

А. М. Михалюк

EDUTAINMENT ЯК СУЧАСНА ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ

Анотація. Edutainment — це інноваційна технологія, яка поєднує розважальні методи й активне навчання з метою створення ефективного балансу між інформацією та розвагами. За допомогою сучасних технологій і мультимедійних продуктів Edutainment може бути використана для подання складних тем у легкій розважальній формі, що сприяє розвантаженню психіки студентів. Як стверджує Мікела Еддіс, технологія Edutainment поєднує в собі розважальні прийоми та методи інтерактивного й активного навчання з метою мотивації до пізнання та взаємодії. Вона є ефективним поєднанням інформації, мультимедійних продуктів, психологічних прийомів та сучасних технологій, що допомагає створювати баланс між освітою та розвагами. Шерон Де Варі вважає, що Edutainment є важливим інструментом для ефективного навчання та розвитку, і це уможлиблює залучення учнів до навчального процесу і робить його цікавим та змістовним. Роб Донован наголошує на можливостях Edutainment для подання складних тем у розважальному характері задля зменшення навантаження на психіку студентів. Технологія Edutainment може бути використана у сферах навчання — від шкільної освіти до вищої освіти і освіти дорослих. За допомогою Edutainment можна підвищити зацікавленість студентів до навчання і сприяти більш ефективному засвоєнню матеріалу ними. Водночас українські вчені розуміють технологію Edutainment як сукупність сучасних засобів навчання, що поєднують у собі дидактичні, інформаційні й ігрові елементи з метою передачі знань та розвитку вмінь і навичок. Крім того, вони відзначають, що використання розважальних методик та інформаційних технологій сприяє задоволенню цікавості та глибокому захопленню проблемою, що допомагає більш ефективному навчанню. У статті висвітлено авторське тлумачення поняття «Edutainment» як інноваційної освітньої технології, 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. Розкрито важливість технології Edutainment у процесі загальнопедагогічної підготовки студентів вищої освіти, що сприятиме збільшенню їх зацікавленості і мотивації до навчання, забезпеченню конкурентоспроможності та підвищенню професійної мобільності. Використання ігрових технологій допоможе формуванню здатності вільно спілкуватися в освітньому процесі з урахуванням індивідуальних запитів та можливостей здобувачів вищої освіти. Представлено результати опитування серед здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, яке засвідчило ефективність застосування технології Edutainment у процесі загальнопедагогічної підготовки здобувачів вищої освіти.

Ключові слова: інновація, технології навчання, Edutainment, загальнопедагогічна підготовка, здобувачі вищої освіти.

Постановка проблеми та її актуальність. Інноваційний розвиток вищої освіти в Україні спрямований на зміну підходів до навчання, зосередження на його результативності, пере-

гляд ролі викладача, а також використання особистісного підходу до кожного студента з метою забезпечення його продуктивної пізнавальної діяльності. Відбуваються трансформаційні процеси в цілях і змісті освітнього процесу, формах і методах навчання, характері взаємодії

викладачів і здобувачів освіти. З упровадженням дистанційного та змішаного форматів навчання в закладах вищої освіти з'являються нові концептуальні підходи до осмислення педагогічних процесів. Кожен викладач намагається зацікавити здобувачів освіти своєю дисципліною, привернути їх інтерес до предмета і спонукати до творчого пошуку, що не завжди є простим завданням. Тож викладачі постійно шукають технології навчання й форми організації освітнього процесу, які б забезпечували в майбутніх фахівців інтерес та задоволення, а також досягнення високих результатів навчання [1, с. 547; 2, с. 234].

Edutainment (освіта + розваги) є однією із сучасних педагогічних інновацій, яка відповідає потребам сучасної освіти в умовах організації навчання у змішаному форматі. Актуальність технології Edutainment пояснюється тим, що ця технологія допомагає задовольнити інтереси студентів і підвищити якість освітнього процесу, оскільки забезпечує посилення мотивації до навчання, робить процес засвоєння знань та формування компетентностей цікавішим, різноманітнішим та доступнішим, поєднує в собі елементи лекції, семінарських / практичних занять та інтерактивних технологій, а також допомагає у створенні комунікативного середовища та умов психологічної безпеки [3; 4]. Крім того, Edutainment сприяє формуванню особистого творчого досвіду та міжпредметних зв'язків. Варто зазначити, що особливого значення технологія Edutainment набуває в 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) [5, с. 2]. Ці моделі мають широкі можливості для застосування різних форм навчання та ефективних навчальних технологій, включаючи Edutainment.

