

Місце едьютейнменту в ігровій діяльності дошкільників

Катерина Крутій
<http://ukrdeti.com/>

Нагадаємо, що едьютейнмент є гібридним поняттям англійського походження (edutainment), яке було отримано за допомогою злиття двох англійських слів — “education” (навчання) та “entertainment” (розвага) і перекладене українською мовою за допомогою транскрипції. У дослівному перекладі цей термін можна позначити поняттям “навчання розвагою” або донесення певної важливої ідеї, створення динамічних стереотипів, прецедентів, які дозволяють дітям у ситуації реального вибору діяти дії автоматично [6].

Едьютейнмент — це формат освітнього процесу, в якому освітньо-інформаційний матеріал презентовано із залученням розважальних методик, часто з використанням інформаційних технологій, це одночасне навчання і задоволення цікавості, яке веде до глибокого захоплення проблемою, запропонованою дитині дорослим або сформульованою самостійно.

Більш детально про термінологічне поле можна почитати тут:

Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага / К. Крутій // Дошкільне виховання. — 2017. — № 1. — С. 2–6. — Електронний ресурс. — Режим доступу :

<http://ukrdeti.com/edyutejment-navchannya-yak-rozvaga/>

(дата звернення — 15.01.2018).

Визначимо місце едьютейнменту в ігровій діяльності дошкільників.

З’ясуємо два питання:

- Чи може розвага бути ґрунтом освітнього процесу в ЗДО?
- Наскільки доцільно використання ігрових технологій в умовах дитячого садка?

Щодо першого питання. Деякі вчені схильні вважати, що навчання через розвагу не завжди правильно і добре. Так, Симон Соловейчик, автор ігрових методик, звертає увагу на те, що школа не розважає. Процес навчання — це важка, серйозна та довга праця. “Навчання із захопленням — перший крок до майбутнього відповідального, серйозного життя, повного сенсу і радості” [14, с. 5].

Тобто, на думку автора, навчання повинно бути не розвагою, а захопленням, розвага не може бути ґрунтом освітнього процесу.

З'ясуємо друге запитання - доцільність застосування ігрових технологій в освітньому процесі ЗДО.

Поняття “ігрові педагогічні технології” охоплює значну групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має суттєву ознаку — чітко поставлену мету навчання із відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані й характеризуються пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється ігровою мотивацією, яка виступає як засіб пробудження, стимулювання учасників до навчальної діяльності [13].

Хочемо застерегти педагогів від використання цього терміну в роботі з дошкільниками.

Не можна захоплюватися підміною термінів один одним — “ігрові педагогічні технології”, “ігрова діяльність”, “ігрові методи та прийоми”, “дидактична гра” — вони різні за змістом та застосуванням.

Вважаємо за необхідність дещо нагадати з теорії педагогіки дошкільного дитинства.

- Гра як елемент присутня у всіх видах діяльності (і в праці, і у відпочинку, і в пізнанні, і в мисленні, і в 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.

Структура гри як процесу:

- Ролі, взяті на себе тими, хто грає. Ігрові дії як спосіб реалізації цих ролей.
- Ігрове вживання предметів, заміщення реальних речей (замісники) ігровими — умовними.
- Реальні відносини між тими, хто грає.
- Сюжет, зміст — галузь дійсності, яка умовно відтворюється в грі.

Особливості ігрової діяльності:

- Грі властива емоційна та вольова напруга. Напруга викликається невпевненістю, нестійкістю, якимось шансом або можливістю.
- У кожній грі свої правила. Правила гри обов'язкові й не підлягають сумніву.
- Винятковість та відособленість гри проявляється в таємничості, якою гра любить себе оточувати.
- Наявність явища “загравання”, коли дитина або доросла людина не можуть вирватися з “полону” гри. Явище, властиве, очевидно, тільки ігровій діяльності.
- Гра породжує ігрові асоціації: дворові команди, клуби, неформальні об'єднання вболівальників тощо.

Висновок: виходячи із зазначених особливостей ігрової діяльності, гра стоїть відокремлено від усіх інших видів людської діяльності.

Структура гри як діяльності:

- Мотивація, яка забезпечується добровільною участю в ігровій діяльності, можливістю вибору, змагальністю, задоволенням потреб і самореалізацією.
- Цілепокладання.
- Планування.
- Реалізація мети.
- Аналіз результатів, у яких особистість реалізується як суб'єкт діяльності.

Не є ігровою діяльністю:

- 1) Усе те, що називається іграми в математичній теорії ігор і в дослідженні операцій. Тобто теорія ігор аналізує професійну діяльність;
- 2) Професійні імітаційні ігри: ділові ігри, організаційно-ділові, управлінські ігри тощо, в яких імітується якась ділова, виробнича і подібна ситуація, та група професіоналів (колектив, команда) повинна спільно знайти оптимальне рішення;
- 3) Навчальні ігри (іноді їх поділяють на дидактичні, навчальні, навчально-дидактичні тощо). Навчальні ігри у всіх модифікаціях є деяким симбіозом ігрової та навчальної діяльності;

4) Ігротерапія, оскільки ця діяльність також переслідує певну мету, в цьому випадку лікувальну (за О. Новиковим).

