

ISSN (Print): 2304–5809
ISSN (Online): 2313–2167

Науковий журнал
«МОЛОДИЙ ВЧЕНИЙ»

№ 10 (98) жовтень 2021 р.

Редакційна колегія журналу

Сільськогосподарські науки

Базалій В.В. – д-р с.-г. наук
Балашова Г.С. – д-р с.-г. наук
Бондар О.Б. – канд. с.-г. наук
Клименко М.О. – д-р с.-г. наук
Коковіхін С.В. – д-р с.-г. наук
Лавриненко Ю.О. – д-р с.-г. наук
Писаренко П.В. – д-р с.-г. наук

Історичні науки

Змерзлий Б.В. – д-р іст. наук

Юридичні науки

Бернацька Н.І. – д-р. юрид. наук
Стратонов В.М. – д-р юрид. наук

Політичні науки

Наумкіна С.М. – д-р політ. наук
Яковлев Д.В. – д-р політ. наук

Педагогічні науки

Козяр М.М. – д-р пед. наук
Рідей Н.М. – д-р пед. наук
Федяєва В.Л. – д-р пед. наук
Шерман М.І. – д-р пед. наук
Шипота Г.Є. – канд. пед. наук

Філософські науки

Лебедева Н.А. – д-р філос.
в галузі культурології

Психологічні науки

Шаванов С.В. – канд. псих. наук

Філологічні науки

Шепель Ю.О. – д-р філол. наук

Технічні науки

Гриценко Д.С. – канд. техн. наук
Дідур В.А. – д-р техн. наук
Шайко-Шайковський О.Г. – д-р техн. наук

Економічні науки

Іртищева І.О. – д-р екон. наук
Козловський С.В. – д-р екон. наук
Шапошников К.С. – д-р екон. наук

Медичні науки

Нетюхайло Л.Г. – д-р мед. наук
Пекліна Г.П. – д-р мед. наук

Ветеринарні науки

Морозенко Д.В. – д-р вет. наук

Мистецтвознавство

Романенкова Ю.В. – д-р мистецт.

Соціологічні науки

Шапошникова І.В. – д-р соц. наук

Хімічні науки

Козьма А.А. – канд. хім. наук

Військові науки

Можаровський В.М. – д-р військ. наук

Міжнародна наукова рада

Adam Wrobel – Doktor, Associate Professor (Poland)
Arkadiusz Adamczyk – Professor, Dr hab. in Humanities (Poland)
Giorgi Kvinikadze – PhD in Geography, Associate Professor (Georgia)
Inessa Sytnik – Professor, dr hab. in Economics (Poland)
Janusz Wielki – Professor, dr hab. in Economics, Engineer (Poland)
Javad Khamisabadi – Professor, PhD in Industrial management (Iran)
Michal Sojka – Doctor in Engineer (Poland)
Stanislaw Kunikowski – Associate Professor, Dr hab. (Poland)
Wioletta Wojciechowska – Doctor of Medical Sciences (Poland)
Вікторова Інна Анатоліївна – доктор медичних наук (Росія)
Глушченко Оlesia Анатоліївна – доктор філологічних наук (Росія)
Дмитрієв Олександр Миколайович – кандидат історичних наук (Росія)
Марусенко Ірина Михайлівна – доктор медичних наук (Росія)
Швецова Вікторія Михайлівна – кандидат філологічних наук (Росія)
Яригіна Ірина Зотовна – доктор економічних наук (Росія)

Журнал включено до міжнародних каталогів наукових видань і наукометричних баз:
НБУ ім. В.І. Вернадського, Google Scholar, CrossRef, Index Copernicus.

Свідоцтво про державну реєстрацію друкованого ЗМІ серія КВ № 18987-7777Р,
видане Державною реєстраційною службою України 05.06.2012 року.

