

реліквії // Архіви України. 1967. № 3; Зброя XVI–XVII століть на Україні – пам'ятка історії та мистецтва. К., 1970. 20 с.; Козацька піхота та її озброєння під час Визвольної війни українського народу 1648–1654 рр. // Історичні джерела та їх використання. К., 1972. Вип.7. С. 161-169.

13. Свєшніков І. К. Битва під Берестечком. Львів, 1992. 304 с. Див. також фотопутівник «Музей-заповідник Козацькі могили». Львів, 1990.

14. Стороженко І. С. Богдан Хмельницький і воєнне мистецтво у визвольній війні українського народу середини XVII ст. Книга перша: Воєнні дії 1648-1652 рр. Дніпропетровськ, 1996. С. 47-72.

15. Сергійчук В. І. Армія Богдана Хмельницького. К., 1996. 254 с.

16. Мельник Б. В. Шабля // Львівський історичний музей. Наукові записки. Львів, 1994. Вип. 2-3. С. 252-281; Львівські зброярі // Наукові записки / Львівський історичний музей. Львів, 1999-2001. Вип. 8-10.

17. Заруба В. М. Українське козацьке військо в російсько-турецьких війнах останньої чверті XVII ст. Дніпропетровськ, 2003. С. 146.

18. Тоїчкін Д. Козацька шабля XVII – XVIII ст.: історико-зброєзнавче дослідження. К., 2007. 368 с.

19. Гуцул В. Бойові мечі з музейного зібрання Ужгородського замку. Львів, 2008. 74 с.

20. Добрянський В. Про деякі аспекти атрибуції польських бойових наголів'їв козацької доби //Музейний вісник. Запоріжжя, 2007. № 7.

21. Тоїчкін Д. Клинкова зброя козацької старшини XVI – першої половини XIX ст.: проблеми атрибуції та класифікації. К.: Ін-т історії України НАНУ, 2013. 464 с.

22. Тоїчкін Денис. Козацька шабля XVII–XVIII ст.: історико-зброєзнавче дослідження. К., 2007. 368 с.

Тетяна Мельничук, Людмила Коритна

ПОНЯТТЯ «ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ» В УКРАЇНСЬКІЙ ТА ЗАРУБІЖНІЙ МЕТОДИЧНІЙ ЛІТЕРАТУРІ

У даній статті автори зробили спробу зібрати, узагальнити та порівняти думки різних авторів, щодо розуміння та тлумачення едьютейнменту.

Ключові слова: едьютейнмент, навчання через розваги, ігропедагогіка, дидактичні ігри.

Едьютейнмет, навчання через розваги, ігропедагогіка – ці терміни прямують поряд коли хтось із авторів, методистів намагається описати власну практику застосування ігр на уроках

чи побачене у вчителя – практика, чи на просторах Інтернету. Отож, що таке едьютейнмент та як його характеризують вітчизняні та зарубіжні науковці.

«Навчання через розваги», як характеристика едьютейнменту присутня в працях багатьох дослідників, методистів. Однак сенс і в характеристику, і в тлумачення вкладається різний. Китайський теоретик едьютейнменту Я. Ванг дає наступне визначення: «презентація досвіду та розваг через творення» [1]. Його американська колега Ш. Де Варі, в свою чергу — «ефективний баланс між інформацією, мультимедійними продуктами, психологічними прийомами та сучасними технологіями» [2]; австралієць, Р. Донован — «Пов'язування соціального замовлення з механізмом розваги» [3]. Загалом серед вчених досі немає одностайності щодо того, що може вважатися елементом розваги в освіті та яку частку вона (тобто розвага) має займати у навчальному процесі.

