

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ОСВІТНЬОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ В СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

У статті розкривається проблема впровадження едьютейнменту в навчальну та ігрову діяльність дітей дошкільного віку. Характеризуються поняття і місце едьютейнменту в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Описується едьютейнмент як інтеграційний процес, який охоплює розвагу, активну пізнавальну діяльність і захоплення дітей під час навчання.

***Ключові слова:** едьютейнмент, заклад дошкільної освіти, діти дошкільного віку, навчання, розвага, гра, захоплення.*

Постановка проблеми. Дошкільне дитинство забезпечує загальний розвиток, який слугує фундаментом для набуття необхідних знань і навичок з різних видів діяльності для подальшого процесу навчання дитини. Для найбільш інтенсивного вольового розвитку, формування інтелектуальних і творчих здібностей у процесі навчання завжди мають бути присутні ігрові прийоми. Так, науковці, для кращого засвоєння знань, пропонують впроваджувати нову освітню технологію – едьютейнмент, яка ґрунтується на отриманні дитиною задоволення у процесі навчання.

Поняття «едьютейнмент» є об'єктом пильної уваги сучасних науковців. Характерні ознаки едьютейнменту як освітньої технології описується у наукових працях Д. Варченко і О. Дьяченко. На різницю у змісті технологій «навчання розвагою» і «навчаюсь, граючись» вказує К. Крутій. Л. Фірсова, О. Юрченко звертають увагу на необхідність підвищення професійної компетентності педагогів щодо ознайомлення з технологією едьютейнменту.

Метою статті є комплексний аналіз сутності та особливостей впровадження едьютейнменту в освітній процес закладу дошкільної освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Едьютейнмент (від англ. edutainment: «education» – навчання і «entertainment» – розвага) – у дослівному перекладі цей термін можна визначити поняттям «навчання розвагою», або донесення певної важливої ідеї, створення динамічних стереотипів, які дозволяють дітям в ситуації реального вибору вчиняти дії автоматично.

Науковці по-різному трактують це поняття. Так, Л. Фірсова визначає едьютейнмент як цифровий контент, який з'єднує освітні та розважальні елементи та забезпечує при цьому інформування аудиторії при максимально полегшеному аналізі подій [3].

К. Крутій застерігає педагогів від ототожнення термінів «едьютейнмент» та «ігрові педагогічні технології», «ігрова діяльність», «ігрові методи та прийоми», оскільки всі вони різні за змістом та застосуванням в роботі з дошкільниками. Гра як елемент присутня у всіх видах діяльності (праці, відпочинку, пізнанні, в мисленні та практичній діяльності), але як особливий вид діяльності існує в трьох формах: дитяча гра, мистецтво (художня діяльність), спорт. Гра є видом непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі [2, с.4].

Тож, під едьютейнментом ми розуміємо форму освітнього процесу, в якому навчальний матеріал презентовано із залученням ігрових методик, часто з використанням інформаційних технологій.

На занятті за технологією едьютейнменту ігрові елементи є лише деяким інструментом, вбудованим в інші види діяльності. Тобто, термін «едьютейнмент» ширше, ніж просто гра, так як гра в даній технології є лише одним з багатьох елементів, захоплюючих способів передачі знань. Гра в ході навчання допомагає дошкільникам: усвідомити, що результат залежить від них; стати nobільнішими та більш зібраними; відпрацьовувати вміння швидко реагувати, тренувати пам'ять і увагу; відчувати дух здорового суперництва; запалати бажанням побороти обставини й перемогти. Специфіка технології едьютейнменту зумовлюється наявністю наступних ознак:

- захоплення: важливим є безпосередній інтерес дитини, який веде до розвитку нових навичок і накопичення знань;
- розвага: саме розвага виступає основним мотивом, який забезпечує отримання задоволення, одночасно формуючи стійкий інтерес до процесу навчання, знімає психологічне навантаження від процесу освіти;
- ігровий підхід: завдяки універсальності гри відбувається ефективний процес навчання незалежно від віку;
- сучасність: при використанні актуальних можливостей сучасних технологій, таких як відео-та аудіоматеріали, дидактичні ігри, освітні програми в мультимедійному форматі і багато інших засобів, досягається максимальне залучення дошкільників в освітній процес.

