

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Гич Г. М. Моделі і способи читання дітей і підлітків XXI століття / Г. М. Гич : матеріали Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції «IX Волошинські читання». *Шкільна літературна освіта: традиції і новаторство*. Київ, 2021. С. 156–161.
2. Гич Г. М. Нова читацька практика учнів в технологічному полі сучасної шкільної освіти / Г. М. Гич . Вересень, 2021. № 4. Здано до друку.
3. Гич Г. М. «Пояснювальне» читання учнів «нової грамотності» / Г. М. Гич. *Вічне дитинство душі*: тези доповідей обласних педагогічних читань. Миколаїв : ОППО, 2018. С. 107–110.
4. Гич Г. М. Читацькі практики дітей і підлітків XXI століття / Г. М. Гич. *Бібліосвіт : Інф. вісник Держ. б-ки України для юнацтва*. К., 2021. С. 25–36.
5. Гич Г. М. Підручник у форматі «одна тема – одна розгортка» / Г. М. Гич // Тези Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Проблеми сучасного підручника». К., 2021. С. 38–40.
6. Державний стандарт базової середньої освіти: затв. постановою КМУ № 898 від 30.09.2020 року URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola/derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti>.
7. Ченч- і клоуз-тести. URL: <https://vseosvita.ua/library/prezentacia-metodika-klouz-test-u-pedagogicnij-praktici-161787.html>; <http://navchajus-navchaju-nshih-.mozello.com/majsterklas-smislove-chitannja-na-urokah/>.

**УДК 811.37.014**

**Гладун Віталій Вікторович,**  
старший викладач кафедри філософії  
освіти, теорії й методики  
суспільствознавчих предметів  
Миколаївського обласного інституту  
післядипломної педагогічної освіти,  
м. Миколаїв

## УПРОВАДЖЕННЯ ОСВІТНЬОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ ВЧИТЕЛЯМИ СУСПІЛЬСТВОЗНАВЧИХ ПРЕДМЕТІВ

Сьогодні в сучасному освітньому процесі все більше набирає популярності неологізм «edutainment» (у перекладі з англ. мови «навчання та розвага»). Це по суті отримання знань та навичок під час ігрових вправ.

Едьютейнмент розглядають як освітню технологію, що поєднує ігрові прийоми, методи інтерактивного й активного навчання. Технологія едьютейнмент – це представлення матеріалу із використанням розважальних методик засобами інформаційних технологій, тобто поєднання навчання та

розваг для мотивації здобувачів освіти через глибоке занурення у проблему [1, 57–58].

У сучасній парадигмі освіти, що супроводжується пошуком нових шляхів вирішення поставлених перед педагогами завдань, учителі мають навчитися сприймати «ігрових» дітей на уроці» через довіру, розкутість і політ думок. Діти мають брати активну участь в освітньому процесі, сприймати його як захопливий квест у пошуках нових знань [5].

Важливим завданням освіти є створенням безпечного освітнього середовища, що сприяло би ефективному формуванню особистості та розвитку здобувача, саме ігрові технології дозволяють вирішити це завдання.

Через гру можна позбутися певних шаблонів і стереотипів, змінити своє ставлення до будь-якого явища, факту, проблеми, прогнозувати, досліджувати та перевіряти правильність прийнятих рішень. Також гра виховує культуру спілкування, формує вміння працювати в колективі та з колективом.

Едьютейнмент дозволяє знизити напругу в соціокультурному розвитку учнів, навчити їх навичкам конструктивного спілкування, зберегти культуру цього спілкування.

Основними принципами едьютейнменту є поєднання теорії з практикою, послідовність та логічність викладення навчального матеріалу й доступність з урахуванням індивідуальних особливостей учнів [2].

Очікуваний результат цієї технології – стійкий інтерес до навчання, захопленість предметом [7].

Багато вчителів побоюються використовувати ігрові технології, вбачаючи, що це заважає та розслабляє учнівську молодь. Але ігрові форми дозволяють учням усвідомити, що результат залежить від них; дають можливість стати мобільними та зібраними; швидше реагувати, тренувати пам'ять і увагу; розвивати вміння толерантно конкурувати та змагатися [5].

Дидактичний потенціал освітньої технології едьютейнмент полягає в створенні симуляційних ситуацій, що наближені до реальних засобами творчої

та розважальної діяльності на уроці. Основні ознаки цієї технології: розвага, захоплення, здобування нового досвіду, сучасність, тобто поєднання всіх можливих сучасних технологій в освітньому процесі.

Переваги едьютейменту – підвищення мотивації здобувачів освіти до навчання; засвоєння знань стає цікавим та захоплюючим; здійснення міжпредметних та інтеграційних зв'язків; розвиток особистості через співпрацю та комунікацію; формування творчого та креативного досвіду.