У вітчизняній історіографії дана тематика є мало висвітленою. Серед існуючих на сьогодні праць можна згадати статтю «Едьютейнмент: освітній та філософські виміри за авторством О. Ю. Висоцького [4]. Даючи пояснення терміну едьютейнмент, автор поділяє його на дві взаємопов'язані складові — розважальну освіту («entertaining education») та навчальну розвагу («educational entertainment»). Окрім того, автор описує основний інструментарій едьютейнменту: змагання (бажанням є перемога, отримання визнання у групі, вищого балу, нагороди і т.д.), здивування (тяга до нових вражень), зацікавленість (бажання нових знань, можливо з метою кращого розуміння світу та свого місця в ньому), залученість (бажання розв'язати складне завдання), ідентифікація подій (бажання співпереживати разом з об'єктами ідентифікації), комунікація (бажання поділитись засвоєними знаннями та навичками), самоактуалізація (бажання самостійно знайти шляхи реалізації свого потенціалу), нагорода (бажання офіційного визнання себе як здібної особистості) [4].

Л. Боруцька, методист відділу методики навчальних предметів та професійного розвитку педагогів ТОКІППО та авторка статті «Едьютейнмент в освіті», вважає, що едьютейнмент поділяється на дві великі складові: перша — спосіб передачі інформації та навичок мало вмотивованим учням; тобто, по суті, виступає доповненням (зацікавлюючим елементом) до традиційної форми викладання. Друга частина едьютейнменту, за Боруцькою — це навчальний процес взагалі як розвага, причому відомості та навички можуть братися із джерел, котрі первинно не були задумані як такі. Відтак перша частина передбачає пасивне сприйняття учнем нової інформації (як, власне, і в традиційній формі освіти), а друга — активний самостійний пошук нової інформації самим учнем [5, с. 58].

К. Крутій, авторка публікації «Едьютейнмент: навчання як розвага», наголошує на актуальності розважального навчання, з огляду на схильність сучасних дітей здобувати інформацію альтернативними шляхами, на противагу традиційним відчуттям, сприйняттям та уявленням [6]. Окрім того, у її статті окреслено базові принципи едьютейнменту, а також наведено приклади інструментів даної технології, зокрема — застосування екскурсій та творчих здібностей учнів.

На думку деяких дослідників, едьютейнмент може бути застосований для створення окремих навчальних модулів. За Естом де Фоссаром з Університету Дж. Гопкінса едьютейнмент складається з трьох головних елементів: валідності, а також додаткового та розподільного навчання. Дана технологія дозволяє учням негайне ознайомлення з результатами своєї роботи. Можливості та форми застосування самостійного опрацювання зростають, що, як відомо, має позитивний вплив на ефективність та мотивацію. Широкий доступ до освітніх ресурсів дозволяє учневі отримувати знання у будь-який зручний для нього час.

Ренді Вайт у статті 2003 року «That's Edutainment» [7] надає таке визначення даній технології: «акт навчання через рівну кількість навчання та розваги». Також автор вказує, що вперше дане поняття було використане в контексті відеоігор орієнтованих на навчання дітей у розважальний спосіб. Появу та стрімкий розвиток (на момент написання статті) едьютейнменту автор пояснює змінами в економіці та виробництві, які, в свою чергу, призвели до змін у сприйнятті поняття відпочинку: оскільки, на відміну від минулих десятиліть, нині людям притаманно працювати більше розумом ніж тілом, вільний час тепер використовується не просто для розваг та відпочинку, а для самовдосконалення. Зрозуміло, що Р. Вайт пише насамперед про свої рідні Сполучені Штати Америки, однак такий погляд загалом може дати відповідь на питання чому поступове впровадження едьютейнменту на пост-радянських територіях почалося лише зараз.

Говорячи про едьютейнмент, Р. Вайт загострює увагу на відмінностях у світосприйнятті різних вікових категорій. Загалом, пише автор, для дорослих едьютейнмент складається порівну з навчання та розваг, тож частка обох у занятті невелика. Однак у сприйнятті дітей розвага та навчання переплетені настільки сильно у занятті, що включають в себе одночасно обидва. Автор називає наступні риси характерні для (потенційно навчальної) дитячої гри: приносить задоволення; орієнтована на процес, а не на мету; ініційована дітьми і ними ж керована; використання розуму, а також уяви; відсутність попередньо встановлених дорослими завдань; залученість; відкрите завершення. Однією із переваг дитячих ігор Р. Вайт називає їхню повторюваність,

оскільки кожна має власний сценарій, розроблений самими дітьми, а отже — щоразу новий.

