

# ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ: НАВЧАННЯ ЯК РОЗВАГА



Катерина КРУТІЙ,  
д-р пед. наук, професор,  
Тернопільський НПУ імені В. Гнатюка



Навчання, що дарує радість і дітям, і педагогам, — мрія чи реальність? Едьютейнмент поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії. Про особливості нової технології читайте нижче.

## “НАВЧАННЯ ЯК РОЗВАГА” та “НАВЧАННЯ У ГРІ”: у чому відмінність?

У теорії та практиці педагогіки дошкільного дитинства термін “едьютейнмент” (*edutainment*) поки що не вживається. Тобто виникло нове явище, назви для якого немає поки що в жодному словнику, хоча його вивченням уже займаються серйозні дослідники у багатьох країнах світу.

**Едьютейнмент** — гібридне поняття, утворене злиттям двох англійських слів: *education* — “навчання” та *entertainment* — “розвага” — і передане українською мовою за допомогою транслітерації. У дослівному перекладі цей термін можна визначити як “навчання розвагою”.

Методична небезпека криється в тому, що, здавалося б, “навчання розвагою” та “навчаюся, граючись” — тотожні технології. Але це не так!

Якщо *розвага* тлумачиться здебільшого як веселе проведення часу, втіха, веселощі, то *гра* має інше значення — розважальне заняття. Ми вживаемо слово *розвага* в широкому контексті: залучення (проживання життєвих ситуацій), захоплення (творчість, цифровий контент) і власне розвага (гра).

Як відомо, основна роль *гри* — допомогти дитині увійти в життя дорослих і усвідомити суспільні функції та сенс людської діяльності. Гра для малюка — найкращий спосіб засвоєння інформації і можливість діяти. Найчастіше, на жаль, діти в освітньому процесі не діють, тобто є об'єктами, а не суб'єктами.

Використовуючи ігрові прийоми на занятті, вихователі часто вважають, що це і є навчання

у грі, адже були задіяні ігрові персонажі, була й мотивація. Проте отриманий результат педагогів не задовольняє.

Починаючи заняття зі слів “Сьогодні ми будемо не навчатися, а грати”, вихователь несвідомо запускає у дитячому сприйманні ситуації певний механізм: усе, мовляв, що буде далі, — несерйозно, це — гра. Дитина починає чекати початку гри, але чує інше: “На верхню смужку кладемо три грибочки, на нижню — чотири...” тощо.

! Вважаємо, що висміювати з життя дошкільника таке підґрунтя як *гра* і *перекладати на гру функції навчання* — неприпустимо.

● При цьому в навчанні дошкільників завжди мають бути присутні *ігрові прийоми*, без них не повинні обходитись жодне заняття або освітня ситуація.

У деяких методичних рекомендаціях вихователям пропонується нібито новий вид заняття — “навчально-ігрове”, якому дається таке визначення: “... заняття, в якому для розв’язання навчальних завдань активно застосовують елементи ігрової діяльності”. Завважмо: це є змішуванням двох видів дитячої діяльності — навчальної та ігрової, що передбачають різні результати. Саме тому визначення “навчально-ігрове заняття” вважаємо некоректним.

Щоб уточнити сказане і привести терміни, якими послуговується дидактика дошкільної освіти, до єдиного базового рівня, пропонуємо складену нами порівняльну таблицю різних підходів до організації навчання дошкільника.

**Порівняльна таблиця різних підходів до організації навчання дошкільників**  
 (упорядковано К. Крутій)

Критерії порівняння	Ігрова діяльність	Елементи навчальної діяльності	Едьюеймент
За ініціативою організатора	Організована дитиною	Організована дорослим	Ініціаторами можуть бути дорослий і дитина
За систематичністю	Безсистемна	Подання матеріалу систематичне	Може бути як систематичним, так і безсистемним
За регламентацією в часі	Нерегламентована в часі	Регламентована в часі	Може бути або не бути регламентованою в часі
За результатом	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Засвоєння та формування дій, умінь, навичок.</li> <li>◆ Моральна вихованість.</li> <li>◆ Інтелектуальний і фізичний розвиток.</li> <li>◆ Якісні зміни у психіці дитини</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Засвоєння знань, умінь і навичок.</li> <li>◆ Психічний розвиток (пізнавальна сфера).</li> <li>◆ Вихованість</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Засвоєння вмінь і навичок.</li> <li>◆ Оволодіння інформацією з різних джерел, обраних як дитиною, так і дорослим.</li> <li>◆ Усебічний розвиток дитини</li> </ul>

Отже, взаємодія дитини дошкільного віку з довкіллям відбувається у різних видах діяльності: в ігрівій, продуктивній (малювання, ліплення, аплікація, конструювання), а також в елементах навчальної, — якими дитина оволодіває завдяки використанню нової освітньої технології едьюейменту.

