

За підсумками реалізації просвітницького проєкту можемо зазначити, що серед батьківства є представники, які дійсно зацікавлені в розвитку шкільної освіти, у створенні сприятливого освітнього середовища, налагодженні ефективної співпраці всіх учасників освітнього процесу. І саме завдяки подібним цікавим і змістовним, інтерактивним просвітницьким проєктам нам, освітянам, вдасться залучити ще більше батьків до розвитку освіти за принципами педагогіки партнерства та соціальної взаємодії. А це своєю чергою сприятиме як формуванню позитивного психологічного мікроклімату в закладі освіти, так і покращенню психоемоційного стану дітей, їх батьків і педагогів.

Отже, цифрові інструменти та онлайн-ресурси – невід’ємна складова діяльності працівників психологічної служби закладу освіти. Вони стрімко розвиваються, оновлюються та вдосконалюються. Уміле використання їх у всіх напрямках діяльності забезпечить ефективне виконання професійних функцій соціального педагога та практичного психолога навіть у дистанційному форматі навчання та в умовах воєнного стану.

Список використаних джерел:

1. Вишневецький О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки : посібник для студентів вищих навчальних закладів. Дрогобич : Коло, 2006.
2. Коханова О. П. Психологія партнерської взаємодії в освіті: навчально-методичний посібник. К. : Вид-во ПП Щербатих О. В., 2011.
3. Кравчинська Т. С. Педагогіка партнерства: основні ідеї, принципи та сутність. Підготовка керівних та педагогічних кадрів до реалізації Концепції Нової української школи: збірник статей Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції (6 квітня 2017 року). Харків: Харківська академія неперервної освіти, 2017.

Едьютейнмент для психологічної підтримки учасників освітнього процесу

Серік Ольга,
учитель біології, спеціаліст вищої категорії,
учитель методист Комунального закладу
«Чугуївський ліцей № 2» Чугуївської міської ради
Харківської області
serik_olya@ukr.net

У статті розглядається феномен едьютейнменту як інноваційного підходу в освітньому процесі, що поєднує елементи навчання та розваг із метою підвищення мотивації, зниження рівня стресу та забезпечення психологічного комфорту учасників освітнього процесу. Особливу увагу приділено аналізу практичних кейсів застосування едьютейнменту в умовах шкільної освіти як інструменту психологічної підтримки та розвитку емоційного інтелекту здобувачів освіти. Стаття може бути корисною педагогам, психологам, методистам і розробникам освітніх програм.

Ключові слова: едьютейнмент, психологічна підтримка, освітній процес, емоційне благополуччя, гейміфікація, цифрові інструменти.

Едьютейнмент урізноманітнює процес здобуття знань через розвагу, тобто теорія тут змішується з освітніми цілями та засобами, життєвими цінностями.

Ян Ванг, професор університету Маккуорі (Австралія) [1, с. 2]

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 для психологічної підтримки учасників освітнього процесу сьогодні актуальна.

Мета статті: проаналізувати впровадження едьютейнменту для психологічної підтримки учасників освітнього процесу в ліцеї через використання цифрових інструментів.

Едьютейнмент – це освітня технологія, що являє собою динамічну комбінацію знань, умінь, практичних навичок, способів мислення, що цілісно реалізується на практиці [2].

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 цифрові інструменти, адже вони одночасно впливають на різні канали сприймання інформації та забезпечують значне підвищення якості освітнього процесу (результат показано на рис. 1).



Рис. 1. Цифрові інструменти для впровадження едьютейнменту

Едьютейнмент для психологічної підтримки учасників освітнього процесу 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 і Zoom.

З метою підвищення мотивації, зниження рівня стресу та забезпечення психологічного комфорту учасників освітнього процесу разом із колегою та ученицею ми здійснюємо дослідження на тему «AI, технології VR і AR як засоби мотивації під час вивчення предметів природничої галузі». У межах цієї науково-дослідницької роботи ми створили **практичний мікросайт «Грай та пізнавай природу сучасно!»**, призначений для здобувачів освіти 5–6 класів.