Обкладинка журналу приурочена до 85-річчя з дня народження Івана Федоровича Драча – українського поета, перекладача, кіносценариста, драматурга, державного і громадського діяча, першого голови Народного Руху України та Героя України. Івана Драча вважають поетом-новатором. Його творчість сповнена прихованої багатозначності, найхарактернішою ознакою якої є поєднання фантастичного і реального. «Поезія Івана Драча у 60-ті роки стала таким свіжим вітром, який пробудив інтерес у багатьох не тільки до української поезії й української літератури, а ширше – взагалі до всього українського», – так про свого колегу говорив поет Іван Антонович Малкович, назвавши його Гоголем у поезії.

ЗМІСТ**ТЕХНІЧНІ НАУКИ**

- Асламов Д.Н., Исмаилов М.А.**
Молекулярное взаимное прикосновение
поверхностей с высшим классом чистоты.....1

ЕКОНОМІЧНІ НАУКИ

- Ваугарова Gulshan**
Analysis of scientific approaches to defining
the essence of an entrepreneurial university.....5
- Дургун Х.М.**
Управління конкурентоспроможністю
земельних ресурсів в умовах ринку землі.....10
- Ковальчук О.С.**
Використання технологій
нелінійного управлінського впливу
у мотиваційному менеджменті.....14

НАЦІОНАЛЬНА БЕЗПЕКА

- Гулько А.В., Задорожний В.П.**
Зовнішні ризики та затрати України
щодо можливого відновлення
її ядерного потенціалу.....18

ІСТОРИЧНІ НАУКИ

- Данієвська О.В., Мараєва В.В.**
Інтеграція жінок до Збройних сил:
досвід Республіки Польща.....22

КУЛЬТУРОЛОГІЯ

- Топорков Д.А.**
Стильові особливості декорації
архітектури Львова другої половини
XIX – початку XX століття в контексті
мистецьких тенденцій Австро-Угорщини.....26

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

- Віштаченко В.А.**
Творчі композиції художника
Олександра Грена як знакова складова
українського авангарду.....31
- Сохан І.О., Рихальська О.В.,
Замлинний О.В., Мосійчук Ю.О.**
Контактна імпровізація за Стівом Пекстоном:
принцип вільного руху як зв'язок
між танцівниками.....35
- Школьна О.В., Теслюк С.А.**
Бідермайер в інтер'єрі та меблях
першої половини XIX століття.....39

- Школьна О.В., Теслюк С.А.**
Інтерактивні можливості дистанційної освіти
з живопису та рисунку в Україні.....42

ПСИХОЛОГІЧНІ НАУКИ

- Котляр І.С.**
Особливості прояву порушень
міжособистісних стосунків у жінок
із ознаками гендерної дисфорії.....45

ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ

- Виспінська Н.М.**
Формування критичного мислення
в дітей із РАС на уроках іноземної мови
в початковій школі.....49
- Деркач Ю.Я., Яблонська Р.Р.**
Пісня як ефективний засіб формування
лексичних навиків на уроках
англійської мови в початкових класах.....54
- Нос А.С., Кашуба Н.Р.**
Особливості системи вищої освіти Канади.....57
- Siechka Svitlana**
The usage of the concept of "debate"
in scientific literature and other disciplines.....60
- Снігур В.І., Братусь І.В., Гулька А.М.**
Презентація творів студентів
спеціальності "Образотворче мистецтво"
за допомогою сучасного програмного
забезпечення (на прикладі віртуальної
арт-галереї ArteDeum Digital Gallery).....64
- Сухопара І.Г., Мандибуря І.О.**
Формування вмінь молодших школярів
співпрацювати з іншими на уроках
«Я досліджую світ».....68
- Сухопара І.Г., Тимошук М.А.**
Особливості застосування технології
едьютейнмент на уроках «Я досліджую світ»...73
- Хомик А.Ю.**
Дидактичні передумови формування
стратегічної компетентності в усному
англомовному професійно орієнтованому
спілкуванні майбутніх IT-фахівців.....78