Однак при цьому дослідник неодноразово загострює увагу на тому, що це стосується лише дітей до восьми років. Натомість у віці дев'яти, згідно зі спостереженнями Р. Вайта, має місце трансформація у ставленні та зацікавленнях, а отже розважальні завдання для дітей вікової групи 9-12 років мають розроблятися окремо та більш ретельно.

Окрім того, у даній статті вводиться поняття локаційного едьютейнменту (location-based edutainment, LBE), якому дається таке визначення: “події, програми та атракції в яких розважальний елемент має пріоритет, а навчальний виконує другорядну роль”. [7, с. 154.] Виділяється два типи локаційного едьютейнменту, кожен з яких має свої характерні риси. Першому типу — інтерактивному або ж залучальному — притаманні такі ознаки: імерсивність та відкритість завершення, структурованість та спланованість. Другий тип — не інтерактивний, або ж споглядальний. Має наступні риси: мала рухливість, спланованість, досліджуваність, наявність вільного вибору. При цьому автор відзначає, що даний розподіл не є сталим і в окремих випадках інструмент едьютейнменту може мати риси обох типів. Більше того, розважальному по своїй суті механізму, згідно з автором, можна будь - якої миті надати навчальних рис. Як приклад наводяться міфи та казки, які можуть сприйматися виключно як цікаві історії, а можуть описувати та демонструвати правила та норми моралі прийнятні у окремо взятій культурі.

Однією із праць, яка присвячена критиці едьютейнменту, є стаття англо-турецької дослідниці Зюхаль Окан “Edutainment: is learning at risk?” [8]. Метою своєї роботи авторка бачить початок дискусії у науковому середовищі щодо переваг, недоліків, а також небезпек які можуть становити впровадження едьютейнменту. Складається враження, що З. Окан не вважає себе різким критиком технології едьютейнмент загалом. Однак посилаючись на праці своїх попередників — інших критиків методики навчання через розваги, вона акцентує увагу на тому, що впровадження технології едьютейнмент не є універсальною та всеосяжною відповіддю на актуальні питання та проблеми системи освіти. Більше того, на перший погляд нешкідлива технологія (тобто сам едьютейнмент) може мати далекосяжні шкідливі наслідки в перспективі, що ігнорується як вчителями, так і батьками, які бажають та форсують впровадження едьютейнменту. Так із застосуванням даної технології, розважальний елемент може перестати бути допоміжним, натомість повністю витіснивши власне навчання. Відтак мотивація навчатися увійде в прямопропорційну залежність від веселощів. А отже відсутність цих самих веселощів означатиме

також і відсутність навчального процесу. З цього З. Окан робить висновок, що в такій схемі саме навчання стає на заваді навчальному процесу, особливо коли мова йде про учнів більше зацікавлених не у навчанні, а у самому сидінні за комп'ютером. Окрім того, дослідниця вважає, що обширні та глибокі теми вимагають цілковитого когнітивного залучення, а відтак їх взагалі неможливо запам'ятати та вивчити через призму веселощів та розваг.

Джеймі Макензі у своїй статті 2000 року "Beyond Edutainment and Technotainment" [9] також критикує едьютейнмент, щоправда у спосіб відмінний від авторів розглянутих вище. У даній статті не наводиться пояснення (ані авторське, ані загальноприйняте) винесеним у заголовок поняттям едьютейнмент та технотейнмент. Відтак навіть з контексту неможливо зрозуміти, що мається на увазі під другим терміном — чи то навчання через технології, чи то розваги через технології. Натомість стаття цілковито присвячена (при тому виключно як похвала) Шерон Джексон — директрисі закладу під назвою "Middle School of the Future", котрий, в свою чергу, на момент виходу даної статті спеціалізувався на використанні новітніх (на початок XXI століття) технологій у навчальному процесі. На прикладі Ш. Джексон, Дж. Макензі відзначає наступне: новітні технології та можливості, які вони надають, повинні слугувати виключно допоміжним інструментом навчального процесу, а не його основою. В іншому випадку, гонитва за яскравими та шумними функціями здобутків технічного прогресу не залишить місця для суті та новизни. Це, на думку Дж. Макензі та Ш. Джексон повністю згубить освітню систему, залишивши учнів безграмотними — тут має місце неможлива для точного перекладу гра слів: автор використовує неологізм e-literacy (тобто електронна грамотність), котрий за правилами англійської мови має звучати так само як і слово illiteracy — безграмотність.