Аналіз наукових досліджень. Огляд наукової літератури дає підстави виокремити певні напрями у сфері інноваційної діяльності в освіті. Це вдосконалення освітнього процесу в 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. Сисоєва), 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). Сутність технології Edutainment доволі ґрунтовно висвітлено в сучасній науковій літературі. Зокрема 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. Педагогічні умови і методичне забезпечення Edutainment пропонуються в наукових розвідках Є. Богданової, О. Д'яконової, Д. Калінкіної, Н. Кобзевої, С. Кувшинова, Д. Перушева, І. Хангельдієвої. Особливості застосування Edutainment у сучасному освітньому просторі відображено в наукових доробках українських учених: Н. Гончарової, О. Смолянової, Ю. Тимошенко, А. Троян, С. Хіврич. Утім, незважаючи на чималу кількість наукових здобутків, питання застосування технології Edutainment в освітньому процесі здобувачів вищої освіти майже не знайшли наукового розгляду.

Мета статті — визначити сутність технології Edutainment, висвітлити результати опитування щодо ефективності застосування технології Edutainment в освітньому процесі здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Термін «інновація» увійшов до вжитку в першій половині ХХ ст., ознаменувавши одну з фундаментальних рис науково-технічної революції в суспільстві. У нормативних документах зазначено, 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 [6]. Серед найбільш значущих, на наш погляд, дефініцій інноваційних технологій наведемо такі:

- систематичне і послідовне втілення запланованого освітнього процесу, а також проекту конкретної педагогічної системи, що успішно реалізовано на практиці (В. Безпалько);
- галузь знань, яка досліджує взаємодію між учнем і вчителем у процесі будь-яких видів

діяльності, що ґрунтується на чіткому формулюванні мети, систематизації та алгоритмізації методів навчання (В. Загвязинський);

- елемент педагогічної науки, який досліджує та розробляє мету, зміст і методи навчання, а також планує педагогічні процеси; алгоритм процесу, який охоплює 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) [7, с. 22].

Освітня технологія — це спосіб організації спільної діяльності між викладачем і студентами, який характеризується послідовністю дій (алгоритмічністю), постійним і 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). ЮНЕСКО характеризує педагогічну технологію як системний підхід до створення, застосування та оцінки процесу викладання і засвоєння знань, що враховує технічні та людські ресурси в їх взаємодії і має на меті оптимізацію форм освіти. Провідною метою педагогічної технології є підвищення ефективності освітнього процесу, що гарантує досягнення запланованих результатів. 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.

Проаналізувавши зарубіжний досвід вивчення технології Edutainment, вважаємо за потрібне подати окремі наукові положення. Так, слушною є думка Мікелі Еддіс, професорки університету Бокконі (Італія), яка визначає Edutainment як діяльність, що поєднує навчання і задоволення власної цікавості. На думку авторки, сутність Edutainment полягає в поєднанні розважальних прийомів з інтерактивним та активним навчанням, а також мотивацією до пізнання та взаємодії [8, с. 1]. Шерон Де Варі, професор університету Палм-Біч Атлантик (США), вважає, що Edutainment — це ефективне поєднання інформації,

мультимедійних продуктів, психологічних прийомів та сучасних технологій [9, с. 36]. 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 убачає найбільш значимою перевагою цієї технології можливість подачі складних тем у розважальній формі для зняття психологічного напруження у студентів [9].

Не менш цінним є досвід українських науковців у вивченні технології Edutainment. На думку І. Сухопарової та М. Тимошук, основна ідея технології Edutainment полягає в тому, щоб розвивати креативність, критичне мислення та комунікативні навички студентів, поєднуючи процес навчання з розвагами та іграми. Це дає змогу 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 [10, с. 74]. С. Хіврич визначає Edutainment як формат освітнього процесу, в якому освітньо-інформаційний матеріал презентується з використанням розважальних методик, часто з використанням інформаційних технологій, що дає можливість поєднувати навчання із задоволенням від цікавих занять. Цей формат навчання дає змогу глибоко захоплюватися проблемою, яку пропонують дитині дорослі або яку вона формулює самостійно [11, с. 62–63]. Так, існують різні підходи до реалізації Edutainment. Освітня розвага може включати в себе елементи розваги, аби зробити процес навчання більш цікавим та привабливим для студентів, але основною метою є передача освітньої інформації. Розважальна освіта натомість фокусується на розважальних елементах, але охоплює й освітній матеріал для досягнення конкретної мети навчання. Обидва підходи можуть бути ефективними в певних ситуаціях, залежно від мети та цільової аудиторії [11, с. 75].

