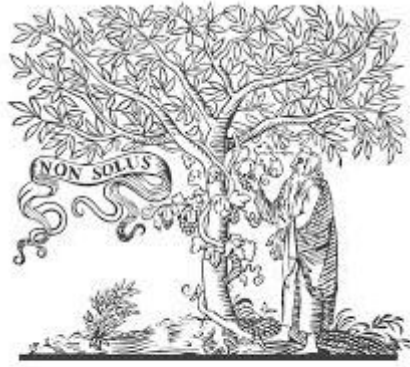


EDUCATIONAL RESEARCHER



ELSEVIER



ISI Web of
SCIENCE.

Educational Researcher

Issue 9 (2), December 2018

VOLUME 47



2018

Educational Researcher, Issue 9 (2), (December). Volume 47. American Educational Research Association, 2018. - Pages 650-1274.

The edition materials are posted in Scopus and Web of Science.

Source Normalized Impact per Paper (SNIP): 4.242
SCImago Journal Rank (SJR): 4.053

2016 Impact Factor: 3.827

2016 Ranking: 6/236 in Education & Educational Research

*2016 Journal Citation Reports®, Thomson Reuters

Editors:

Carolyn D. Herrington

Florida State University, USA

Jason A. Grissom

Vanderbilt University, USA

Associate Editors

Motoko Akiba

Florida State University, USA

Daphna Bassok

University of Virginia, USA

Tamara Bertrand Jones

Florida State University, USA

Jennifer Delaney

University of Illinois at Urbana-Champaign, USA

Vanessa P. Dennen

Florida State University, USA

Katherine L. Kasten

University of North Florida, USA

Jeannette Mancilla-Martinez

Vanderbilt University, College of Education and Human Development, USA

Jennifer Steele

American University, USA

Sherry Southerland

Florida State University, USA

ISSN: 0013-189X

© *American Educational Research Association, 2018*

eISSN: 1935-102X

Scientific Schools in the Institute of Pedagogical and Adult Education of the National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine: Experience and Prospects <i>Myroslava Vovk, Yulia Hryshchenko, Leila Sultanova</i>	883
Pedagogical Conditions of Theoretical Knowledge Formation on the Basis of Heuristic Technologies <i>Marina Bilotsrkovets, Dmytro Kozlov, Olena Kozlova</i>	898
River as a Determinant of the Main Features of the Man's Character in Ainu Mythology <i>Marina Osipova</i>	904
Taxonomic Approach to Quality Management of Training <i>Nadezhda Efremova</i>	911
Foreign and Russian Experience in Improving the Efficiency of Agricultural Production Through Various Economic Mechanisms <i>A.A. Tibilova, M.A. Kantemirova</i>	925
Methodological Approaches of a Systematization of the Economic Mechanism of the Agricultural Sector <i>A.A. Tibilova, M.A. Kantemirova</i>	937
Moral Culture and Spiritual Potential of the Teacher in Modern Higher Education <i>Olga Zhuravleva</i>	949
Academic Mobility of Students as a Factor of Improvement of Quality of Training of Future Teachers: From Experience <i>Ludmila Khramova, Olga Lobanova, Svetlana Mamaeva, Alexander Rubtsov</i>	962
Edutainment in Professional Training of Future Masters of Music Art <i>Olga Oleksiuk, Larysa Bondarenko</i>	972
Intercultural Communicative Competence in Hospitality Managers' Training and Regional Tourism Attractiveness <i>R.N. Tukaeva, I.S. Solodkova, A.R. Nurutdinova, A.A. Katekina</i>	979
Second Language Learners' Project Activity by Developing Speaking Skills <i>Rimma Ivanova, Andrey Ivanov</i>	986
Conditions for the Initiation of Silicum Flows in the Mountain Part of the Chechen Republic <i>R.A. Gakaev</i>	997
Highland Landscapes of the Chechen Republic and Patterns Their Dissemination <i>R.A. Gakaev</i>	1003
Training of Future Specialists in Economics and Entrepreneurship for Professional and Pedagogical Activity <i>Svitlana Pohorila, Inna Tymchuk</i>	1010
General Characteristics of Computer Crimes and Computer Terrorism in Modern Conditions <i>Yuriy Lutsenko, Oleh Kravchuk, Yuliya Tsyganyuk</i>	1028

Edutainment in Professional Training of Future Masters of Music Art

Olga Oleksiuk,

Borys Grinchenko Kyiv University,

Larysa Bondarenko,

Borys Grinchenko Kyiv University

Abstract: The article substantiates the expediency of using the technology "edutainment" in the professional training of masters of musical art. It is proved that the use of technology "edutainment" provides the educational process with greater flexibility, openness and mobility, increases the proportion of active forms of student learning activity, intensifies their autonomy in gaining knowledge, integrates the theoretical and practical components of the professional training of future specialists. Developed business games in the application of "prototype edutainment" technology.

