

SECTION 4. INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN EDUCATION

DOI: 10.46299/ISG.2024.MONO.PED.2.4.1

4.1 Використання сучасних інноваційних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти

Інноваційний розвиток вищої освіти в Україні націлений на зміну підходів до навчання, акцентуючи увагу на результативності, переосмисленні ролі викладача та застосуванні особистісного підходу до кожного студента з метою забезпечення його продуктивної пізнавальної діяльності. Трансформаційні процеси відбуваються в цілях і змісті освітнього процесу, у формах і методах навчання, а також у характері взаємодії між викладачами та здобувачами освіти. Введення дистанційного та змішаного форматів навчання в закладах вищої освіти обумовило виникнення нових концептуальних підходів до розуміння педагогічних процесів. Дійсно, кожен викладач прагне зацікавити студентів своєю дисципліною, викликати їхній інтерес до предмета і спонукати до творчого пошуку. Це завдання не завжди є простим, і вимагає від викладача різноманітних підходів та інновацій у методах навчання. Відтак, викладачі постійно розвиваються та шукають нові технології навчання та форми організації освітнього процесу. Мета полягає в тому, щоб забезпечити студентам не лише інтерес та задоволення від навчання, але й допомогти їм досягти високих результатів у своєму навчанні, готуючи їх до майбутніх викликів у своїх областях. [125, С. 671, 126, С. 358].

Так, Edutainment (освіта + розваги) представляє собою важливу педагогічну інновацію, яка відповідає сучасним вимогам освіти, особливо в контексті організації навчання у змішаному форматі. Ця концепція поєднує навчальний процес з елементами розваг, сприяючи ефективнішому засвоєнню матеріалу та підвищенню зацікавленості студентів у навчанні. Актуальність технології Edutainment пояснюється тим, що ця технологія не лише враховує індивідуальні інтереси студентів, але й сприяє підвищенню їхньої мотивації до

навчання. Забезпечуючи різноманітність та доступність в навчальному процесі, Edutainment робить освіту цікавішою та ефективнішою. Крім того, об'єднуючи різні методи навчання та інтерактивні технології, вона створює комунікативне середовище та сприяє психологічній безпеці студентів. Крім того, Edutainment сприяє формуванню особистого творчого досвіду та міжпредметних зв'язків. Варто зазначити, що особливого значення технологія Edutainment набуває у контексті навчання з використанням змішаного підходу, коли з'явилися нові різновиди взаємодії учасників освітнього процесу. Особливу популярність у сфері освіти останнім часом здобули різні моделі змішаного навчання, зокрема Station Rotation (обертання робочих зон, ротаційні станції), Lab Rotation (обертання лабораторій, ротація лабораторій), Flipped Classroom (перевернутий клас) та Individual Rotation (індивідуальне обертання, індивідуальна ротація) [127, С. 126]. Ці моделі мають широкі можливості для застосування різних форм навчання та ефективних навчальних технологій, включаючи Edutainment.

Метою дослідження є визначення сутності технології Edutainment та висвітлення результатів опитування студентів щодо ефективності застосування технології Edutainment в освітньому процесі здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти.

Огляд наукової літератури дає підстави виокремити певні напрямки у сфері інноваційної діяльності в освіті. Це вдосконалення освітнього процесу у закладах вищої освіти (З. Абасов, А. Алексюк, І. Зайченко, В. Кремень, Н. Кузьміна, О. Савченко, Г. Сиротенко), інноваційні педагогічні технології (О. Євдокимов, М. Жалдак, І. Носаченко, В. Олійник, А. Підласий, І. Підласий, С. Сисоева), теоретичні аспекти педагогічної інноватики, включаючи визначення структури, закономірностей функціонування та розвитку інноваційних процесів у системах освіти (О. Божко, Л. Буркова, Л. Ващенко, І. Дичківська, О. Попова). Зміст і структуру Edutainment детально вивчали зарубіжні дослідники Д. Букінхем, Р. Донован, З. Казанчі, Ю. Неймц, З. Окан, М. Резник, М. Скелон, Й. Трна, В. Ян. Особливості застосування Edutainment в сучасному освітньому просторі відображено в наукових доробках українських

вчених Н. Гончарової, О. Смолянової, Ю. Тимошенко, А. Троян, С. Хіврич. Втім зважаючи на значну кількість наукових здобутків питання застосування технології Edutainment в освітньому процесі здобувачів вищої освіти майже не знайшли наукового розгляду.