Ні знання, ні навчальна діяльність не є самоціллю навчання. Його мета — професійний внесок педагога в розвиток кожного вихованця, що забезпечить позитивні кількісні та якісні зрушеннЯ, надасть дитині впевненості у собі. За правильної організації всіх типів діяльності дитини можна досягти позитивного результату.

### ЕДЬЮЕЙМЕНТ – СПОСІБ МОТИВУВАТИ ДІТЕЙ ДО НАВЧАННЯ

Ігрове й розважальне навчання набуває особливої актуальності з огляду на те, що сучасні діти схильні до інших способів здобуття інформації, окрім задіювання відчуття, сприймання й уявлення. Майже необмежене використання комп’ютерних технологій як батьками, так і дітьми позначається на пізнавальних навичках, тому нині старші дошкільники краще засвоюють інформацію, презентовану нелінійно, що передбачає активну участь того, хто її сприймає. Яскравим прикладом використання розважальних технологій для навчання дітей є мультсеріал про фіксиків та інші пізнавально-розважальні мультики.

Тобто фактично едьюеймент — спосіб навчити чогось дітей, слабко мотивованих на здобуття знань.

Пропонуємо таке робоче визначення цього поняття.

**Едьюеймент** — нова освітня технологія, яка ґрунтуються на отриманні дитиною та педагогом задоволення від процесу навчання (первинного інтересу до предмета, явища, інформації).

Іншими словами, це водночас навчання і задоволення цікавості, яке сприяє глибокому захопленню проблемою, запропонованою дитині дорослим або сформульованою самостійно.

Ян Ванг (Yan Wang), професор університету Маккуорі (Австралія), вважає головною особливістю едьюейменту те, що він допомагає урізноманітнити процес здобуття знань через розвагу, тобто теорія тут змішується з освітніми цілями та засобами, життєвими цінностями. При всьому розмаїтті пропонованих едьюейментом інновацій його особливістю є *абілітація (відновлення) несвідомих механізмів навчання*.

Для зручності розуміння технології едьюейменту її можна поділити на **два великі різновиди**:

1) коли йдеться про спосіб передачі інформації та навичок дітям, не дуже вмотивованим до навчання; тут розважальність розглядається як спосіб “підсолодити” щось складне;

2) коли сам процес навчання розглядається як розвага, причому відомості й навички можуть засвоюватися з будь-яких джерел, зокрема з тих, які спочатку не були задумані як такі.

Перший різновид технології, відповідно, передбачає пасивне сприймання дитиною інформації, другий — активний пошук.

## Фотоконкурс «Наші діти»



**З ляльками весело малятам  
Життя у світі пізнавати.**

(Надіслала Наталія Шалда,  
ДНЗ № 1 "Дзвіночок", м. Шостка, Сумська обл.)

У вузькому сенсі цього слова саме едьюеймент — чи не єдиний спосіб спонукати дітей до подальшого опанування науки. Не має значення, у що “упаковувати” ці знання — в мультфільми чи в інтернет-ігри, важлива суть — **розповідати дошкільникам про науку зрозуміло, доступно й цікаво**, так, щоб майбутні патони і корольови спочатку запалилися ідеєю пов’язати своє життя з інженерією і космосом, а згодом не проміняли б свою мрію на одномоментні орієнтири. Культуру інженерного мислення слід формувати з дошкільного віку, і це аж ніяк не складання пазлів або LEGO за схемою. Потрібні сучасні якісні програми STREAM-освіти дошкільнят\*.

Отже, технологія едьюейменту є інтеграційним процесом, який охоплює розвагу, активну пізнавальну діяльність і захоплення дітей під час навчання.