Keywords: technology of "edutainment", technology of "prototype edutainment", professional training, master of music art.

Ед'юнтаймент у професійній підготовці магістрів музичного мистецтва

Олексюк Ольга,

Київський університет імені Бориса Грінченка

Бондаренко Лариса,

Київський університет імені Бориса Грінченка

Анотація: У статті обґрунтовано доцільність використання технології «ед'юнтаймент» у професійній підготовці магістрів музичного мистецтва. Доведено, що застосування технології «ед'юнтаймент» надає освітньому процесу більшої гнучкості, відкритості та мобільності, збільшує частку активних форм навчальної діяльності студентів, інтенсифікує їхню самостійність у здобутті знань, інтегрує теоретичну та практичну складові професійної підготовки майбутніх

фахівців. Розроблено ділові ігри у ході застосування технології «протоед'юнтеймент».

Ключові слова: технологія «ед'юнтеймент», технологія «протоед'юнтеймент», професійна підготовка, магістр музичного мистецтва.

Сучасні соціокультурні реалії домінування гуманістичної парадигми в педагогічній науці і практиці визначають потребу глибоких системних перетворень в організації освітнього процесу у вищій школі. Вирішенню цих завдань мають сприяти розробка та впровадження у професійну підготовку студентів, зокрема магістрів музичного мистецтва, нових технологій та методик навчання, спрямованих на підготовку компетентного фахівця, здатного нестандартно мислити, орієнтуватися в інформаційному потоці, що постійно оновлюється та стрімко зростає, а також ефективно вирішувати практико-орієнтовані завдання.

Освітній процес у вищих навчальних закладах характеризується використанням інформаційних технологій. Активне використання медіа та комп'ютерних технологій у навчальній та позанавчальній діяльності впливає на пізнавальні навички студентів, змінює їхнє сприйняття інформації, сприяє активній участі молоді у пізнавальному процесі. Забезпечити комфортне життя особистості в умовах інформаційної доби, поширити інформацію широкому загалу людей за короткий час, створити навчальне середовище з яскравим і наочним поданням інформації, зняти непотрібну напругу та урізноманітнити освітній процес допоможе технологія «ед'юнтеймент». Вона відповідає смакам сучасної аудиторії, вихованої в дусі масової культури розваг, та наповнює медіаконтент корисною інформацією, сприяючи розвитку та освіті сучасної людини.

Аналіз наукової літератури засвідчив, що ця технологія, яка має ряд методичних переваг та перспектив, практично не досліджувалась у сфері професійної мистецької освіти. Однак вона може стати ефективним допоміжним інструментом для формування професійної компетентності магістрів музичного мистецтва.

Поняття «edutainment» утворилося шляхом поєднання англійських слів «**education**» (освіта, освіченість, культура) та «**entertainment**» (розвага, вистава; видовищний, розважальний) і об'єднує у собі освіту та розвагу.

Сутність технології «ед'юнтеймент» розкривається у працях західних вчених (Я. Ванг, Ш. Де Варі, Р. Донован, М. Еддіс, М. Чанг та ін.). Починаючи з

2010 р., поняття «ед'юнтаймент» з'являється в російському науковому педагогічному обігу у дослідженнях О. Богданової, О. Гнатюк, О. Дьяконової, О. Железнякової, М. Зіновкіної, Н. Кобзевої, І. Кондрашової, А. Попова, А. Сакоян, Т. Сапух, С. Соловейчика, І. Феклістова та ін.

В Україні досліджує означену технологію у сфері соціальних комунікацій В. Загороднюк, поняття «ед'юнтаймент» згадується у наукових статтях В. Гоян, В. Іванова, Н. Зражевської.