ФІЛОЛОГІЧНІ НАУКИ

- Коломийська І.А., Поліщук І.М.**
Особливості перекладу Наталкою Сняданко
роману Шарлотте Кернер «Світлокопія».....83
- Скакун А.В.**
Особливості перекладу англійських термінів
українською мовою (на основі статті
«Cognitive approaches» Фабіо Альвеса
та Ампаро Уртадо Альбіра).....88

CONTENTS

ENGINEERING SCIENCES

- Aslanov Jamaladdin, Ismayilov Mahmud**
Molecular mutual touch of surfaces
with the highest class of purity.....1

ECONOMIC SCIENCES

- Bayramova Gulshan**
Analysis of scientific approaches
to defining the essence
of an entrepreneurial university.....5
- Durhun Khasan**
Land resources competitiveness management
in the land market conditions.....10
- Kovalchuk Oleksandr**
The use of technologies
of nonlinear management influence
in motivational management.....14

NATIONAL SECURITY

- Gunko Leonid, Zadorozhnyi Volodymyr**
Ukraine's external risks and costs regarding
the possible restoration of its nuclear potential..18

HISTORICAL SCIENCES

- Danilevskaya Oksana, Maraeva Violeta**
Integration of women into the Armed Forces:
experience of the Republic of Poland..... 22

CULTURAL STUDIES

- Toporkov Dmytro**
Specific stylistic features
of the architectural decoration
of Galicia during the Austro-Hungarian period
in the second half of the 19th
and early 20th centuries.....26

HISTORY OF ART

- Vishtachenko Viktoria**
Creative compositions by artist
Oleksandr Gren as a significant component
of the Ukrainian avant-garde.....31
- Sokhan Iryna, Rykhal's'ka Oksana,
Zamlynnyy Oleksandr, Mosiychuk Yuliya**
Contact improvisation by Steve Peston:
the principle of free movement
as a relationship between dancers..... 35
- Shkolna Olga, Tesliuk Sofia**
Bidermair in interior and furniture
the first half of XIX century.....39

- Shkolna Olga, Tesliuk Sofia**
Interactive distance education
in painting and drawing in Ukraine..... 42

PSYCHOLOGICAL SCIENCES

- Kotlyar Inna**
Peculiarities of manifestation of disorders
of interpersonal relations in women
with signs of gender dysphoria..... 45

PEDAGOGICAL SCIENCES

- Vyspinska Nataliia**
Formation of critical thinking in children
with autism spectrum disorders
in primary school foreign language lessons.....49
- Derkach Yuliya, Yablonska Romana**
Song as an effective mean of forming
lexical skills at English lessons
in primary schools.....54
- Nos Lyubov, Kashuba Natalia**
Features of the higher
education system of Canada.....57
- Siechka Svitlana**
The usage of the concept of "debate"
in scientific literature and other disciplines.....60
- Snihur Volodymyr, Bratus Ivan, Gunka Anna**
Presentation of works of students
from "Fine art" specialty with the help
of modern software (using ArteDeum Digital
Gallery as an example).....64
- Sukhopara Iryna, Mandybura Inna**
Forming skills of junior schoolchildren
to cooperate with others in lessons
«I explore the world».....68
- Sukhopara Iryna, Tymoshchuk Maria**
Peculiarity features of application
of technology edutainment in lessons
«I am explore the world».....73
- Khomyk Anna**
Didactic prerequisites for formation
of strategic competence in oral english
professionally oriented communication
of future future IT-specialists.....78

PHILOLOGICAL SCIENCES

- Kolomyiska Ivanna, Polishchuk Iliana**
The features of translation Natalia Sniadanko`s
novel "Blueprint: Blaupause".....83
- Skakun Alina**
Peculiarities of translation
of English terminology into Ukrainian
(based on the article "Cognitive approaches"
written by F. Alves and A. H. Albir)..... 88

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

УДК 373.3.016:502/504].091.33-027.22:796

Сухопара І.Г., Тимошук М.А.