Відповідно до навчальної програми з громадянської освіти на першому місці є виховання громадянина через формування громадянської компетентності учнівської молоді, забезпечення активної громадянської позиції, здатності відповідально реалізовувати свої права та обов'язки в конкретній ситуації, налагоджувати соціальне партнерство у розв'язанні суспільних проблем [3].

Сформувати громадянські компетентності неможливо традиційними формами навчання, тобто орієнтуючись лише на пасивну та активну модель навчання. Методика громадянської освіти передбачає використання більше ігрових інтерактивних методів через суб'єкт-суб'єктну взаємодію.

Ефективним інтерактивним ігровим методом для вирішення завдань громадянської соціалізації старшокласників є імітаційні або ділові та рольові ігри, що полегшують процес утворення соціально цінних відносин.

Упровадження педагогами суспільствознавчих предметів інтерактивних ігрових технологій в освітній процес сприяє розвитку таких умінь і навичок у здобувачів освіти: установлення причинно-наслідкових зв'язків, невербального спілкування, усвідомлення перспективи власного досвіду, навчання впродовж життя, аналізу не лише процесу гри, а й роботи над помилками, а також вихованню демократичних компетентностей, емпатії, активності, відповідальності як за себе, так і за колектив.

На уроках із громадянської освіти доцільно використовувати такі засоби едьютейнмента: створення пазлів, квестів, соціальних проєктів, артбуків; комікси, постери, колажі тощо.

Важливим елементом дослідження інтелекту молодих людей є інтелектуальні ігри, що розкривають технічні та когнітивні здібності дітей. Наприклад, «Аукціон», «Брейн-ринг», вікторини, КВК, «Перший мільйон», «Своя гра», «Щасливий випадок», «Що? Де? Коли?» тощо.

Ці вікторини розвивають уміння працювати в команді та підвищують інтелектуальні здібності учасників освітнього процесу. У багатьох іграх в основу покладено принцип змагання, який підсилює емоційний характер уроку.

У сучасному освітньому процесі використання настільних, симуляційних та рольових ігор робить навчання більш ефективним, особливо через залучення здобувачів освіти. Ці ігри допомагають організувати взаємодію та вирішувати різноманітні проблеми.

Нині популярною ігровою технологією є використання настільних та симуляційних ігор. Настільні ігри передбачають розгортання сценаріїв, створення контрольованих і запрограмованих ситуацій, стимулів для учасників.

*Особливої уваги педагогів із громадянської освіти заслуговує посібник «Культура й практика викладання прав людини: поради, вправи, симуляційні ігри». Це освітній продукт за результатами проєкту «SIMSchool – симуляційні ігри для вивчення прав людини», що реалізується ГО «CRISP» і ГО «ЕдКемп Україна» у партнерстві з Європейським Союзом».*

Посібник розробляли й апробували педагоги-практики, правники та громадські активісти у сфері прав людини, команди CRISP та EdCamp Ukraine. Вправи та симуляційні ігри акцентували увагу на таких питаннях: вступ до прав людини, недискримінація, принцип участі [4].

### **Приклади застосування симуляційно-рольових та настільних ігор на уроках громадянської освіти:**

**1) антикорупційна «Мафія» – інтелектуально-психологічна командна**

гра, модель боротьби організованої групи корупціонерів проти більшості суспільства за контроль над спільним ресурсом – бюджетом міста. Гра розвиває навички роботи в команді, уміння аргументувати власну позицію, критично мислити та приймати рішення;

**2) настільна гра «Політополь»** – гра, що дозволяє дізнатися про основні галузі управління містом, про демократичні способи прийняття рішень та спробувати різні демократичні процедури, про суперечність між особистими і загальними цілями, ознайомитися з темою державного бюджету, усвідомити різницю між соціальною і ліберальною державою. Гру «Політополь» можна проводити з різними цілями, питаннями для рефлексії;

**3) гра «365° за шкалою медіаграмотності»** – гра розвиває критичне мислення, навчає аналізувати інформацію на конкретних прикладах під кутом 365°. Допомагає бути максимально обачливими, коли транслюються події зі складовими 5С: сенсацією, смертю, страхом, скандалом, сексом.

У цій грі на вас чекає новина, що оперативно потрібно опублікувати в медіаресурсі. Ви, як професійний журналіст, маєте певні сумніви, щодо її точності, тому вам потрібно перевірити її на достовірність. Щоб розібратися, необхідно поспілкуватися з її учасниками, які охоче поділяться своїм баченням ситуації. Отже, мета гри знайти достовірний фактаж новин, виявити джерела інформації;

**4) «Кубики Рорі» (Rory's Story Cubes).** Ірландський тренер Рорі О'Коннор у 2004 році створив ігрові кубики з креативного мислення, що потім почали використовуватися в освітньому процесі. Цей ігровий метод більше нагадує «Сторітелінг» – креативно розповідати історії з метою навчання та донесення певного змісту з використанням різних методик. Здобувачі освіти навчаються розповідати власні, креативні історії та вигадувати нові. Головним правилом є швидко придумати історію, думати асоціативно і проговорювати одразу. Ця гра може бути індивідуальною та колективною, треба лише обрати назву (тему), викинути кубики та скласти за логікою дій.