Завдання з технології «Едьютейнмент» мають відповідати трьом педагогічним принципам: зв'язок теорії з практикою, послідовність і доступність. Для досягнення принципу зв'язку теорії з практикою рекомендується вивчення практико-орієнтованих тим, забезпечення діалогічності спілкування. Проблемно-пошукові та дослідницькі завдання є дієвим засобом зв'язку теорії з практикою. Теоретичні проблеми можуть бути доповнені прикладами з дійсності. Принцип послідовності вимагає, щоб знання доводилося до рівня системності, тому слід повертатися до вивченого матеріалу і на його основі розглядати нові теми. Принцип доступності

передбачає відповідність складності завдань віку, навичкам і умінням учнів. Подання матеріалу має проходити від простого до складнішого [1].

Засоби едьютейнменту для навчання дітей дошкільного віку поділяються на традиційні і сучасні. До традиційних засобів належать книги, музика, фільми, освітні ігри. Сучасні засоби едьютейнменту поділяються на електронні системи (електронні книги, мережеві варіанти музейних виставок), персональні комп'ютерні системи (комп'ютерні та відеоігри, електронні тренажери й енциклопедії) і веб-технології (веб-квести, вікі, блоги).

При розробці і реалізації освітніх проектів рекомендується використовувати наступні групи ігрових навчальних завдань:

- а) завдання з навичками співпраці;
- б) завдання з навичками комунікації;
- в) завдання з навичками самопрезентації;
- г) завдання, спрямовані на формування рефлексії;
- д) завдання з ціннісно-смысловими установками;
- е) завдання, спрямовані на формування ІКТ-компетентності [2, с. 6].

Наприклад, у грі «Алфавіт» діти старшого дошкільного віку навчаються виконувати завдання в ситуаціях обмеженого часу, працювати в команді, бути творчими та слухати один одного. Педагог об'єднує дітей у групи по четверо. Кожній групі роздається по букві. Протягом трьох хвилин діти мають вигадати та назвати якомога більше слів, які розпочинаються із цих букв. Переможуть ті, хто пригадав найбільше слів.

Або ж для дітей молодшого дошкільного віку наприкінці заняття можна організувати розвагу «Знайди предмети». Вихователь розподіляє дітей на чотири групи. Кожній групі роздається по аркушу паперу певного кольору. Кожна команда отримує колір, що відрізняється від кольорів інших команд. Завдання: за три хвилини принести предмети того кольору, що вказаний на картці. Бажано наперед визначити місце для речей у кімнаті для кожної групи, розсортувати їх по кутах кімнати. Це дасть змогу не заплутатися та зекономить дітям час. Перемагають ті, у кого найбільше предметів.

На базі дошкільного навчального закладу у комп'ютерному класі заняття проводиться здебільшого з дітьми старшого дошкільного віку. На них використовуються комп'ютерні ігри та програми відповідно до теми та віку дитини: «Цікава логіка», «Вивчаємо алфавіт», «Острів математики», «Маленькі дослідники», «Розклади колір води», програма Paint, електронні фізкультхвилинки тощо. Такі заняття визначаються присутністю елементів новизни, незвичності, сюрпризності. Часто робота з комп'ютером використовується як засіб заохочення та мотивації вихованців, адже дитина сприймає ПК як іграшку. Використання ІКТ на заняттях дозволяє вихователю

збільшити об'єм засвоєної інформації; реалізувати індивідуальний підхід у навчання; розвивати уяву, мислення; дає можливість діагностувати уміння та навички дітей.

Отже, едьютейнмент – це не просто навчання і розвага, це залучення, навчання і захоплення за допомогою різноманітних засобів навчання з урахуванням певних психологічних потреб учнів. Засоби едьютейнменту для навчання дітей дошкільного віку поділяються на традиційні і сучасні. До традиційних засобів належать книги, музика, фільми, освітні ігри. Сучасні засоби едьютейнменту поділяються на електронні системи (електронні книги, мережеві варіанти музейних виставок), персональні комп'ютерні системи (комп'ютерні та відеоігри, електронні тренажери й енциклопедії) і веб-технології (веб-квести, вікі, блоги).