Висновок: у всіх перерахованих чотирьох випадках ігрові елементи є лише деяким інструментом, вбудованим в інші види діяльності.

Термін “ігрові технології” некоректно використовувати для пояснення ігрової діяльності дошкільників. Найбільш доцільно та логічно його використати для позначення форм роботи з дорослими, у нашому випадку, з вихователями ЗДО.

Ігрові технології відрізняються від інших педагогічних технологій тим, що пропонує дорослим гра:

1) добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;

2) одна з найбільш ефективних засобів активізації, що залучає учасників у гру за рахунок змістовної природи самої ігрової ситуації і здатна викликати в них високе емоційне та фізичне напруження. У грі значно легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри дорослих;

3) мотиваційна за своєю природою. По відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає і викликає в учасників ініціативу, наполегливість, творчий підхід, уяву, спрямованість;

4) дозволяє: вирішувати питання передачі знань, навичок, умінь, формування компетенцій; домагаться глибинного особистісного усвідомлення учасниками законів природи і суспільства; мати виховний вплив; захоплювати, переконувати, а в деяких випадках — ще й лікувати;

5) багатофункціональна, її вплив на людину неможливо обмежити будь-яким одним аспектом, її можливі впливи актуалізуються одночасно;

6) переважно колективна, групова форма діяльності, в основі якої лежить змагальний аспект. Як суперник, однак, може виступати не тільки людина, але і обставини, і вона сама (подолання себе, свого результату);

7) нівелює значення прикінцевого результату. У такій грі учасника можуть влаштовувати різні типи “призів”: матеріальні, моральні (заохочення, грамота, широке оголошення результату), психологічні (самоствердження, підтвердження самооцінки) тощо. Під час групової діяльності результат сприймається ним через призму загального успіху, ототожнюючи успіх групи, команди як власний [11];

8) вирізняється наявністю чітко поставленої ситуаційної мети і відповідного їй педагогічного емоційно-ділового (тобто не формально небайдужого) результату.

Відомо, що основна роль гри — це допомогти дитині увійти в життя дорослих і з'ясувати суспільні функції і сенс людської діяльності.

Гра — найкращий спосіб засвоєння інформації, особливо для дитини, яка все життя і всі соціальні навички сприймає через призму гри.

Гра для дитини — це можливість діяти.

На жаль, найчастіше діти в освітньому процесі не діють, вони — суб'єкт дії, а не об'єкт.

На наш погляд, **висмикування з життя дитини дошкільного віку такого підґрунтя як гра та перекладання на неї функцій навчання неприпустимо.** У методичних рекомендаціях для вихователів з'явився нібито новий вид заняття — “навчально-ігрове”, пропонуване таке визначення: “це заняття, в якому для вирішення навчальних завдань активно застосовують елементи ігрової діяльності”.

Зауважимо, що це є змішування двох видів дитячої діяльності — навчальної та ігрової. У навчанні дітей дошкільного віку завжди присутні *ігрові прийоми*, без них не відбувається жодне заняття або освітня ситуація.

Тому визначення “навчально-ігрове заняття” є некоректним, у ігрової та навчальної діяльності різні результати.

З метою унаочнення зазначеного та приведення термінів, якими користується дидактика дошкільної освіти до єдиного базового рівня, пропонуємо познайомитися зі складеною нами порівняльною таблицею різних підходів до організації навчання дитини дошкільного віку (таблиця 1).

Таблиця 1

Порівняльна таблиця різних підходів до організації навчання дошкільників
(упорядковано К. Л. Крутій)

Критерії порівняння	Ігрова діяльність	Елементи навчальної діяльності	Едьютейнмент
За ініціативою організатора	Організована дитиною.	Організована дорослим.	Ініціатором може виступати дорослий і дитина.

Критерії порівняння	Ігрова діяльність	Елементи навчальної діяльності	Едьютейнмент
За систематичністю	Безсистемна.	Систематичність подання матеріалу.	Може бути як систематичним, так і безсистемним.
За регламентацією в часі	Нерегламентована в часі.	Регламентована в часі.	Може мати або не мати регламентації в часі.
За результатом	Засвоєння та формування дій, умінь, навичок. Моральна вихованість. Інтелектуальний і фізичний розвиток. Якісні зміни в психіці дитини.	Засвоєння знань, умінь і навичок. Психічний розвиток (пізнавальна сфера). Вихованість.	Засвоєння вмінь і навичок. Інформація із різних джерел, обраних як дитиною, так і дорослим. Усебічний розвиток дитини.

Отже, взаємодія дитини дошкільного віку з довкіллям здійснюється в різних видах діяльності: ігровій, продуктивних видах діяльності (малюванні, ліпленні, аплікації, конструюванні), а також елементах навчальної, якими дитина оволодіває з використанням нової освітньої технології едьютейнменту.