На відміну від традиційної освітньої парадигми, ед'юнтаймент забезпечує активну участь суб'єкта у процесі навчання. Суб'єкт є активним споживачем, виявляє особистісні вподобання, проявляє суб'єктивну реакцію на досвід. При взаємодії інформативно-розважального об'єкта та активного в навчанні суб'єкта одержуються знання, вміння, навички, індивідуальний досвід, суб'єктивні емоції, тобто «ед'юнтаймент» [2].

На думку, В. Загороднюка [3], в комунікаційній стратегії «ед'юнтаймент» використовуються популярні медіа та поп-культура з метою освіти і навчання аудиторії, сприяння соціальним змінам у позитивному напрямі. Означена стратегія багата у своїх проявах, в організації змістового наповнення та у сферах застосування. «Ед'юнтаймент» широко використовується у повсякденному житті за межами телебачення: наприклад, коли викладач з метою збереження уваги своїх студентів урізноманітнює лекцію наочними прикладами, слайдами, відео- та аудіоматеріалами, анекдотами, цікавими історіями тощо; коли він проводить заняття у формі вебінару чи інтернет-семінару, які поєднують пізнавально-освітню інформацію з розважальними елементами з метою утримання глядача перед екраном монітору; коли викладач проводить публічну лекцію у кафе чи барі, де можна отримати інформацію з будь-якої теми у невимушеній атмосфері.

Н. Кобзева [5] виокремлює такі особливості технології «ед'юнтаймент»: двостороння взаємопов'язана діяльність суб'єктів освітнього процесу (суб'єкт-суб'єктне спілкування); наявність мети в організації освітнього процесу; комфортні умови; гарантія досягнення конкретного результату; комплексне застосування дидактичних, технологічних засобів навчання та контролю.

У науковій літературі зустрічаються різноманітні визначення ед'юнтайменту:

- ефективний баланс між інформацією, мультимедійними продуктами, психологічними прийомами та сучасними технологіями (Ш. Де Варі) [9];
- подання досвіду і розваги через творення (Я. Ванг);
- з'єднання соціального замовлення з розважальним механізмом (Р. Донован) [10];
- специфічна діяльність, заснована одночасно на навчанні й задоволенні власної цікавості (М. Еддіс) [8];
- цифровий контент, що з'єднує освітні та розважальні елементи й забезпечує інформування аудиторії при максимально полегшеному аналізі подій (О. Гнатюк) [1];
- ігросвіта – ефективне пізнання світу в ігровій формі (А. Попов);
- цілеспрямоване послідовне освоєння учнем переданих йому методологій та досвіду творчої діяльності з формуванням на цій основі власного творчого досвіду (М. Зіновкіна) [4];
- неформальна освіта, у неперервному процесі якої людина вироблює певні ставлення і цінності та набуває знання і навички під впливом навчання, ресурсів свого оточення, свого повсякденного досвіду (І. Феклістов) [7];
- особливий тип навчання, що засновується на формуванні первинної зацікавленості предметом, подальшому залученню з одержанням задоволення від освітнього процесу, кінцевому захопленню зі стійким інтересом до процесу навчання (О. Желєзнякова, О. Дьяконова) [2];
- технологія навчання, що розглядається як сукупність сучасних технічних та дидактичних засобів навчання, яка ґрунтується на концепції освіта через розвагу (Н. Кобзева) [5].
- напрям освіти без обмежень у темах за допомогою технічних пристроїв, з використанням популярної розважальної форми (В. Загороднюк) [3].

Підсумовуючи, доходимо до висновку, що «ед'юнтеїмент» – це технологія, в якій навчальний контент подається у розважальній формі, привертаючи таким чином увагу аудиторії, а також полегшуючи процес засвоєння та запам'ятовування матеріалу. При застосуванні цієї технології викладач використовує такий стиль навчання, який створює нову дидактичну цілісність: максимальне спрощення аналізу подій, підтримка емоційного зв'язку з об'єктом навчання, залучення та тривале утримання уваги студента. За таких умов виникають унікальні та ефективні освітні можливості, забезпечується реалізація індивідуаль-

них можливостей студентів, дотримання їхнього особистісного темпу навчання. У результаті, студенти починають сприймати процес навчання як захоплюючу подію. «Ед'юнтејмент», таким чином, розповсюджує будь-який зміст на широку (масову) аудиторію з освітньою метою, поглиблюючи кругозір особистості, вдовольняючи жагу пізнання, вирішуючи соціальні питання, створюючи умови для реалізації потреби самовдосконалення та саморозвитку.