Дослідження проведено із застосуванням методів теоретичного узагальнення, порівняльного аналізу та синтезу, анкетування, математичної обробки отриманих даних, що відображена у діаграмах.

Термін «інновація» увійшов до вжитку в першій половині XX століття, ознаменувавши одну з фундаментальних рис науково-технічної революції в суспільстві. Термін «інновація» став ключовим для вираження нововведень і покращень у різних галузях науки, техніки та економіки. У нормативних документах вказано, що освітні інновації – це нові або поліпшені освітні, навчальні, виховні, психолого-педагогічні та управлінські технології, методи, моделі, продукти та технічні рішення в галузі освіти, які істотно покращують якість, результативність та ефективність освітньої діяльності [128].

Слово «технологія» походить від грецького «techne» – мистецтво, майстерність і «logos» – наука, закон і дослівно перекладається як «наука про майстерність», тобто наука про те, як найкраще досягти бажаного результату. Освітня технологія – це спосіб організації спільної діяльності між викладачем та студентами, який характеризується послідовністю дій (алгоритмічністю), постійним та систематичним вимірюванням рівня навчальних досягнень та виховних якостей (діагностичністю), взаємозв'язком між основними елементами технології – метою, змістом, формами, методами, засобами взаємодії учасників освітнього процесу та результатом (системністю) [130, С. 210].

Серед найбільш значущих, на наш погляд, дефініцій інноваційних технологій назовемо такі як:

✓ систематичне та послідовне втілення запланованого освітнього процесу, а також проєкту конкретної педагогічної системи, що успішно реалізовано на практиці (В. Безпалько);

✓ галузь знань, яка досліджує взаємодію між учнем та вчителем у процесі будь-яких видів діяльності, що ґрунтується на чіткому формулюванні мети, систематизації та алгоритмізації методів навчання (В. Загвязинський);

✓ елемент педагогічної науки, що досліджує та розробляє мету, зміст і методи навчання, а також планує педагогічні процеси; алгоритм процесу, який включає цілі, зміст, методи та засоби для досягнення запланованої мети навчання; реалізація педагогічного процесу, включаючи всі особистісні, інструментальні та педагогічні засоби; технологія окремої частини освітнього процесу (Г. Селевко) [129, С. 146].

Однією із сучасних інноваційних технологій є Edutainment, що походить із двох англійських слів: «education» – освіта, навчання і «entertainment» – розвага. Сутність технології Edutainment полягає в поєднанні сучасних технологічних і дидактичних засобів навчання, де в основу покладено концепцію навчання через розвагу.

Розглянувши досвід інших країн у вивченні технології Edutainment, ми вважаємо за необхідне висунути окремі наукові тези. Погоджуючись із Мікелою Еддіс, професоркою університету Бокконі (Італія), можна визначити Edutainment як сферу, яка об'єднує навчання і задоволення особистою цікавістю. За авторською думкою, сутність Edutainment полягає в поєднанні розважальних прийомів з інтерактивним та активним навчанням, а також мотивацією до пізнання та взаємодії [131, С. 125]. Шерон Де Варі, професор університету Палм-Біч Атлантик (США), вважає, що Edutainment – це ефективне поєднання інформації, мультимедійних продуктів, психологічних прийомів та сучасних технологій [132, С. 160]. Роб Донован, професор Австралійського університету імені Дж. Кертіна зазначає, що Edutainment є ефективним методом для навчання великих груп студентів і допомагає засвоювати значний обсяг знань у короткі терміни. Він вбачає найбільш значимою перевагою цієї технології можливість подачі складних тем в розважальній формі для зняття психологічного напруження у студентів [132].