Edutainment справді передбачає використання різноманітних засобів навчання, які допомагають зробити процес отримання знань цікавішим і зрозумілішим. Електронні освітні ресурси, комп'ютерні програми та ігри, відеоуроки, інтерактивні вправи та завдання — все це може бути використано для реалізації Edutainment.

Головною метою такого навчання є не лише передача знань, а й розвиток критичного мислення, творчих навичок, підвищення мотивації до навчання.

Edutainment — це освітня технологія, що поєднує освітні цілі з елементами розваг. Вона ґрунтується на принципах:

- зв'язку теорії з практикою;
- послідовності;
- доступності.

Рекомендується вивчати практично-орієнтовані теми і забезпечувати діалогічність спілкування для досягнення зв'язку теорії з практикою. Проблемно-пошукові та дослідницькі завдання є ефективним засобом для досягнення цієї мети. Для кращого розуміння теоретичних питань можна використовувати приклади із сьогодення. Принцип послідовності передбачає систематичне і послідовне вивчення матеріалу, що потребує повторення та узагальнення попередньої інформації, щоб краще зрозуміти нові теми. Під принципом доступності мається на увазі, що завдання й матеріали мають бути адаптовані до віку, рівня знань та навичок учнів, починаючи з простих і переходячи до більш складних.

Серед засобів Edutainment виокремлюють традиційні й сучасні. Традиційні засоби Edutainment включають книги, музику, фільми, освітні ігри, телевізійні та радіопередачі і 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 вебтехнології (електронна пошта, вебквести, блоги, чати, відеоконференції).

Отже, 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 їх інтересу до педагогічної теорії та практики, педагогічного мислення

і творчого підходу до педагогічної діяльності. Можна окреслити низку переваг упровадження технології Edutainment у процес загальнопедагогічної підготовки здобувачів вищої освіти, серед яких:

- стимулювання інтересу та мотивації до навчання;
- забезпечення конкурентоздатності здобувачів вищої освіти та сприяння їх професійній мобільності;
- формування здатності вільно спілкуватися під час навчального процесу, що досягається за допомогою ігрових технологій;
- побудова освітнього процесу з урахуванням індивідуальних потреб та можливостей суб'єктів навчання [12, с. 114].

З метою дослідження питання щодо ефективності застосування технології Edutainment в освітньому процесі здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти було проведено опитування серед студентів другого курсу факультету суспільно-гуманітарних наук Київського університету імені Бориса Грінченка (далі – Університет 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. Отримані 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?». Надані відповіді засвідчили, що студентам найбільш імпонує поєднання аудіального, візуального та кінестетичного способів отримання інформації в процесі навчання. Результати подано на рис. 1.

Зміст третього запитання анкети передбачав з'ясування у студентів думки щодо оптимального формату занять в освітньому процесі. Отримані відповіді розділилися у такому відсотковому співвідношенні: 20% реципієнтів підтримали

Який спосіб отримання інформації Вам найбільше подобається?

10 відповідей

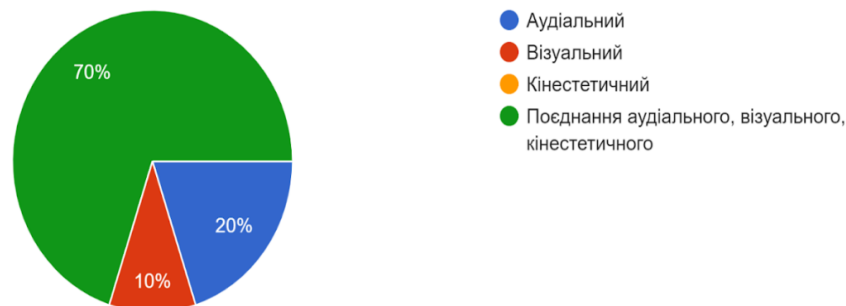


Рис. 1. Відповіді респондентів на друге запитання анкети

традиційні лекції, 20% студентів обрали тренінги, 10% респондентів підтримали кейси, 20% студентів відмітили майстер-класи, 30% — підтримали ігровий формат. Результати подано на рис. 2.