Щоб едьютейнмент «прижився» в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, на думку О. Юрченко, необхідно:

- впроваджувати мультимедіа в освітній процес ЗДО. Завдання сучасного вихователя – зробити заняття цікавим і змістовним. У цьому допоможе впровадження мультимедіа в загальноосвітню систему. Педагог може використовувати всі сучасні досягнення науки для передачі інформації – не тільки в текстовій формі, а й в аудіо-, відеоформаті та за допомогою анімації і цікавих презентацій;
- занурювати дітей у матеріал-інтерактив. Едьютейнмент неможливо застосувати без двосторонньої взаємодії педагога і дошкільника. Діти мають брати активну участь в освітньому процесі, сприймати його як захопливий квест у пошуках нових знань. Саме в такому форматі дитина починає залюбки міркувати, винаходити, продумувати й планувати;
- подавати знання як нагороду в рольовій грі. Найпопулярніша форма інтерактивного навчання – рольова гра. Як правило, її учасники вчаться здійснювати правильні дії в кожній конкретній життєвій ситуації, яку моделює педагог [4].

Висновки. Таким чином, едьютейнмент є новою освітньою технологією, яка поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії. Він ґрунтується на отриманні дитиною та педагогом задоволення від процесу навчання. В едьютейнменті освітньо-інформаційний матеріал презентовано із залученням розважальних методик, часто з використанням інформаційних технологій, що веде до глибокого захоплення проблемою, запропонованою дитині дорослим або сформульованою самостійно.

Список використаних джерел

1. Дьяченко О. *Edutainment як принцип навчання* URL: <https://www.creativeschool.com.ua/edutainment/> (дата звернення 23.10.2019).
2. Крутій К. *Едьютейнмент: навчання як розвага. Дошкільне виховання. 2017. №1. С. 2-6.*

3. Фірсова Л. Що таке ед'ютейнмент і чому не варто боятися «ігрових» дімей URL: <https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-metodom-edutainment/> (дата звернення 24.10.2019).
4. Юрченко О. Навчання розвагою: 5 ігор за методом Edutainment URL: <https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-5-igor-za-metodom-edutainment/> (дата звернення 17.11.2019).

УДК 159.942.5-053.4

Хіміч М. О.

*Полтавський національний педагогічний
університет імені В. Г. Короленка*
Науковий керівник – к.п.н., доц. Пасічніченко А.В.

ПРОЯВИ ТА ПРИЧИНИ ТРИВОЖНОСТІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

У статті подано результати теоретичного аналізу підходів до вивчення тривожності як індивідуально-психологічної особливості людини. Проаналізовано особливості прояву та причини виникнення тривожності у дітей дошкільного віку.

***Ключові слова:** тривожність, особистість, дошкільний вік.*

Постановка проблеми. Однією з актуальних проблем сьогодення є емоційне благополуччя дитини, яке виявляється, перш за все, у позитивному самовідчутті, психологічному комфорті, адекватному оцінюванні нею своїх можливостей. У дошкільному віці ці компоненти можуть бути спотворені в силу наявності тривожності як одного із бар'єрів, що ускладнює життя дитини, впливає на її психічне здоров'я і процес становлення особистості на етапі дошкільного дитинства. Оскільки, практика та наукові дослідження свідчать про наростання тенденції до підвищення тривожності вже у дітей дошкільного віку, то необхідним є вивчення особливостей її прояву, визначення причин та виявлення характерних для її актуалізації життєвих ситуацій.

Аналіз останніх досліджень. Тривожність як індивідуально-психологічна особливість стала предметом наукових досліджень як зарубіжних, так і вітчизняних вчених (В. Астапов, Т. Артемова, Н. Білопільська, О. Волошок, О. Захаров, В. Каган, Ю. Кисельов, В. Кисловська, Н. Коваленко, Б. Кочубей, К. Лебединська, Л. Макшанцева, О. Новікова, Я. Неверович, Л. Пасєчник, Г. Прихожан, Г. Сельє, Ч. Спілбергер, І. Троїцька, П. Якобсон та ін.).

Мета статті: аналіз й узагальнення поглядів вчених на прояви та причини тривожності у дітей дошкільного віку.

Виклад основного матеріалу. Тривожність – це «індивідуально-психологічна особливість, яка виявляється в