

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-403-0-38>

**THE ROLE OF EDUTAINMENT AS AN INTERACTIVE  
TECHNOLOGY IN INCREASING THE LEVEL OF COGNITIVE  
ACTIVITY OF STUDENTS OF HIGHER EDUCATION**

**РОЛЬ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ ЯК ІНТЕРАКТИВНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ  
У ПІДВИЩЕННІ РІВНЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ  
ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

**Sobolyeva S. M.**

*Candidate of Pedagogical Sciences  
(PhD), Associate Professor,  
Senior Lecturer at the Department  
of Psychology and Pedagogy  
Ivan Kozhedub Kharkiv University  
of Air Force  
Kharkiv, Ukraine*

**Соболева С. М.**

*кандидат педагогічних наук, доцент,  
старший викладач кафедри психології  
та педагогіки  
Харківський національний  
університет Повітряних Сил  
імені Івана Кожедуба  
м. Харків, Україна*

Від початку російсько-української війни в нашій країні відбулися кардинальні зміни у всіх сферах суспільно-політичного життя. Не виключенням стала й найбільш уразлива галузь – освіта. Навчальні заклади змушені були адаптуватися до обмежень та загроз, вирішувати завдання щодо забезпечення безпеки, доступності освіти в складних умовах воєнних реалій. Стресові ситуації негативно вплинули на учасників освітнього процесу, призвели до втрати сил, бажань, виникнення апатії. Тому, сьогодні серед студентів спостерігається зниження навчальної мотивації та пізнавальної активності, а іноді – втрата інтересу до навчання взагалі. А отже, надзвичайно актуальною стає проблема підвищення у здобувачів освіти інтересу до навчання, перетворення аудиторії пасивних спостерігачів на активних учасників освітнього процесу. Сприяти цьому може застосування інтерактивних форм і методів навчання, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність, комунікацію та взаємодію як між викладачем і студентом, так і безпосередньо між студентами.

Узагальнюючи різні підходи до визначення сутності інтерактивного навчання, у нашому дослідженні ми розглядаємо його як навчання, що передбачає активність та співпрацю, виключає домінування учнів (студентів, слухачів) одного над іншим, однієї думки над іншою, сприяє створенню комфортних умов та партнерських відносин. Як результат, – таке навчання підвищує пізнавальну активність, дозволяє розвивати критичність мислення та уміння ухвалювати обґрунтовані рішення.

Аналіз психолого-педагогічних досліджень вітчизняних та зарубіжних вчених дозволяє зазначити, що однозначного визначення поняття «пізнавальна активність» не існує. Узагальнюючи різні підходи, вважаємо, що пізнавальна активність – це інтегративна соціальна якість особистості, яка виявляється в ставленні до пізнання, визначає стійкий інтерес до опанування нових знань, готовність до пошукової діяльності, ініціативності та самостійності, що виражається в позитивних емоціях і рефлексивній самоорганізації [2; 3].

Інтерактивні методи – це методи активізації навчального процесу, що дозволяють зробити його більш цікавим та менш втомлюваним для здобувачів освіти. Особлива роль тут належить методам ігрового навчання, поява якого сягає часів античності. Ще в Афінах (VI – IV століття до н.е.) важливого значення в освіті надавали іграм-змаганням. Саме там уперше з'явилися військові ігри – маневри, штабні навчання, розігрування «боїв». Пізніше, в епоху Відродження та нового часу, до використання ігрового навчання закликали Я. А. Коменський, Т. Кампанелла, Ф. Рабле., Ж.-Ж. Руссо, Ф. Фребель та ін.

Подальший поступовий розвиток, удосконалення та впровадження ігрових форм навчання в освітню діяльність довели, що за допомогою гри можуть вирішуватися практично всі педагогічні завдання, у будь-якому навчальному закладі та при навчанні людей будь-якого віку. Оскільки грати люблять не тільки діти, а й дорослі (причому, як показує практика, з великим захопленням та інтересом), – пошук нових підходів до використання навчальної гри залишається в центрі уваги педагогів уже тривалий час.

Новим самостійним етапом у розвитку методик і технологій ігрового навчання став «едьютейнмент» (від англ. “edutainment”: “*education*” (навчання) і “*entertainment*” (розвага)). У перекладі це означає «навчання розвагою», або донесення певної важливої ідеї, створення динамічних стереотипів, прецедентів, які дозволяють учням в ситуації реального вибору вчиняти дії автоматично [1]. Вперше поняття «едьютейнмент» як технологія з'явилися 1948 р. для позначення формату цікавого та незвичного документального серіалу в студії Уолта Діснея про дику природу «Справжні пригоди» (“*True-life adventure*”). Наприкінці ХХ століття термін періодично почав з'являтися у освітньому та науковому середовищі, що було пов'язано з бурхливим розвитком бізнес-освіти.