Завданням наступного запитання було з'ясувати 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 засвідчив, що здобувачі вищої освіти Університету Грінченка надають перевагу відеоматеріалам (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 надали перевагу аудіоконтенту в процесі навчання.

Результати відповідей на четверте запитання анкети представлено у вигляді діаграми на рис. 3.

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

Отримані під час анкетування студентів Університету Грінченка результати підтверджують важливість застосування технології Edutainment у процесі загальнопедагогічної

Який формат проведення занять Вам найбільше до вподоби?

10 відповідей

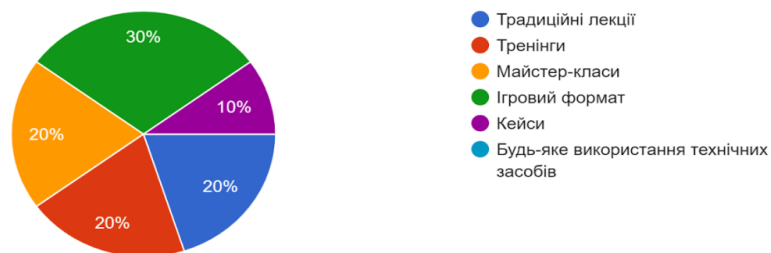


Рис. 2. Відповіді респондентів на третє запитання анкети

Якими матеріалами Вам подобається користуватися в процесі навчання?

10 відповідей

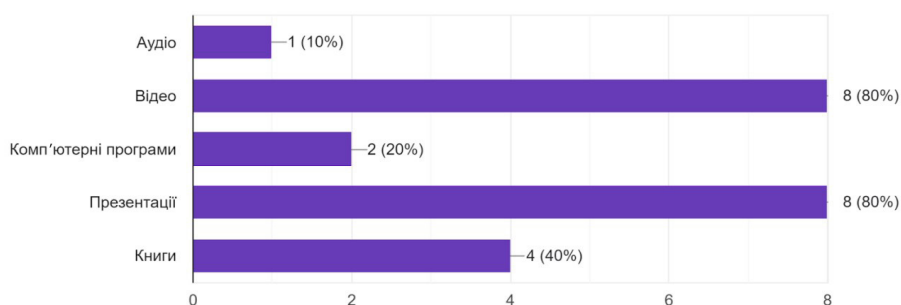


Рис. 3. Відповіді респондентів на четверте запитання анкети

підготовки здобувачів вищої освіти. Це пояснюється тим, що студенти в процесі навчання надають прерогативу інформації, яка подається в аудіальний, візуальний та кінестетичний способи. Здобувачам вищої освіти подобається ігровий формат навчання, їм найбільше імпонують відеоматеріали та презентації. З-поміж методів навчання студенти обрали: «Шість капелюхів», «Лицарі круглого столу», «Три стільці Волта Діснея». Зазначені методи дають змогу з різних позицій розглядати певну проблему, приймати правильне рішення, зважаючи на всі можливі емоційні аспекти мислення. Крім того, ці методи сприяють розвитку творчості і креативності студентів.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, у статті окреслено сутність технології Edutainment, що є однією з новітніх педагогічних інновацій, яка одночасно 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 у загальнопедагогічній підготовці студентів університету. Використання ігрових ситуацій, створення інтелектуальних ігор та квестів допоможуть стимулювати інтерес до навчання та майбутньої професійної діяльності. Застосування технології Edutainment також допоможе розвивати креативність. Цього можна досягти через організацію проектної діяльності, створення можливостей для імпровізації, розроблення творчих завдань та створення середовища для їх вирішення. Крім того, ця технологія сприятиме розвитку

Які із перерахованих нижче методів Ви знаєте?