### БАЗОВІ ПРИНЦИПИ ТЕХНОЛОГІЙ

Науковці вважають, що едьюеймент увібрал у себе найкраще з таких галузей знання, як: педагогіка (педагогічні принципи й законо-мірності); психологія (комунікативні теорії); інформатика (сучасні інформаційні та комунікаційні технології).

Едьюеймент як самостійна освітня технологія ґрунтуються на таких базових принципах.

**Принцип системності.** Заняття та освітні ситуації з використанням засобів технології едьюейменту зберігають усі основні компоненти

з відповідним рівнем ієрархії, провідним серед яких є мета.

**Принцип діяльності.** Формування особистості дитини та її просування в розвитку здійснюється не тоді, коли вона сприймає готове знання, а в процесі її власної пізнавальної діяльності, спрямованої на “відкриття” нового знання. Вихователь — організатор процесу навчання.

**Принцип безперервності.** Результат діяльності на кожному передньому етапі забезпечує початок наступного. Безперервність процесу забезпечується інваріантністю запропонованої нами освітньої технології, а також наступністю між усіма щаблями методики.

**Принцип мінімаксу.** Дошкільний заклад пропонує кожному вихованцеві зміст його освіти на максимальному (творчому) рівні й забезпечує його засвоєння на рівні соціально безпечної мінімуму (державного стандарту — Базового компонента дошкільної освіти).

**Принцип домінанти.** На занятті або у створенні освітній ситуації вихователь приділяє першорядну увагу якомусь питанню, проблемі, розділу, тобто акцент робиться лише на одному (будь-якому) виді діяльності з дітьми. Інші її види застосовуються як допоміжні.

**Принцип варіативності засобів.** Засоби едьюейменту можна класифікувати як традиційні й сучасні. До традиційних належать дитячі книжки та журнали, зрозумілі дошкільникам комікси, музика, до сучасних — відеоролики (за обсягом не триваліші 10–12 хв), розвивальні комп’ютерні ігри та освітні програми, відеоенциклопедії (віртуальні музеї тощо).

**Принцип психологічної комфорності.** Створення в дошкільному закладі та на кожному конкретному занятті або в освітній ситуації доброчільної атмосфери, орієнтованої на реалізацію ідей педагогіки співробітництва, зняття чинників, що провокують стреси.

### ВЕСЕЛА ТВОРЧІСТЬ

“Навчання як розвага” має розважальний формат, що моделює діяльність, у якій увага концентрується на розвитку фантазії, творчих здібностей, інших якостей, необхідних для успішного саморозвитку дитини.

\*Крутій К., Грицишина Т. STREAM-освіта дошкільнят: виховуємо культуру інженерного мислення. — “ДВ”, 2016, № 1.  
Степенко І. STREAM-освіта: техніка + мистецтво. — “ДВ”, 2016, № 12.



Наведемо приклад використання методичного прийому едьютейменту в казці **Л. Петрушевської** «**Пуськи б'ятеняцькі**». Це штучний кумедний інтуїтивно зрозумілий текст з вигаданими словами. Деякі слова з цієї казки (“некузяві”, “зюмо-зюмо некузяво”) увійшли в розмовне мовлення і навіть у новітні словники.

Проштуванила Калуша наліском і завачулила бутенявку. І вайлапує:

— Калущенята, калущенята! Бутенявка!

Калущенята припроштували і бутенявку пожуванькали. І подуденячилися. А Калуша вайлапує:

— Оге-е, ого-о! Бутенявка ж бо некузъкувати!

Калущенята бутенявку принюочнули. Бутенявка стрепендулися, напакундилися і упроштували з наліску.

А Калуша вайлапує:

— Бутенявок не жуванькають. Бутенявки гождрювати дюжо-дюжо некузъкувати. Від бутенявок суденячаться.

А бутенявка вайлапує за наліском:

— Калущенята подуденячилися! Калущенята подуденячилися! Дюжо некузъкувати! Пуськи б'ятеняцькі!

(Переклад О. Чертенка)

У цьому тексті немає жодного відомого дітям слова, крім службових частин мови — прийменників, сполучників і часток. Для утворення штучних слів автор використала корені, яких у мові не існує, й відомі префікси, суфікси, закінчення. Виявляється, саме афікси передають дуже багато інформації про слово, завдяки чому подібні тексти є цілком зрозумілими.