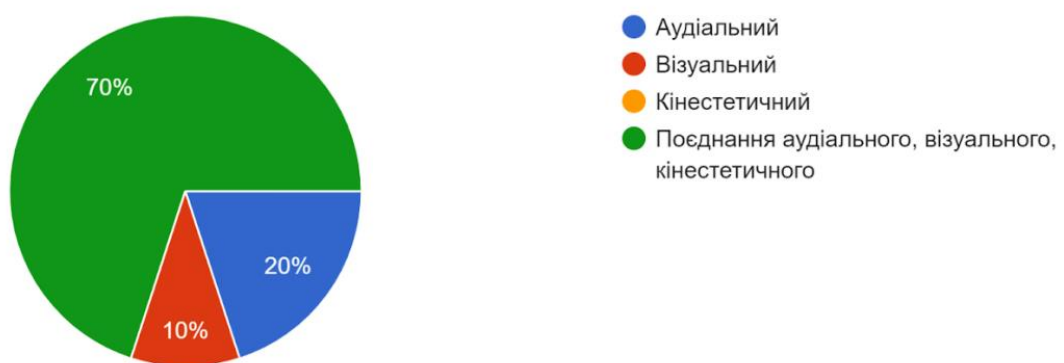
Також важливим є досвід українських науковців у вивченні технології Edutainment. Сухопарова І. та Тимошук М. вважають, що основна ідея технології Edutainment полягає в сприянні розвитку креативності, критичного мислення та комунікативних навичок студентів, об'єднуючи процес навчання з розвагами та іграми. Це дозволяє зробити навчання більш ефективним та цікавим, збільшуючи мотивацію до вивчення нового матеріалу. Технологія Edutainment є важливим компонентом сучасної освіти, оскільки вона дає змогу студентам здобувати знання та навички в ігровій формі, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та розвитку творчого потенціалу [133, С. 198]. С. Хіврич визначає Edutainment як формат освітнього процесу, у якому освітньо-інформаційний матеріал презентується з використанням розважальних методик, часто з використанням інформаційних технологій, що дає можливість поєднувати навчання зі задоволенням від цікавих занять. Цей формат навчання дозволяє глибоко захоплюватися проблемою, яку пропонують дитині дорослі або яку вона формулює самостійно [134, С. 186 – 187].

Серед засобів Edutainment виділяють традиційні і сучасні. Традиційні засоби Edutainment включають книги, музику, фільми, освітні ігри, телевізійні та радіопередачі та вільні лекції. Сучасні методи Edutainment можна розділити на електронні системи (електронні підручники, онлайн-виставки музеїв), персональні комп'ютерні системи (комп'ютерні або відеоігри, електронні тренажери, електронні енциклопедії) та веб-технології (електронна пошта, веб-квести, блоги, чати, відеоконференції).

Таким чином, узагальнивши викладені наукові положення можна вважати, що Edutainment – це інноваційна освітня технологія, яка складається з технічних і дидактичних засобів навчання, заснована на концепції навчання через розвагу, спрямована на передачу знань, досвіду та забезпечує формування вмінь і компетентностей в активній практичній діяльності. Означену технологію варто впроваджувати в процесі загальнопедагогічної підготовки здобувачів вищої освіти, яка є системним та комплексним процесом, спрямованим на формування в них загальнопедагогічних знань, навичок та компетенцій, а також на розвиток