Київський університет імені Бориса Грінченка

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ НА УРОКАХ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»

Анотація. Сучасний освітній процес вимагає захоплюючих, пізнавальних, емоційних, динамічних форм викладання. Такою освітньою технологією є едьютейнмент. Впровадження матеріальних, дидактичних, технічних, мультимедійних інструментів едьютейнменту на уроках «Я досліджую світ» у початковій школі зробить освітній процес захоплюючим, активним, самостійним процесом пізнання і вимагає, щоб: зміст матеріалу був цікавим, захоплюючим, пов'язаним з практичними аспектами життя школярів; учні самостійно вирішували проблемне завдання в невеликих групах; перевага надавалася ігровим, розважливим формам, що призводять до задоволення, знімають психологічне навантаження; пріоритетною була активна самостійна діяльність школярів; застосовувалися мультимедійні технології навчання.

Ключові слова: едьютейнмент, ігрове навчання, освітня технологія, «Я досліджую світ», молодші школярі.

Sukhopara Iryna, Tymoshchuk Maria

Borys Grinchenko Kyiv University

PECULIARITY FEATURES OF APPLICATION OF TECHNOLOGY EDUTAINMENT IN LESSONS «I AM EXPLORE THE WORLD»

Summary. The modern educational process requires exciting, cognitive, emotional, dynamic forms of teaching. Such educational technology is edutainment. Edutainment is understood as a modern educational technology, which is a set of modern technical, informational, didactic teaching aids used to transfer knowledge, views, experience, skills in active, playful, entertaining, practical activities in a comfortable environment. Edutainment can have two forms of implementation in primary school: as educational entertainment and entertainment education, and in particular when studying the integrated course «I explore the world». Introduction of material, didactic, technical, multimedia tools of edutainment in lessons «I explore the world» in primary school: helps to increase motivation to learn; makes the process of learning more exciting, diverse, accessible; allows students to gain knowledge in a new interesting original way; creates psychologically comfortable conditions for communication, cooperation, interaction of students in groups, teams; promotes the disclosure of the creative potential of junior students; enriches emotional and sensory, social experience; contributes to the formation of values. Material tools of edutainment include museums, galleries, libraries, the city of professions, cafes, shops, supermarkets, sports complexes, play areas, production, offices, pharmacies, parks, nature; to didactic – role-playing, plot-role, theatrical, business, folk games, situations; to technical – electronic educational resources, personal computer resources, audiovisual means, TV programs, web resources, virtual tours. The use of edutainment tools in the lessons «I explore the world» requires that: the content of the material studied was interesting, exciting, related to the practical aspects of school life; students independently solved problems in small groups; preference was given to playful, thoughtful forms that lead to pleasure, relieve psychological stress; classes were held outside the school; priority was active independent activity of schoolchildren; multimedia learning technologies were used.

Keywords: edutainment, едьютейнмент, play study, educational technology, «I explore the world», junior schoolchildren.

Постановка проблеми. Сучасна епоха глобалізації, інформатизації, великого потоку інформації, вражаючих форм її подачі, пріоритетність комп'ютерних технологій вимагає від освіти захоплюючих, привертаючих увагу, ігрових, комп'ютерних інструментів навчання школярів. Едьютейнмент як сучасна освітня технологія здатна викликати інтерес до навчання, зробити його активним, цікавим, зрозумілим, комфортним. Ігрові форми едьютейнменту відповідають потребам молодших школярів, дозволяють зробити процес пізнання захоплюючою грою. Інтегрований курс «Я досліджую світ», який охоплює комплекс інтегрованих знань про природу, суспільство, ціннісні орієнтації і спрямований на формування цілісної картини світу та засвоєння досвіду попередніх поколінь, розв'язання завдань практичного спрямування, потребує застосування саме такої технології.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зарубіжні дослідники Д. Букінхем, Р. Донован, З. Казанчі, Ю. Неймц, З. Окан, М. Резник, М. Скелон, Й. Трна, В. Янг описали роль, сутність та застосування едьютейнменту, як сучасної освітньої технології. В дослідженнях учених Є. Богданової, О. Д'яконової, Д. Калінкіної, Н. Кобзевої, С. Кувшинова, Д. Перушева, І. Хангельдієвої розкрито основні принципи, ознаки, сутність, педагогічні умови едьютейнменту в освітньому процесі. Вітчизняні дослідники окреслили інструментарій едьютейнменту (О. Смолянова), особливості використання зазначеної технології на теренах сучасної української освіти (С. Хівріч), на уроках української мови та літератури (Ю. Тимошенко, А. Троян, Н. Кантаржі), в дошкільній (К. Крутії), в STEM-освіті (Н. Гончарова).