Казка має сюжет: якась Калуша з дітьми калущенятками пожуванькали бутенявку і подудечинячилися від усього цього. Завважмо, що й бутенявка теж діє, тобто створено дію, настрій. Зрозумілість цієї казки для старшого дошкільника пов’язана з тим, що текст побудовано на основі української граматики, і він складається з речень, між якими існує граматичний зв’язок.

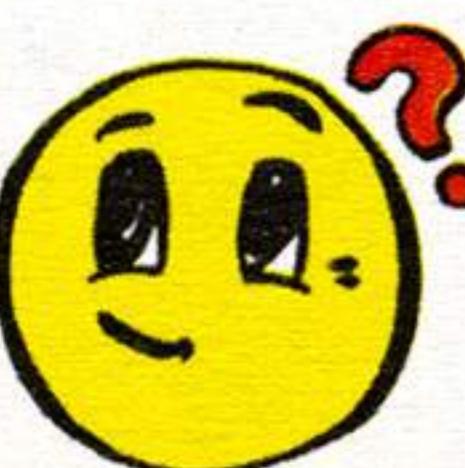
Після читання штучного тексту дітям можна запропонувати намалювати Калушу з калущенятами. Найбільш яскравими образами, як правило, оперують діти 4,5–5,5 року. Для цього віку характерна відповідь: “Калуша — це гусениця, метелик, калоша, ведмедик, сіра миша”. Старшим дошкільникам заважає власний мовний контроль: “А як правильно?”.

Отже, такі тексти (казки, вірші, небилиці тощо) дають можливість не лише створити кумедну ситуацію та розважити дітей, а й сформувати граматично правильне мовлення.



### Особливості едьютейменту

- ✓ Неформальна обстановка й позитивна атмосфера на “заняттях”.
- ✓ Відсутність жорстких меж і суворих заборон.
- ✓ Мінімальний контроль з боку дорослого.
- ✓ Урахування індивідуальних темпів діяльності.
- ✓ Гарантія досягнення конкретного результату.
- ✓ Можливість активно спілкуватися, взаємно збагачуватися знаннями.
- ✓ Підтримка пізнавального інтересу.
- ✓ Отримання освітньої продукції.
- ✓ Комплексне застосування дидактичних засобів навчання.



Цікаве завдання для дітей середньої групи — замінити головного персонажа вірша Олеся Лупія — слоненяtko — на іншу тваринку або придуманого персонажа.

### Загубилось слоненя

Йшло маленьке слоненя зі слонами навмання  
Через зарості й кущі аж до озера мерщій.  
Від своїх відбилося, в хащах заблудилося.  
Тут підігло левеня, а за ним верблюденя,  
Прискало мавпеня, кенгурутко й тигреня.  
Стали радитись звірятам: як мале порятувати?  
І зчинилася метушня, що тривала аж півдня.  
Натомилися слони, розгубилися вони.  
Підказало пташеня, де шукати слоненя.  
І слони зраділи, дружно заревіли,  
Хоботи здіймали, вухами махали.  
І побігло слоненя із батьками навмання.

(О. Лупій)

Дослідники комічного зазначають, що явище, яке викликає сміх, неодмінно містить суперечності типу невідповідності: об’єкт, що сприймається як смішний, дитина нібито приміряє до еталонів, чогось уже відомого їй — правильного, доброго, гарного.

### ЕКСКУРСІЇ — РЕАЛЬНІ Й ВІРТУАЛЬНІ

У практичній діяльності заняття (як спеціальна форма навчання) та освітні ситуації (як освітнє напруження, що виникає спонтанно або спеціально організоване) з використанням засобів технології едьютейменту можуть бути реалізовані не тільки в стінах дитячого садка, а й в інших місцях, де можна здобути інформацію з будь-якої пізнавальної теми в невимушений атмосфері.

В Україні з'являється дедалі більше **інтерактивних музеїв**, у яких діти не просто ознайомлюються із зовнішнім виглядом експонатів, а й набувають досвіду маніпулювання цими предметами, проводячи з ними експерименти. Занурення дитини у стихію гри та пригод допомагає їй здобувати знання й робити відкриття весело. Так, це — Національний ботанічний сад ім. Миколи Гришка, етнографічний музей “Пирогово”, океанаріум “Морська казка”, Київський музей залізничного транспорту тощо. За бажання можна віднайти безліч захопливих музеїв, експозицій та інших цікавинок у будь-якому місті чи селищі України.