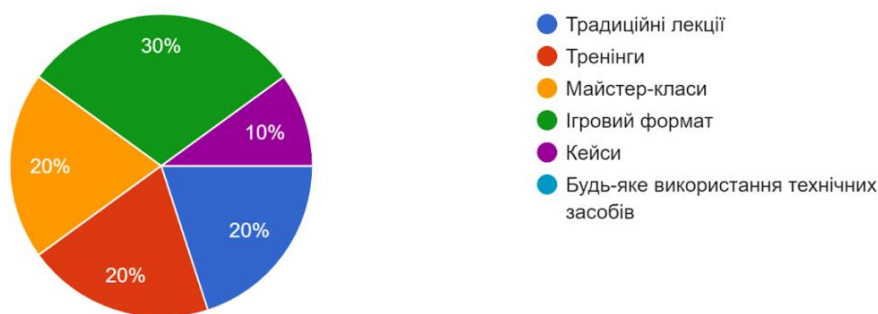
їхнього інтересу до педагогічної теорії та практики, педагогічного мислення та творчого підходу до педагогічної діяльності [135, С. 238].

З метою дослідження питання щодо ефективності застосування технології Edutainment в освітньому процесі здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти було проведено опитування серед студентів третього курсу Факультету суспільно-гуманітарних наук Київського університету імені Бориса Грінченка. В анкетуванні взяли участь студенти ОПП 032 «Історія та археологія» денної форми навчання. Метою першого запитання було з'ясувати, чи знають студенти що таке Edutainment. Отриманні відповіді засвідчили, що лише кілька студентів знають про технологію Edutainment (30 % респондентів). Серед відповідей було зазначено, що «Edutainment – це навчання з використанням ігрових і розважальних методів», «Edutainment – це навчання через гру», «Edutainment – це навчання, яке є розвагою». Проте більшість студентів (70 % респондентів) відповіли, що не знають про Edutainment. З метою визначення найоптимальніших способів, за допомогою яких студентам подобається отримувати інформацію в процесі навчання, респондентам було запропоновано дати відповідь на друге запитання анкети: «Який спосіб отримання інформації Вам найбільше подобається?». Отримані відповіді засвідчили, що студентам найбільш імпонує поєднання аудіального, візуального та кін естетичного способів отримання інформації в процесі навчання. Результати відповідей подано на малюнку 1.



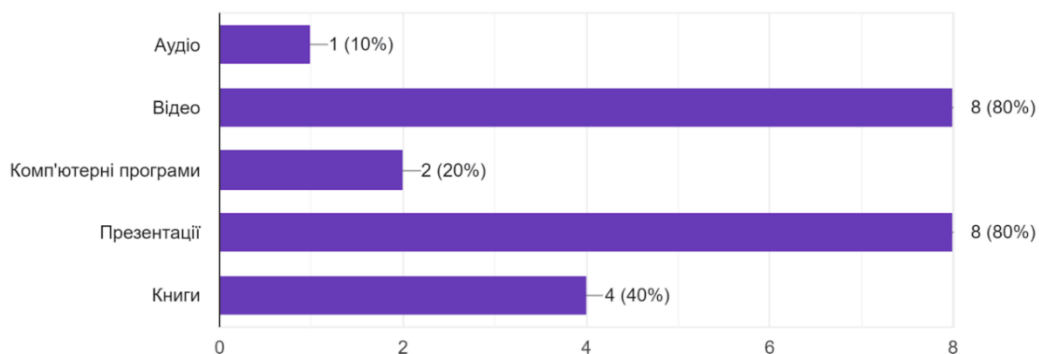
Малюнок.1. Відповіді респондентів на друге запитання анкети

Зміст третього запитання анкети передбачав з'ясування у студентів думки щодо оптимального формату занять в освітньому процесі. Отриманні відповіді розділилися у такому відсотковому співвідношенні: 20 % реципієнтів підтримали традиційні лекції, 20 % студентів обрали тренінги, 10% респондентів підтримали кейси, 20 % студентів відмітили майстер-класи, 30 % студентів підтримали ігровий формат. Результати подано на малюнку 2.



