

ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ – НОВІТНЯ ОСВІТНЯ ТЕХНОЛОГІЯ

Навчання, що дарує радість і дітям, і педагогам, - мрія чи реальність?

Сучасні діти відрізняються від дітей двадцятирічної давнини. Вони інші, бо сучасний світ переповнений інформацією, яка ллється на них з різних джерел, інколи навіть мимо волі. Мозок їх працює по-іншому, не так як у нас. Тому не дивно, що вихованці не сприймають інколи традиційні методи та прийоми навчання, їм важко зосередитися на певному виді діяльності. Діти не повинні підлаштовуватися під старі рамки. Це нам, дорослим, потрібно знаходити альтернативні шляхи для розв'язання навчальних завдань. Найкращих результатів можна досягти, коли навчання приносить задоволення і дітям, і педагогам.

У теорії і практиці педагогіки дошкільного дитинства термін «едьютейнмент» («Edutainment») поки ще не зустрічається. Тобто з'явилося нове поняття (явище), назви якого немає поки в жодному словнику, незважаючи на те, що його вивченням уже займаються цілком серйозні вчені. Вчені дають різні трактовки цього поняття.

Зупинимося на твердженні Мікелі Еддіс, професора університету Бокконі (Італія), – «едьютейнмент» – це специфічна діяльність, заснована на одночасному навчанні і задоволенні власної цікавості». Таким чином, едьютейнмент – це новий термін, який об'єднує два слова: education + entertainment (навчання+розвага). До речі, це слово з'явилося ще в 1948 році в студії Уолта Діснея для позначення формату захопливого документального серіалу. Але сьогодні едьютейнмент — це освіта в розважальному форматі, навчайся розважаючись, розважайся у процесі навчання. Ця нова освітня технологія поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії.

Основна мета едьютейнмента - підвищити мотивацію до навчання, зробити процес засвоєння знань більш захоплюючим, різноманітним, доступним. Психологи стверджують, що в ігровій формі інформація легше засвоюється і

запам'ятовується. Навчання стає грою, виграти в якій означає чогось навчитися. Будь-яка перемога приносить задоволення, а коли виграш - це знання, то ще й користь.

Едьютейнмент є також відповіддю на потребу сучасної людини розважатися, але при цьому робити це з користю для себе.

Сучасна людина має насолоджуватися з користю, тому розваги, які пропонують мас-медіа, повинні мати освітній вимір. Навіть новини мають бути не просто інформацією про події, а знанням, що вироблені науково-експертним співтовариством. Новина про серйозні події має бути здобрена коментарями експертів.

Едьютейнмент є реакцією на основні тенденції сучасного суспільства. Перша тенденція - це втеча від нудьги, друга тенденція - це втеча від безглуздості світу. Якщо едьютейнмент як розвага в освітньому форматі є спробою надати дозвіллю людини осмислений, раціональний, корисний характер, то едьютейнмент як освіта у розважальній формі - це спроба уникнути нудьги в процесі навчання через емоціоналізацію освітнього процесу. Під емоціоналізацією освітнього процесу розуміємо привнесення емоцій в освітні практики з метою притягнення та утримання інтересу тих, хто навчається, та посилення сприйняття та запам'ятовування навчального матеріалу. Адже не таємниця, що емоційно насичений матеріал краще притягує увагу та засвоюється. Сьогодні в освітніх цілях використовуються мультиплікація, навчальні фільми, інтерактивні веб-сайти, відеоігри.

Едьютейнмент як розвага в освітньому форматі відомий вже достатньо довгий час. Це наприклад, функціонування антропологічних, етнографічних, природознавчих музеїв, парків історичної реконструкції. Можна стверджувати, що освітня якість розваг, що пропонують мас-медіа, створює додатковий стимул притягнення уваги до своїх продуктів.

Багато у чому ефективність в освітній діяльності залежить від того, наскільки тонко та точно можуть відчувати її організатори розважальну культуру сучасного суспільства. Застосування розваги як технології оптимізації

освітнього процесу базується на потребі людини у задоволенні.

Відповідно до видів бажань можна виділити інструменти едьютейнменту. До таких інструментів належать гра (бажанням є перемога у суперечці, отримання визнання в групі, вищого балу, нагороди і т.ін.), подив (бажання нових вражень), цікавість (бажання знати більше, можливо, з метою кращого розуміння світу та свого місця в ньому управління чи пристосування), захопливість (бажання розв'язати важке завдання), ідентифікація з героями історичних чи інших подій (бажання співпереживати та перемогти разом з об'єктами ідентифікації), комунікація (бажання поділитися вдалим досвідом засвоєння знань та отримання навичок), само актуалізація (бажання знайти вдалі шляхи для реалізації свого творчого потенціалу, ідей та проектів), нагорода (бажання отримати офіційне підтвердження свого статусу як здібної особистості). Таким чином, самі того не підозрюючи, ми щодня стикаємося з едьютейнментом. Наприклад, перегляд фільму на іноземній мові, читання нової книги або вивчення нової навчальної гри - все те, що ми робимо в задоволення для себе можна назвати неформальним або нестандартним навчанням.

Висновки. Едьютейнмент - це новомодний термін, за яким ховається зовсім звичайна, абсолютно кожному близька річ, а саме - включення гри в процес навчання чому-небудь. Хотілось би наголосити, що едьютейнмент є ефективною технологією, яка дозволяє, успішно боротися за увагу сучасних дітей.

Література: Катерина Крутій “Едьютейнмент: навчання як розвага”//Дошкільне виховання . – 2017. – № 1. – С. 2-6.