Сьогодні вже не є новиною, чимось незрозумілим та рідкісним наявність у дошкільному закладі інтерактивної дошки. За її допомогою, наприклад, можна провести **віртуальну екскурсію** в Діснейленд (Франція) чи помандрувати Країною фантазій, Країною майбутнього, до Світу пригод та мультиплікації тощо, виконуючи при цьому пізнавальні завдання.

### ІНТЕРАКТИВНІ СВЯТА

Пізнавальний інтерес дитини ґрунтуються на одній зі значущих властивостей особистості: пізнавати довкілля не тільки для біологічного та соціального орієнтування в дійсності, а й для проникнення в його розмаїття, відображення у свідомості сутнісних аспектів, причинно-наслідкових зв'язків, закономірності, суперечності.

Формування пізнавальних інтересів у дошкільнят проходить такі стадії: **цікавість** → **допитливість із зачлененням механізмів уваги** → **інтерес**. Перехід інтересу з однієї стадії розвитку в іншу не означає зникнення попередніх. Вони залишаються та функціонують нарівні з тими, що з'явилися. На жаль, вихователі часто надто захоплюються хибою практикою розважальних заходів, які затримують дитину на стадії цікавості: “Що це? Хто це?”, — гальмуючи перехід до стадії допитливості: “Чому так? Як це зроблено? Як діє?” тощо.

Тому свята та розваги, що проводяться у дитсадку,  **мають бути інтерактивними**: дитина — не пасивний спостерігач казки, а активний учасник. Вона допомагає персонажам, співає разом з ними пісеньки і танцює, виконує завдання. Але це — в ідеалі. На практиці — завчений текст та рухи і багаторазово відпрацьований сценарій (так звані “прогони-репетиції”). Ефекту здивування, несподіванки немає — дітям усе відомо заздалегідь. Але ж свято — один з чудових варіантів реалізації технології едьюейменту — навчання як розваги!

Проте є одна небезпека в запровадженні едьюейменту, якій треба запобігати. Навчання як розвага захоплює і дітей, і вихователів. Тому треба дбати про безпечний часовий мінімум та збереження пізнавального інтересу до наступного заняття чи освітньої ситуації.

### ШУКАЙМО БАЛАНС МІЖ НАВЧАННЯМ І РОЗВАГОЮ

У сучасній освіті до едьюейменту дуже близькі  **методи активного та інтерактивного навчання** — способи активізації пізнавального інтересу дошкільників, які спонукають їх до активної розумової та практичної діяльності. Важливо, щоб у засвоєнні знань, умінь, навичок були задіяні всі психічні процеси (сприйняття, уявлення, пам'ять, мовлення, мислення тощо).

На жаль, є найменш розробленим і, як наслідок, майже не використовується в роботі зі старшими дошкільнятами такий інтерактивний метод як **робота в малих групах**. Це одна з найефективніших стратегій, оскільки дає всім дітям можливість брати участь у пропонованій діяльності, розвивати навички співробітництва, міжособистісного спілкування (вміння активно слухати, виробляти спільну думку, залагоджувати розбіжності тощо), що не завжди можливо у величному колективі. Головна умова реалізації стратегії співробітництва — формування в дітей здатності працювати в парах та невеличких групах.

Едьюеймент може не тільки бути веселим, а й залишатися цікавим, оскільки одне з головних завдань пропонованої освітньої технології — забезпечити задоволення дитини в процесі навчання, пропонуючи цікавий матеріал; спонукаючи її до самостійного розв'язання якогось завдання; соціальної взаємодії з іншими дітьми.

Хоч і дуже популярна, технологія едьюейменту потребує ще значного і теоретичного, і практичного доопрацювання. Важлива проблема — дотримання балансу між навчанням і розвагою. Завдання, створені для зацікавлення, формування пізнавального інтересу, варто розумно поєднувати із завданнями для підвищення інтелекту. Отже, едьюеймент — не просто навчання і розвага, це зачленення, освіта, розвага і захоплення за допомогою різноманітних дидактичних засобів та з урахуванням психологічних потреб вихованців. ■

З прикладами використання  
прийомів едьюейменту ознайомтеся  
на с. 10–14, с. 20–23, с. 36–39