

5. Сиротенко Г. О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Харків: ВГ «Основа», 2003. 156 с.

6. Освітня платформа критичного мислення. URL: <https://www.criticalthinking.expert/> (дата звернення: 19.03.2021).

УДК 811.26

Боруцька Л. С.

методист відділу методики навчальних предметів
та професійного розвитку педагогів ТОКІППО

ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ В ОСВІТІ

Едьютейнмент розглядаємо нині як освітню технологію. Ця нова освітня технологія поєднує в собі ігрові прийоми, методи інтерактивного й активного навчання. Едьютейнмент – новий термін, що об'єднує два слова: education + entertainment (навчання + розвага). Професор університету Бокконі (Італія) Мікела Едіс зазначає, що «едьютейнмент – це специфічна діяльність, заснована на одночасному навчанні і задоволенні власної цікавості». У 1948 році в студії Уолта Діснея придумали слово едьютейнмент для позначення формату дуже цікавого і незвичного документального серіалу.

Едьютейнмент як освітня технологія переслідує мету: посилити мотивацію до навчання, перетворити процес навчання у захоплення. Навчання для школярів має стати захопливим і доступним. Психологи стверджують, що інформація, яка пропонується учневі в ігровій формі, швидше і краще запам'ятовується. Навчання стає грою, виграти в якій означає чогось навчитися.

У педагогічній методичній літературі терміном «едьютейнмент» найчастіше стали називати не тільки інноваційні технології навчання, а й будь-які прийоми навчання, хоч якось пов'язані з грою і розвагою тих, хто навчається, враховуючи їхні захоплення.

Якщо слово «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 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.

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 учні старших класів краще розуміють інформацію, презентовану не лінійно, 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. Практика едьютейнменту значно ширша, ніж її теоретичний багаж. Отже, треба більш активно розвивати едьютейнмент як освітню розвагу, а не розважальну освіту.

Деякі вчені вважають, що: 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 зміщується з освітніми цілями і засобами, життєвими цінностями та дає можливість «уявлення досвіду і розваг через творення». За всім розмаїттям пропонуваного 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 учням, 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 учнем, а друга – активний пошук.

У вузькому сенсі цього слова саме едьютейнмент є чи не єдиним способом привернути дітей до подальшого вивчення науки.

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. Едьютейнмент можна розглядати як можливість «усвідомити» 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 «відчути» елементи дослідів із хімії, зовсім не обов'язково йти до наукової лабораторії дослідного інституту. А щоб показати учням картину видатного художника, можна зайти в Інтернет і подивитись віртуальні музеї світу – від Лувра до Сальвадору.

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 учнів 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.

Предмет «Зарубіжна література» допомагає учням реалізувати одну з основних потреб людини – спілкування. Ці завдання вирішуються на уроках зарубіжної літератури при реалізації загальнокультурної компетенції, яка спрямована на розвиток культури особистості в суспільстві.

Організувати заняття та позакласні заходи в форматі технології «Едьютейнмент» можна в парку, музеї, на природі, що дає можливість дітям отримати інформацію з будь-якої теми в невимушеній атмосфері (безперечно, найкраща можливість реалізації – позакласна робота з предмета).

На уроці доцільно використовувати такі засоби едьютейнмента: презентації художніх текстів, уривків музичних творів, фрагментів кінофільмів,

створювати учням завдання для персональних гаджетів, використання вебтехнології (електронна пошта, веб-квест), створення лепбука, кластера, варто не забувати про креалізовані тексти і їх використання на уроці (буктрейлер, комікс, постер, колаж, буклет та ін.).

Таким чином, технологія «Едьютеймент» – це пошук нових видів і форм організації навчальної діяльності учнів.

Брик Р. С.

кандидат педагогічних наук,
доцент, в. о. завідувача кафедри
менеджменту і методології освіти ТОКІППО

КЕРІВНИК ЗАКЛАДУ ОСВІТИ ЯК ПРОВІДНИК ОСВІТНІХ ЗМІН

В Україні триває широкомасштабна освітня реформа й упровадження Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа». Одним із напрямів системної реформи є децентралізація та ефективне управління загальною середньою освітою, що сприятиме реальній автономії школи [4]. Готовність до змін, як колективна компетентність педагогічного колективу закладу освіти, включає декілька компонентів, серед яких набуває особливої значущості індивідуальний і міжособистісний, які конкретизуються у професійних знаннях та вміннях учителів, керівників закладів освіти. Щоб концепція була успішно впроваджена, директори шкіл мають стати провідниками змін, очолити зміни. Для цього необхідно не просто мати навички та вміння, а бути здатними робити зміни, спокійно справлятися з невизначеністю та невпевненістю.

Основна мета професійної діяльності керівника закладу освіти – управління закладом та організація освітнього процесу. У проєкті професійного стандарту за професією «Керівник закладу загальної середньої освіти» детально описані загальні компетентності, якими має володіти директор школи, визначено перелік трудових функцій: стратегічний розвиток закладу загальної середньої освіти, керівництво та моніторинг освітнього процесу, лідерство і партнерська взаємодія, організація здорового, безпечного, розвивального, інклюзивного освітнього середовища, безперервний професійний розвиток керівника та надано їхній детальний опис. Проєктом передбачено два виміри професійної діяльності: керівник-лідер, керівник-менеджер [5].

Лідер і менеджер освіти – головні ролі директора сучасної школи. Для успішної діяльності освітньої системи важливе значення має провідництво. Провідник і лідер в очікуваннях суспільства покликані світ спрощувати, вказувати в ньому правильну дорогу.

Терміни «провідник», «менеджер», «керівник» часто вживають взаємозамінно. Проте між ними є відмінність.

Аналіз літературних джерел і практичний досвід показує, що сьогодні немає чіткості серед універсальних характеристик провідництва. Усі дослідники погоджуються, що провідництво – це багатогранний соціальний феномен.