10 відповідей

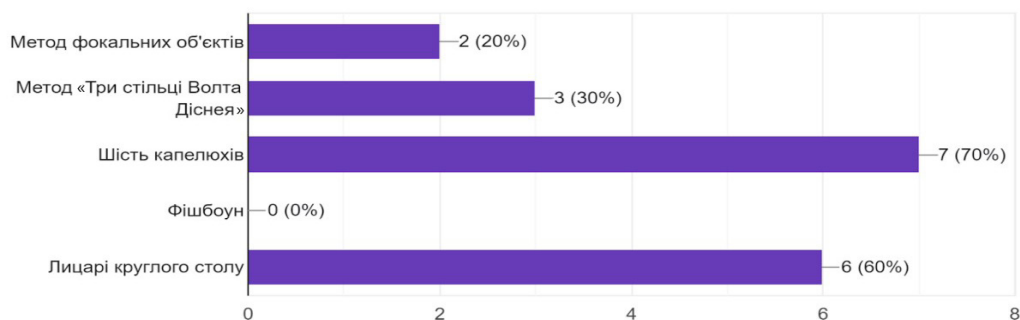


Рис. 4. Відповіді респондентів на п'яте запитання анкети

критичного мислення, якщо забезпечити умови для вибору і прийняття рішень, порівняння різних варіантів, висловлювання своєї думки та її аргументування, а також порівняння з іншими думками. Комунікативні навички та співпраця теж важливі для успішної інтеграції здобутих знань у реальному житті. Edutainment може стати ефективним засобом для розвитку цих навичок, оскільки такий підхід передбачає активну участь у процесі навчання, використання інтерактивних методів та співпрацю в команді. Для застосування технології Edutainment у загальнопедагогічній підготовці студентів важливо ретельно вивчити підходи, методи та прийоми, які найбільш ефективні для різних груп студентів і різних предметів. Також важливо ураховувати специфіку сучасної молоді та її очікування від процесу навчання і розвитку.

Список використаних джерел

- Information Technologies in Education: Current Realities and Development Trends / V. Starko and oth. *International Journal of Computer Science and Network Security*. 2022. Vol. 22. № 3. Pp. 547–552. WoS. DOI: 10.22937/IJCSNS.2022.22.3.70.
- The Study of the Higher School Lecturer's Competence in Ukraine: Diagnostics and Analytics / L. Khoruzha and oth. *The New Education Review*. 2019. Vol. 55. № 1. Pp. 233–245. Scopus. DOI: 10.15804/tner.2019.55.1.19.
- Innovating Pedagogy 2021. URL: <http://surl.li/gbpsn> (дата звернення: 26.03.2023).
- Innovating Pedagogy 2022. URL: <http://surl.li/gbpsb> (дата звернення: 26.03.2023).
- Staker H., Horn Michael B. *Classifying K-12 Blended Learning*. Innosight Institute, Inc., 2012. 20 p.
- Про інноваційну діяльність : Закон України від 04.07.2007 р. № 40-IV (зі змінами і доповненнями). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/40-15#Text> (дата звернення: 26.03.2023).
- Інноваційні технології навчання : навч. посіб. для студентів вищих технічних навчальних закладів / за ред. Х. Ш. Бахтіярової. Київ : Національний транспортний університет, 2017. 172 с.
- Addis M. *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born*. Bocconi University, 2002. 13 p.
- Donovan R., Henley N. *Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective*. Cambridge, 2010. 504 p.
- Сухопара І. Г., Тимошук М. А. Особливості застосування технології ед'ютейнмент на уроках «Я досліджую світ». *Молодий вчений*. 2021. № 10 (98). С. 73–77. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-10-98-19>.
- Хіврич С. Використання прийомів ед'ютейнмента на теренах сучасної української освіти та регіональному рівні. *Ціннісні засади реалізації ідей Нової української школи : тези наук.-практ. конф.* (м. Біла Церква, 12 берез. 2019 р.). Біла Церква : КНЗ КОР «КОІПОПК», 2019. С. 61–65.
- Інноваційні технології в сучасному освітньому просторі : колективна монографія / за заг. ред. Г. Л. Єфремової. Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2020. 444 с.

References

- Starko, V., Azhnov, V., Dzhevaha, H., Hurbanska, A., & Mykhaliuk, A. (2022). Information Technologies in Education: Current Realities and Development Trends. *International Journal of Computer Science and Network Security*, 22 (3), 547–552. WoS. DOI: 10.22937/IJCSNS.2022.22.3.70.
- Khoruzha, L., Bratko, M., Kotenko, O., Melnychenko, O., & Proshkin, V. (2019). The Study of the Higher School Lecturer's Competence in Ukraine: Diagnostics and Analytics. *The New Education Review*, 55 (1), 233–245. Scopus. DOI: 10.15804/tner.2019.55.1.19.
- Innovating Pedagogy 2021. Retrieved from <http://surl.li/gbpsn>
- Innovating Pedagogy 2022. Retrieved from <http://surl.li/gbpsb>
- Staker, H., & Horn Michael B. (2012). *Classifying K — 12 Blended Learning*. Innosight Institute, Inc.
- Zakon Ukrainy Pro innovatsiinu diialnist : pryiniaty 04 lyp. 2007 roku № 40-IV (zi zminamy i dopovnenniamy) [Law of Ukraine On Innovation Activity from July 4 2007, № 40-IV (as amended)]. Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/40-15#Text/> [in Ukrainian].
- Bakhtiarova, Kh. Sh. (Eds.). (2017). *Innovatsiini tekhnologii navchannia [Innovative teaching technologies]*. Kyiv : National Transport University [in Ukrainian].
- Addis, M. (2002). *New technologies and cultural consumption. Edutainment is born*. Bocconi University.
- Donovan, R., & Henley, N. (2010). *Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective*. Cambridge.
- Sukhopara, I. H., & Tymoshchuk, M. A. (2021). Osoblyvosti zastosuvannia tekhnologii eduteinment