В Інституті мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка технологія «ед'юнтејмент» використовується у професійній підготовці студентів, зокрема магістрів музичного мистецтва, на лекційних заняттях з таких дисциплін як «Теорія музичної освіти», «Методологія наукових досліджень у галузі мистецтвознавства й музичної педагогіки» та ін. Для урізноманітнення форм та методів викладання дисциплін використовуються як традиційні (книги, комікси, музика, фільми, освітні ігри, телепрограми, вільні лекції тощо), так і сучасні (електронні підручники, електронні енциклопедії, сільові варіанти музейних експозицій, електронні тренажери, електронна пошта, вікі, чати, веб-квести, відеоконференції тощо) засоби навчання.

З метою кращого засвоєння знань, а також для запобігання розумового та психологічного перевантаження застосовується технологія «протоед'юнтејменту» (сюжетно-рольові, дидактичні, ділові ігри). Так, наприклад, у ході вивчення курсу «Методологія наукових досліджень у галузі мистецтвознавства й музичної педагогіки» (тема «Методи наукового дослідження») використано гру «Прес-конференція» на тему: «Виконавсько-педагогічні принципи видатних українських музикантів ХХ століття». Її метою було засвоєння та практичне використання методів аналізу, узагальнення, порівняння, біографічного та історико-логічного методів при обробці фактичного матеріалу щодо біографії, творчості та педагогічної діяльності вітчизняних діячів музичного мистецтва (освітня складова). Форма гри, використання акторсько-сценічних прийомів при виконанні ролей видатних музикантів, представників медіа, експертів забезпечували позитивну мотивацію, викликали цікавість, захоплення та азарт. Елементи змагання посилювали запал учасників, «знімали» нудьгу, втому, зайву серйозність (розважальна складова).

Таким чином, використання технології «ед'юнтејмент» спрямовано на те, щоб студенти вчилися бути дослідниками, митцями, журналістами, а не просто

вчили дисципліну «Методологія наукових досліджень у галузі мистецтвознавства й музичної педагогіки».

Висновки. Узагальнюючи результати нашого дослідження, ми дійшли таких висновків:

– «ед'ютеймент» – це технологія, в якій навчальний контент подається у розважальній формі, привертаючи увагу аудиторії та полегшуючи процес засвоєння та запам'ятовування матеріалу;

– застосування технології «ед'ютеймент» надає освітньому процесу більшої гнучкості, відкритості та мобільності, збільшує частку активних форм навчальної діяльності студентів, інтенсифікує їхню самостійність у здобутті знань, інтегрує теоретичну та практичну складові професійної підготовки майбутніх фахівців;

– використання в освітньому процесі Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка технології «ед'ютеймент» у професійній підготовці магістрів музичного мистецтва забезпечує реалізацію індивідуальних можливостей студентів, дотримання їхнього особистісного темпу навчання, вдовольняє жагу пізнання, створює умови для реалізації потреби студентів у самовдосконаленні та саморозвитку.

Список літератури:

1. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации. М.: КНОРУС, 2010. С. 65.
2. Железнякова О. М. Сущность и содержание понятия «эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке / О. М. Железнякова, О. О. Дьяконова // *Alma Mater*. 2013. № 2. С. 67-68.
3. Загороднюк В.Е. Эдьютейнмент как коммуникационная стратегия // *Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Серия «Филология. Социальные коммуникации»*. 2011. Т. 24 (63). №4. Часть 1. С. 42-43.
4. Зиновкина М.М. Педагогическое творчество / Модульно-кодированное учебное пособие. М.: МГИУ, 2007. С. 33.
5. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения // *Ярославский пед. вестник*. 2012. № 4. Т. II (Психолого-педагогические науки). С. 192–195.

6. Попов А.В. Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов, Фербер, 2006. С. 71.
7. Феклистов И.Ф. Пособие по образованию в области прав человека с участием молодежи. М.: CouncilofEurope, 2002. С. 24.
8. Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. — Bocconi University: Marketing Department, 2002. P. 1.
9. De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning // For Educators, Trainers and Leaders. 2008. Vol. 5. Iss. 3. Number 3. Boston, Information Age Publishing. P. 36.
10. Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. — Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. P. 335.
11. Wang Ya. Edutainment technology — a new starting point for education development of China // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, 2007. WI, Milwaukee. P. 10.