Презентую співавторський практичний мікросайт «Грай та пізнавай природу сучасно!», результат можна переглянути за гіперпосиланням [«Грай та пізнавай природу сучасно!»](#), а також показано на рисунку 2.



Рис. 2. Практичний мікросайт «Грай та пізнавай природу сучасно!»

Практичний мікросайт «**Грай та пізнавай природу сучасно!**» створено як інноваційний цифровий ресурс для учнів 5–6 класів із метою підвищення інтересу до вивчення природничих наук. *Цей освітній продукт є практичною реалізацією принципів едьютейнменту – навчання через гру – і поєднує в собі сучасні цифрові інструменти, елементи гейміфікації та емоційно-психологічну підтримку учасників освітнього процесу.*

Матеріал представляє собою результат практичної реалізації ідей едьютейнменту як інструменту психологічної підтримки учасників освітнього процесу. Мікросайт є інтерактивною освітньою платформою, що поєднує навчальний контент із елементами гри, візуалізації та доповненої реальності. Такий формат сприяє не лише підвищенню інтересу до природничих дисциплін, а й зниженню навчального стресу, поліпшенню емоційного стану здобувачів освіти, створенню комфортного психологічного клімату на уроці. Залучення цифрових інструментів у форматі розважально-навчальної взаємодії дозволяє учням/ученицям відчувати себе активними учасниками освітнього процесу, стимулює їхню пізнавальну активність і формує позитивне ставлення до навчання.

Цей ресурс може бути використаний на уроках інтегрованого курсу «Пізнаємо природу», під час позакласної діяльності або індивідуального навчання, оскільки він є ефективним поєднанням технологій, креативності та турботи про емоційне благополуччя учнів і учениць у сучасній школі.

Результати проведеного аналізу свідчать про те, що едьютейнмент є ефективним педагогічним інструментом, здатним одночасно задовольняти освітні та емоційно-психологічні потреби учасників освітнього процесу. Поєднання навчального змісту з елементами гри, інтерактиву, візуалізації та цифрових технологій сприяє створенню позитивного навчального середовища, зменшенню рівня тривожності та підвищенню внутрішньої мотивації до навчання.

Едьютейнмент сприяє формуванню стійкого інтересу до предметів, розвитку емоційного інтелекту, навичок співпраці та саморегуляції. Особливої актуальності він набуває в умовах Нової української школи, де зростає потреба в підтримці психологічного комфорту та збереженні ментального здоров'я здобувачів освіти.

Успішне впровадження едьютейнменту потребує творчого підходу, цифрової грамотності вчителя/вчительки та вміння адаптувати технології до вікових і психологічних особливостей учнів. Практичні приклади, зокрема створення мікросайту «Грай та пізнавай природу сучасно!», демонструють реальні можливості використання таких підходів у роботі зі здобувачами освіти.

Висновки. Аналіз упровадження едьютейнменту для психологічної підтримки учасників освітнього процесу через використання цифрових інструментів у нашому закладі освіти дозволяє зробити висновок, що едьютейнмент доцільно розглядати як один із напрямів гуманізації освітнього процесу, який поєднує ефективне навчання зі щоденною психологічною підтримкою здобувачів освіти. Ця технологія дає можливість максимально підвищити ефективність освітнього процесу, створити такі умови, коли всі його учасники залучаються до активної пізнавальної діяльності.

Список використаних джерел

1. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага. *Педагогічна лабораторія*. URL: <http://okhtyrka-strumochok.sumy.sch.in.ua/Files/downloads/Edyuteynment-navchannya-yak-rozvaga.pdf> (дата звернення: 13.05.2025).
2. Ігрове навчання. *Вікіпедія*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B5_%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F (дата звернення: 13.05.2025).