na urokakh “Ya doslidzhuui svit” [Peculiarities of using edutainment technology in the “I Explore the World” lessons]. *Molodyi vchenyi — Young scientist*, 10 (98), 73–77.

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-10-98-19> [in Ukrainian].

11. Khivrych, S. (2019). Vykorystannia pryiomiv eduteinmenta na terenakh suchasnoi ukrainskoi osvity ta rehionalnomu rivni [The use of edutainment techniques in modern Ukrainian education and at the regional level]. *Tsinnisni zasady realizatsii idei Novoi ukrainskoi shkoly — The value principles of the implementation of the ideas of the New Ukrainian School: Proceedings of the Scientific and Practical Conference*. (pp. 61–65). Bila Tserkva : KNZ KOR “KOIPOPK” [in Ukrainian].
12. Yefremova, H. (Eds.). (2020). *Innovatsiini tekhnologii v suchasnomu osvitnomu prostori [Innovative technologies in the modern educational space]*. Sumy : Vyd-vo SumDPU imeni A. S. Makarenka [in Ukrainian].

A. M. Mykhaliuk

EDUTAINMENT AS A MODERN INNOVATIVE TECHNOLOGY

Abstract. *Edutainment is an innovative technology that combines entertainment methods and active learning in order to create an effective balance between information and fun. With the help of modern technologies and multimedia products, Edutainment can be used to present complex topics in an easy and entertaining format, which contributes to the mental relief of students. According to Michael Eddies, the essence of Edutainment technology lies in combining entertaining techniques and methods of interactive and active learning with motivation for exploration and interaction. Sharon De Vary believes that Edutainment is an effective balance between information, multimedia products, psychological techniques, and modern technologies. Rob Donovan emphasizes the possibilities of Edutainment for presenting complex topics in an entertaining way in order to relieve the mental stress of students. Edutainment technology can be used in various fields of education, from primary to higher and adult education. With the help of Edutainment, interest in learning can be increased and it can contribute to more effective assimilation of the material. At the same time, Ukrainian scientists understand Edutainment technology as a set of modern learning tools that combine didactic, informational, and gaming elements for knowledge transfer and skills development. Additionally, they note that the use of entertaining techniques and information technologies contributes to the satisfaction of curiosity and deep fascination with the problem, which promotes more effective learning. The article presents the author’s interpretation of the concept of “Edutainment” as an innovative educational technology that consists of technical and didactic teaching tools, based on the concept of learning through entertainment, aimed at transmitting knowledge and experience and providing the formation of skills and competencies through active practical activities. The importance of Edutainment technology in the process of general pedagogical training of higher education students is disclosed, which will contribute to increasing interest and motivation for learning, ensuring the competitiveness of higher education students, increasing their professional mobility, and developing the ability to communicate freely in the educational process, achieved through the use of game technologies. The results of a survey among first-level (bachelor’s degree) higher education learners are presented, which demonstrated the effectiveness of using Edutainment technology in the process of general pedagogical preparation of higher education learners.*

Keywords: *innovation, learning technologies, Edutainment, general pedagogical training, higher education students.*

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРА

Михалюк Алла Михайлівна — канд. пед. наук, доцентка кафедри освітології та психолого-педагогічних наук факультету педагогічної освіти, Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ, Україна, a.mykhaliuk@kubg.edu.ua; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0452-1260>

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Mykhaliuk A. M. — PhD in Pedagogy, Associate Professor of Education and Psychological and Pedagogical Sciences Department of the Faculty of Pedagogical Education, Borys Grinchenko Kyiv University, Kyiv, Ukraine, a.mykhaliuk@kubg.edu.ua; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0452-1260>

Стаття надійшла до редакції / Received 30.03.2023