На думку А. Грекова, віце-президента Всеукраїнської асоціації вчителів та директора приватної школи "Афіни" едьютейнмент може розкрити потенціал кожної дитини. В процесі гри дитина має змогу "приміряти" на себе різні види діяльності, та вирішити яка з них є "її". Немає сумніву, що це допоможе у визначенні життєвого шляху та знаходженні себе. Працівники школи "Афіни", що розташована в Києві, організовують різноманітні так звані ділові ігри, використовуючи при цьому різні інформаційні технології (до прикладу, моделювання промислового комплексу). Нерідко використовується формат "занурення", в якому "кілька об'єктів занурюються протягом п'яти днів, є елемент випадковості, незвична ситуація". З жалем А. Греков відзначає, що всі школи не зможуть використовувати дану технологію найближчим

часом. Адже гра, яка допомогла б дітям краще зрозуміти тему та застосувати її на практиці, вимагає активної участі. Хоча школа Афіні 3 роки поспіль проводить всеукраїнські (не) конференції з ігрових технологій.

Отже, більшість дослідників едьютейменту вважають, що ця технологія здатна одночасно і урізноманітнити навчальний процес, і покращити процес засвоєння знань. В результаті поєднання традиційних та нових освітніх методів, навчальний матеріал може бути урізноманітнений, що сприятиме зростанню інтересу учнів до освіти, не в останню чергу завдяки розвитку їхньої комунікативної активності та внутрішньої мотивації.

Разом з тим концепція едьютейменту має своїх противників (як категоричних, так і більш поміркованих), які вважають, що розважальна складова, будучи більш привабливою для дітей, неодмінно переважатиме над освітньою, що шкодитиме навчальному процесу. Чітке розділення на прихильників та противників едьютейменту наявне у англomовній літературі, що є цілком закономірним, зважаючи на те, що дана концепція присутня у англomовній педагогіці вже не перший рік. Вітчизняна історіографія поки що не має своїх чітко виражених противників едьютейменту, що може бути пов'язано з новизною технології у нашій системі освіти, та власне малій кількості спроб впровадити едьютеймент до нашого навчального процесу.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА:

- 1.Wang Ya. Edutainment technology – a new starting point for education development of China // Frontiers in Education Conference, 2007. WI, Milwaukee. С. 10–13.
- 2.De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning / Sh. De Vary // For Educators, Trainers and Leaders. № 3. Boston : Information Age Publishing, 2008. Р. 35-44.
- 3.Donovan R. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective / R. Donovan, N. Henley. Cambridge : Cambridge Univ. Press, 2010.
4. Висоцький О. Ю. Едьютейнмент: освітній та філософський виміри // Філософсько-теоретичні та практико-зорієнтовані аспекти випереджаючої освіти для сталого розвитку Матеріали ІІІ всеукраїнської наукової конференції. 11 грудня 2014 р., м. Дніпропетровськ. / Наук. ред. О.Є.Висоцька. Дніпропетровськ: «Роял Принт», 2015. С.5-9.
5. Боруцька Л. С. Едьютейнмент в освіті. Тернопіль: 2021. С. 57-60.
6. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага // Дошкільне виховання. 2017. № 1. С. 2-6. Електронний ресурс. Режим доступу : <http://ukrdeti.com/edyutejment-navchannya-yak-rozvaga/>

7. White R. That's edutainment / R. White. - Kansas City, MO : White Hutchinson Leisure & Learning Group, 2003. P. 33-34.
8. Okan Z. Edutainment: Is Learning At Risk? British Journal of Educational Technology. 2003. Vol. 34. Iss. 3. pp. 255–264. URL: <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00325>
9. McKenzie J. Beyond Edutainment And Technotainment / From Now On, April, 1999. Режим доступа: <http://fno.org/apr99/covapr.html> (Відвідано: 07.09.2022).