагатити словниковий запас здобувачів освіти, навчити їх володіти нормами літературної мови, дати здобувачам освіти знання лінгвістичних і літературознавчих термінів. В даній роботі краще використовувати такі цифрові додатки як дошка Jamboard, під час проведення гри «Мозаїка».

*Правила проведення гри.* Скласти мозаїку із складів, об'єднуючи їх у слова; із слів, об'єднуючи їх у речення; із речень, утворюючи різного виду тексти (оповідання, казки, есе тощо) . Цей вид гри можна використовувати і під час вивчення частин мови, використовуючи ту чи іншу частину мови в ігрових ситуаціях. Цю гру досить легко проводити і при вивченні різних видів орфограм, нанизуючи їх до того чи іншого слова.

Гра «Продовжи ряд»

*Правила проведення гри.* Дібрати до прислівників синоніми, утворити, де можливо, ступені порівняння: радісно, крадькома, казково, яскраво.

Під час використання платформи LearningApps, мовникам легко подавати матеріал на такі теми: «Сортуємо слова», «Підібрати лексичне значення іншомовного значення» та багато ін.

Використовуючи навчальний ресурс Wordwall, викладач може самостійно створювати завдання, що відповідають темі уроку та надавати можливість здобувачам освіти в ігровій формі їх виконувати. Наприклад, ігри «Анограма», «Пропущене слово», «Знайди пару», «Поставити в порядок» та ін. При цьому здобувачі освіти не можуть дізнатися відповіді наперед, адже викладач може самостійно виставити таку опцію як перемішати відповіді. Тому кожного разу у кожного здобувача освіти правильна відповідь буде стояти у різній

послідовності. Це не дає можливості підказати відповідь, а змушує вивчити матеріал, щоб правильно відповісти.

Отже, застосування технологій Edutainment при вивченні дисциплін гуманітарного циклу забезпечує оптимізацію процесу навчання, створює сприятливе освітнє середовище для всебічного розкриття та реалізації потенціалу кожного здобувача освіти. За таких умов вивчення предметів стає більш цікавим, емоційно забарвленим, змістовно інформаційним, динамічним і наочним. Відповідно практичні навички, отримані на уроках, переносяться на всі сфери життя молоді та забезпечують їм розширення зони як освітньої, так і соціальної діяльності.

Досвід роботи показує, що застосування технологій Edutainment при вивченні дисциплін гуманітарного циклу як засобу формування ключових компетентностей здобувачів освіти сприяє емоційній стабільності дитини, формуванню навичок самоосвітньої, забезпеченню самореалізації кожної дитини, формування ключових компетентностей та досягненню життєвого успіху.

### Список використаної літератури

1. Англійсько-український словник  
URL: <https://www.dict.com/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D1%96%D0%B8%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%96%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B8/entertainment> (дата звернення: 05.02.2023)
2. Топ-15 онлайн-сервісів для дистанційного навчання на допомогу вчителям, учням та батькам  
URL: [https://odnb.odessa.ua/view\\_post.php?id=2767](https://odnb.odessa.ua/view_post.php?id=2767) (дата звернення: 05.02.2023)
3. Ігрова діяльність як освітня технологія навчання першокласників  
URL: <https://vseosvita.ua/library/igrova-dialnist-ak-osvitna-tehnologia-navcanna-persoklasnikiv-234525.html>. (дата звернення: 05.02.2023)