Аналіз наукових публікацій свідчить, що едьютейнмент як «освіта через розвагу», переважно, використовується у шкільній та дошкільній освіті. Сучасні дослідники едьютейнмент розглядають «...як цифровий контент, який поєднує освітні та розважальні елементи» [4]. Ну думку

інших дослідників, він не є тотожним за змістом та застосуванням до ігрової діяльності (під час роботи з дітьми) [1, с. 4].

Поява технології «едьютейнмент» тісно пов'язана з розвитком технічних медіа та медіарозваг. Він активно поширюється сьогодні через розважальні медіа (телебачення, кіно, комп'ютерні ігри, соціальні мережі), що формують нові освітні реалії, стають своєрідною «школою соціальної компетенції», важливими засобами неформальної та, нерідко, й формальної освіти.

Едьютейнмент – це освітня технологія, сукупність різноманітних форм навчання без примусу, що поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, передбачає отримання знань за допомогою ігор та через організацію ігрового дозвілля, сприяє підвищенню мотивації до пізнання та взаємодії. Отже, це – специфічна, заснована на одночасному навчанні та задоволенні власної цікавості, діяльність.

Прагнення вищої освіти позбутися застарілих підходів та репродуктивних методів навчання, більше використовувати сучасні інформаційні технології, надає широкі можливості для впровадження інтерактивних методів, зокрема й едьютейнменту. Як інтерактивна технологія, едьютейнмент дозволяє оптимально задовільнити потреби сучасного студента в отриманні знань шляхом підвищення емоційності навчального процесу, збільшення інтересу до навчання та активізації пізнавальної діяльності.

Особливостями використання едьютейнменту у вищій школі є:

- акцент на захопленні навчально-ігровою (навчально-розважальною) діяльністю, (його метою є накопичення знань через формування інтересу);

- мотивація через розвагу. Отримання задоволення студентами в процесі навчальної розваги сприяє формуванню у них стійкого інтересу до навчання;

- гра як основний принцип навчання. Саме під час гри сполучаються усвідомлені (рефлексивні) та неусвідомлювані механізми навчання, які стають домінуючими;

- сучасне технологічне забезпечення, – як невід'ємна складова освітньої діяльності (електронні освітні ресурси, дидактичні комп'ютерні ігри інтерактивні дошки, електронні тренажери, інтернет-ресурси, освітні платформи, веб-технології тощо), оптимізує та інтенсифікує навчальний процес і задовольняє потреби сучасної людини інформаційного суспільства.

Основними перевагами едьютейнменту ми вважаємо: створення психологічно комфортних умов для навчальної діяльності, де студенти не відчують тиску та примусу, захоплюються та за власним

бажанням проявляють пізнавальну активність; можливість розвитку та удосконалення комунікативних навичок; самоактуалізація (можливість проявити приховані здібності, розкрити творчій потенціал, продемонструвати креативність мислення тощо); отримання задоволення від самого процесу навчання.

Практичний досвід застосування едьютейнменту на заняттях із суспільних дисциплін дає можливість зазначити, що необхідно дотримуватися певних вимог, головними серед яких є: 1) визначення для кожної розваги (або гри) конкретної освітньої мети, а також ретельний підбір, відповідно до змісту та теми заняття, навчальної інформації; 2) використання добре продуманих елементів розваги з метою отримання студентами задоволення від навчання; 3) забезпечення відповідності змісту заняття навчальній програмі з дисципліни; 4) адаптація навчально-ігрової (або навчально-розважальної) діяльності до потреб та вікових особливостей учасників освітнього процесу; 5) визначення практичної значущості навчально-розважальної діяльності, що передбачає підбір оптимальних завдань для експериментів, дискусій, моделювання, створення проєктів тощо; 6) розробка системи та критеріїв оцінювання знань, умінь та навичок студентів на занятті.

Підсумовуючи зазначимо, що едьютейнмент, як інтерактивна освітня технологія, сприяє підвищенню рівня пізнавальної активності студентів, але потребує великої підготовчої роботи щодо створення оптимальних умов навчально-розважального середовища та технічного забезпечення.

### Література:

1. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага. *Дошкільне виховання*. 2017. № 1. С. 2–6.
2. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка: навчальний посібник. 5-е видання, доповнене і перероблене. К: Кондор, 2007. 656 с.
3. Ребенок В. М. Особливості формування пізнавальної активності студентів у навчальному процесі ВНЗ. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Сер.: Педагогічні науки*. 2013. Вип. 113. С. 193–196
4. Фірсова Л. Що таке едьютейнмент і чому не варто боятися «ігрових» дітей. URL: <https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-metodomeditainment/> (дата звернення 15.01.2024)