Сучасний урок неможливо уявити без використання новітніх технологій, що здатні зацікавити сучасного школяра, зробити процес навчання різноманітнішим та ефективнішим, підвищити мотивацію та пізнавальну активність учнівської молоді. Онлайн-сервіси дають змогу створювати інтерактивні навчальні ігри: вікторини, обговорення, опитування, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей.

Цікавий приклад можна навести з досвіду Польщі, що стала першою країною світу, в якій комп'ютерну гру додали до шкільної програми («Це моя війна» («This War of Mine»)) [6].

Гра «This War of Mine» – це симулятор виживання у воєнних умовах (громадянська війна 1990-х років у Боснії). Гравець керує загоном цивільних, які намагаються вижити в місті під облогою.

Гасло «This War of Mine» – «Не кожен на війні солдат». Розробники наголошують, що намагалися найточніше передати страждання звичайних громадян під час війни у власному місті. Гравцеві доведеться приймати складні моральні рішення, від яких залежатиме емоційний стан персонажів і їхнє майбутнє.

Ця гра навчає брати відповідальність за прийняття рішень, комунікувати в складних ситуаціях, запобігати конфліктам чи вирішувати їх. Під час гри здобувачі освіти можуть розвинути ключові компетентності та наскрізні лінії. Є українська локалізація.

Отже, упровадження технології едьютейнмент дозволить у найближчому майбутньому вийти на більш високий, динамічний рівень навчання та виховання підростаючого покоління. Тому, що найперспективнішим завданням в сучасній освіті є готовність учнівської молоді до соціалізації в суспільстві засобами активних методів та прийомів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Боруцька Л. С. Едьютейнмент в освіті / Л. С. Боруцька. Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності : збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Тернопіль, Україна, 15–16 квітня 2021 року). Тернопіль : Тайп, 2021. С. 57–60.
2. Грицюк О. С. Едьютейнмент на уроках інформатики : досвід впровадження у ЗЗСО Кременчука / О. С. Грицюк, В. П. Черненко, Л. П. Максимова. *Фізико-математична освіта*. 2021. Випуск 4(30). С. 40–45.
3. Громадянська освіта. Навчальна програма інтегрованого курсу для 10 класів загальноосвітніх навчальних закладів. URL: <https://osvita.ua/school/program/program-10-11/58875/>.
4. Методичний збірник для використання в освітньому процесі для 5–11 класів за результатами проєкту «SIMSchool – симуляційні ігри для вивчення прав людини», що реалізується ГО «CRISP» і ГО «ЕдКемп Україна» у партнерстві з Європейським Союзом. X. : Дім Реклами, 2021. 220 с.
5. Навчання розвагою: 5 ігор за методом Edutainment. URL: <https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-5-igor-za-metodom-edutainment/>.
6. Павлюк О. У Польщі шкільний список рекомендованих до читання книг поповнився комп'ютерною грою. Це сталося вперше у світі. URL: <https://hromadske.ua/posts/u-polshi-shkilnij-spisok-rekomendovanih-do-chitannya-knig-popovnivsya-kompyuternoyu-groyu-ce-stalosya-vpershe-u-sviti>.
7. Aksakal N. Theoretical View to the Approach of the Edutainment. *Social and Behavioral Sciences* / N. Aksakal. 2015. Vol. 186. pp. 1232 – 1239.

**УДК 373.3.091.12:37.014.3(477)**

**Голуб Світлана Олександрівна,**  
вчитель початкових класів  
Новомиколаївський ЗЗСО Новотроїцької  
селищної ради, Херсонська область

### **РОЗВИТОК ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ У КОНТЕКСТІ НУШ**

Нова парадигма освіти визначає нові смислові та ціннісні орієнтири освітнього процесу. Сьогодні на зміну інформаційно-репродуктивним формам навчальної діяльності приходять евристико-пошуковий підхід, що забезпечує максимальну пізнавальну активність учнів, професійну майстерність педагогів, що вміло спонукає учнів до самостійної діяльності на основі своїх знань, життєвого досвіду, спостереження. формулювати поняття та правила, виявляти винахідливість.

Донедавна діяльність фахівця оцінювалася за рівнем його кваліфікації. На сучасному етапі розвитку української освіти недостатньо мати певну