

Список використаних джерел

1. Державний стандарт базової середньої освіти (постанова Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898). URL: <https://cutt.ly/WHyJPDi>.
2. Типова освітня програма для 5-9 класів закладів загальної середньої освіти (наказ Міністерства освіти і науки України від 19.02.2021 № 235). URL: <https://cutt.ly/rHyZv09>.
3. Модельні навчальні програми природничої освітньої галузі: URL: <https://bit.ly/3T7RILI>.

Едьютейнмент як технологія активного навчання

Серік Ольга,

учителька біології, спеціаліст вищої категорії, учитель-методист
КЗ «Чугуївський ліцей № 2» Чугуївської міської ради Харківської області
serikolga72@gmail.com

*Едьютейнмент урізноманітнює процес здобуття знань через розвагу, тобто теорія тут змішується з освітніми цілями та засобами, життєвими цінностями.
Ян Ванг, професор ун-ту Маккуорі (Австралія)*

Актуальність. Уміння працювати так, щоб освітній процес дарував радість і здобувачам освіти, і педагогам, є реальністю. Сьогодні едьютейнмент – це освіта в розважальному форматі. Ця нова освітня технологія поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії. Мається на увазі не просто використання сучасних інтерактивних технологій на додаток до традиційних, а якісно новий підхід, що трансформує педагогічну діяльність. Таким чином, проблема вивчення оптимальних прийомів, методів і форм для впровадження едьютейнменту в природничій освітній галузі сьогодні актуальна.

Мета досвіду роботи:

- дослідити і проаналізувати впровадження едьютейнменту в процесі викладання в природничій освітній галузі, використовуючи інформаційно-цифрові технології.

Мета реалізується вирішенням таких завдань:

1. Використання інноваційних інформаційно-цифрових технологій для реалізації едьютейнменту в природничій освітній галузі.
2. Шляхи реалізації едьютейнменту.
3. Підвищення якості в освітньому процесі.

Об’єкт дослідження: упровадження едьютейнменту в природничій освітній галузі.

Предмет дослідження: інформаційно-цифрові технології як дієвий засіб реалізації едьютейнменту в природничій освітній галузі.

Новизна педагогічного досвіду: створення умов при навчанні здобувачів освіти в природничій освітній галузі для реалізації едьютейнменту, використовуючи інформаційно-цифрові технології.

Едьютейнмент – це освітня технологія, що являє собою динамічну комбінацію знань, умінь, практичних навичок, способів мислення, що цілісно реалізується на практиці. **Едьютейнмент поєднує:**

- мобільні знання, які постійно оновлюються;
- гнучкі, дієві методи, які дають можливість використовувати ці знання в конкретній ситуації;
- критичне мислення, яке дозволяє оцінювати окремі ідеї, знання та можливість їх використання в тій чи іншій ситуації.

Найбільш ефективним засобом реалізації едьютейнменту вважаю, інноваційні інформаційно-цифрові технології, оскільки вони одночасно впливають на різні канали сприйняття інформації та забезпечують значне підвищення якості освітнього процесу. На своїх уроках віддаю перевагу таким інформаційно-цифровим технологіям (рис. 1):



Рис. 1. Інформаційно-цифрові технології

Едьютейнмент у природничій освітній галузі реалізую різними шляхами: навчальний, виховний процес, робота з обдарованими дітьми.

Значні можливості для впровадження едьютейнменту надає дистанційна форма навчання. Освітні сервіси, за допомогою яких здійснюють онлайн-навчання в синхронному режимі: Google Classroom, Viber, Zoom і Skype.

З метою підвищення якості освітнього процесу систематично створюю квести (інтелектуальні розважальні змагання, основою яких є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань). Так, за темою 5 «Пізнаємо організм людини у його середовищі існування» за модельною програмою «Пізнаємо природу. 5-6 клас (інтегрований курс)», авт. Коршевнік Т. В., спільно зі здобувачем освіти 10 класу

Жалковським Романом створили квест «Спред чи вершкове масло – що ми вживаємо?» (гіперпосилання:

<https://view.genially.com/64df1bcbe0592e00133c178a/interactive-image-interactive-image-spred-chi-vershkovе-maslo-sho-mi-vzhivayemo>), представлений на рис. 2:



Рис. 2. Квест: «Спред чи вершкове масло – що ми вживаємо?»

Доступ до квесту можуть мати одночасно всі здобувачі класу. При цьому реалізуються такі завдання:

- отримання оперативної інформації;
- миттєва комунікація;
- оптимізація часу навчального процесу.

Результатом квесту є одержання звання: експерт, спеціаліст або початківець.

Для підвищення якості природничої освіти систематично використовую **гейміфікацію** як інноваційну освітню технологію, що являє собою гру. Переконливим позитивним фактором є те, що для здобувачів освіти важливі позитивні емоції, які вони відчують під час гри, навчаються в інтерактивному середовищі, взаємодіють і допомагають один одному. Таким чином у них *формується ключова компетентність ініціативність і підприємливість*: виявляти здатність до роботи в команді, бути ініціативним, генерувати ідеї, брати відповідальність за прийняття рішень, вести діалог задля досягнення спільної мети. Так, систематично на етапі уроку актуалізації опорних знань використовую вправу «Рандомне колесо» (гіперпосилання: <https://wheelofnames.com/5hc-aeq>), результат показано на рис. 3:



Рис. 3. Рандомне колесо «Харчування і здоров'я»

На етапі уроку узагальнення та систематизації знань проводжу квіз, що містить питання з декількома варіантами відповідей на ігровій навчальній платформі Kahoots (гіперпосилання: https://kahoot.it/?pin=1657041&refer_method=link), результат показано на рис. 4:



Рис. 4. Квіз «Червона книга України»

Висновки. Таким чином, на підставі досвіду роботи можемо стверджувати, що впровадження едьютейнменту в природничій освіті, використовуючи інформаційно-цифрові технології, дозволяє максимально підвищити ефективність освітнього процесу, дає можливість створити такі умови, коли всі його учасники залучаються до активної пізнавальної діяльності.

Список використаних джерел

1. Череп Ніна. Дидактична гра. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-didaktichna-gra-345144.html>.
2. Сало Мар'яна-Ольга Михайлівна. Використання дидактичної гри як форми уроку у шкільному курсі хімії. URL: <https://naurok.com.ua/metodichna-rozrobka-vikoristannya-didaktichno-gri-yak-formi-uroku-u-shkilnomu-kursi-himi-63820.html>.
2. Дидактичні ігри в освітньому процесі НУІІ. URL: <http://surl.li/tmfkx>.
3. Божескул Олександра Петрівна. Ігрові технології навчання як ефективні засоби розвитку пізнавальних інтересів учнів початкової школи. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-igrovi-tehnologi-navchannya-yak-efektivni-zasobi-rozvitku-piznavalnih-interesiv-uchniv-pochatkovo-shkoli-275325.html>.
4. Ольга Фесенко. Дидактичні ігри як технологія активного навчання. URL: <https://drive.google.com/drive/folders/1rVcSHLyfNrrRjBLW2wuQ2qSqknq5s5v>.