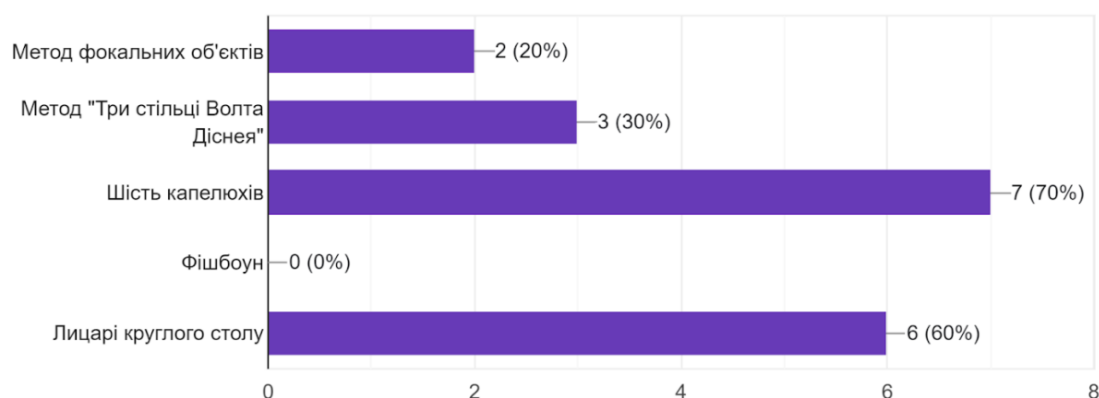
Малюнок 2. Відповіді респондентів на третє запитання анкети

Завданням наступного запитання було виявити у студентів інформацію про засоби навчання, які найбільше їм імпонують. Тому було сформульовано запитання «Якими матеріалами Вам подобається користуватися в процесі навчання?». Аналіз отриманих відповідей показав, що здобувачі вищої освіти Університету Грінченка надають перевагу відео-матеріалам (80 %) і презентаціям (80 %). Водночас наступні відповіді розділилися у такому порядку: 40 % респондентів до вподоби книги, 20 % студентів обрали улюбленим засобом навчання різноманітні комп'ютерні програми і 10 % реципієнтів віддали перевагу аудіо-контенту в процесі навчання. Результати відповідей на четверте запитання анкети представлено у вигляді діаграми на малюнку 3.



Малюнок 3. Відповіді респондентів на четверте запитання анкети

Наступне запитання анкети мало на меті з'ясувати у здобувачів освіти ступінь поінформованості щодо інноваційних методів навчання. З даною метою було сформульовано запитання «Які з перерахованих нижче методів навчання Ви знаєте?» та подано такі варіанти відповідей: «Метод фокальних об'єктів», «Метод «Три стільці Волта Діснея», «Шість капелюхів», «Фішбоун», «Лицарі круглого столу». Отриманні відповіді показали, що найвідомішим методом навчання для студентів є метод «Шість капелюхів», оскільки його обрали 70 % респондентів. Результати відповідей представлено на малюнку 4.



Малюнок 4. Відповіді респондентів на п'яте запитання анкети

Таким чином, у статті окреслено сутність технології Edutainment, що є однією з новітніх педагогічних інновацій, яка сприяє задоволенню інтересів студентів та покращенню якості освітньої діяльності в умовах змішаного навчання в закладах вищої освіти. Визначено, що Edutainment – це інноваційна освітня технологія, яка складається з технічних і дидактичних засобів навчання, заснована на концепції навчання через розвагу, спрямована на передачу знань, досвіду та забезпечує формування вмінь і компетентностей в активній практичній діяльності. За результатами опитування здобувачів вищої освіти було з'ясовано необхідність застосування технології Edutainment в загальнопедагогічній підготовці студентів університету. Використання ігрових ситуацій, створення інтелектуальних ігор та квестів допоможуть стимулювати інтерес до навчання та майбутньої професійної діяльності, розвивати креативність і критичне мислення у здобувачів вищої освіти.