Ні знання, ні навчальна діяльність не є самоціллю навчання. Прикінцевою метою навчання є професійний внесок педагога в розвиток кожного вихованця, що забезпечить кількісні та якісні позитивні зрушення, надасть дитині впевненості в собі.

За умов правильної організації всіх типів діяльності дитини можна буде одержати позитивний результат.

Підсумуємо.

Особливістю ігрової діяльності дитини дошкільного віку є:

- Будь-яка гра є насамперед вільна діяльність. Гра за наказом вже не є грою.
- Гра відокремлюється від “буденного” життя місцем дії і тривалістю.

- Вона “розігрується” у певних рамках простору та часу. Її перебіг і сенс укладено в ній самій.

Особливістю ігрових технологій є те, що вони мають суттєву ознаку — чітко поставлену мету навчання із відповідним їй педагогічним результатом, це технології, які доречно використовувати в роботі з дорослими (ділові ігри, тренінги, форсайт тощо).

Список використаних джерел

1. Берджес Д. Обучение как приключение: Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. — М. : Альбина Паблишер, 2015. — 240 с.
2. Букатов В. М. Интерактивные технологии обучения: появление, характеристики, признаки и функции / В. М. Букатов // Новое в психолого-педагогических исследованиях. — 2014. — № 4. — С. 73–80.
3. Букатов В. М. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социо-игровых технологий обучения школьников : пособие для учителей физики, математики, географии, биологии / В. М. Букатов, А. П. Ершова. — Петрозаводск : Verso, 2008. — 187 с.
4. Букатов В. М. Эдьютейнмент: от развлекательных инноваций в образовании взрослых до интерактивной ревизии академических устоев традиционной дидактики / В. М. Букатов, О. О. Дьяконова // Известия Российской академии образования. — 2016. — № 2 (38), апрель–июнь. — С. 94–101.
5. Дьяконова О. О. Понятие “эдьютейнмент” в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сиб. пед. журн. — 2012. — № 6. — С. 182–185.
6. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага / К. Крутій // Дошкільне виховання. — 2017. — № 1. — С. 2–6. — Електронний ресурс. — Режим доступу : <http://ukrdeti.com/edyutejment-navchannya-yak-rozvaga/> (дата звернення — 15.12.2017).
7. Крутій К. Сучасне заняття та освітні ситуації / К. Крутій // Дошкільне виховання. — 2016. — № 9. — С. 6–10. — Електронний ресурс. — Режим доступу : <http://ukrdeti.com/k-krutij-suchasne-zanyattya-ta-osvitni-situaci%D1%97/> (дата звернення — 12.12.2017).
8. Крутій К. STREAM-освіта для дошкільнят: виховуємо культуру інженерного мислення / К. Крутій, Т. Грицишина // Дошкільне виховання. — 2016. — № 1. — С. 3–7. — Електронний ресурс. — Режим доступу : <http://ukrdeti.com/stream-osvita-doshkilnyat->

- vixovuyemo-kulturu-inzhenerenogo-mislennya/ (дата звернення — 12.12.2017).
9. Крутій К. Л. Освітня подорож [Електронний ресурс] / К. Л. Крутій, І. Б. Стеценко. — Режим доступу : <http://ukrdeti.com/vikoristannya-tekhnologi%D1%97-osvitnya-podorozh-yak-formi-realizaci%D1%97-partnersko%D1%97-diyalnosti-ditini-i-doroslogo/> (дата звернення — 15.12.2017).
 10. Крутій К. Л. Сторітеллінг : мистецтво розповідання, або Як зацікавити й мотивувати дітей / К. Л. Крутій, Л. В. Зданевич // Дошкільне виховання. — 2017. — № 7. — С. 2–6. — Електронний ресурс. — Режим доступу : <http://ukrdeti.com/storitelling-mistectvo-rozpovidannya-abo-yak-zacikaviti-j-motivuvati-ditej/> (дата звернення — 12.12.2017).
 11. Морева Н. А. Современная технология учебного занятия / Н. А. Морева. — М. : Просвещение, 2007. — 160 с.
 12. Музеи мира [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://musei-online.blogspot.com/> (дата звернення — 12.12.2017).
 13. Педагогические технологии : учеб. пособие / под общ. ред. В. С. Кукушина. — М. : ИКЦ “МарТ” ; Ростов н/Д : Изд. центр “МарТ”, 2006. — 336 с. — (Серия “Пед. образование”.)
 14. Соловейчик С. Учение с увлечением / С. Соловейчик. — М. : Дет. лит., 1979. — 176 с. — Електронний ресурс. — Режим доступу : http://www.koob.ru/soloveichik_s_1/uchenie_s_uvlecheniem (дата звернення — 15.12.2017). — Назва з екрана.
 15. White R. That’s edutainment / R. White. — Kansas City, MO : White Hutchinson Leisure & Learning Group, 2003. — P. 33–34.

УВАГА!

Посилання на сайт - обов'язкове!

<http://ukrdeti.com/>