Визначення невирішених раніше частин загальної проблеми. Питання застосування технології едьютейнменту в початковій школі

недостатньо розглянуто в науковій і методичній літературі. Зокрема не розкрито особливості застосування зазначеної освітньої технології для вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ», вплив прийомів едьютейнменту на пізнавальні інтереси молодших школярів, оволодіння компетентностями.

Мета статті. Головною метою цієї роботи є дослідження особливостей застосування інструментів едьютейнмента під час вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» в початковій школі.

Виклад основного матеріалу. Останнім часом у психолого-педагогічних наукових джерелах частіше зустрічаються дослідження феномену «едьютейнмент». Його назва утворена за допомогою поєднання двох слів англійською мовою: «education» – освіта, навчання і «entertainment» – розвага. Таким чином, цей термін можна розуміти як навчання розвагою, освітні розваги, освіта за допомогою розваги, освіта без примусу. В українській педагогіці також користуються терміном «ігрове навчання». Єдиної думки про сутність, складові і механізми «edutainment» серед зарубіжних і вітчизняних науковців немає. Дослідники розглядають едьютейнмент як: освітню технологію, яка представлена сукупністю сучасних технічних і дидактичних засобів навчання і заснована на концепції навчання через розвагу (Н. Кобзева) [3, с. 195]; 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 (С. Хівріч) [6, с. 62–63]; особливий тип навчання, який ґрунтується на розвазі і формуванні первинного інтересу до предмету з отриманням задоволення від процесу навчання і стійким інтересом до процесу навчання (О. Железнякова, О. Д'яконова) [2]; сучасна педагогічна інновація, яка базується на візуальному матеріалі, розповіді, сучасних психологічних прийомах, ігровому форматі, сучасних інформаційних і комунікаційних технологіях, більш інформативних і менш дидактичних методах викладання, метою якого є максимальне полегшення аналізу подій, підтримка емоційного зв'язку з об'єктом навчання, привертання і довготривале утримання уваги тих, хто навчається (О. Д'яконова) [1, с. 184].

На думку Н. Кобзевої, сенс технології едьютейнмент полягає в тому, що знання повинні передаватися в зрозумілій, доступній і цікавій формі, а також у комфортних умовах, а особливостями є: наявність процесу двосторонньої взаємопов'язаної діяльності суб'єктів освітнього процесу (суб'єкт-суб'єктне спілкування); наявність мети в організації процесу навчання; наявність комфортних умов; гарантія досягнення конкретного результату; комплексне застосування дидактичних, технологічних засобів навчання і контролю (Н. Кобзева) [3, с. 195]. Сутність технології едьютейнмент найбільш влучно представлена дослідником С. Кувшиновим: «Зараз з'явився новий термін – edutainment ... Навчальний процес перетворюється на подію, активну участь, дійство для студентів, своєрідний

«екшн»...навчальний процес повинен бути подією, медіатеатром, до того ж не одного актора (викладача), – всі беруть участь у цій виставі. Це е edutainment» [4].

Узагальнивши поглядів науковців щодо розуміння поняття, можна визначити едьютейнмент як сучасну освітню технологію, яка представляє сукупність сучасних технічних, інформаційних, дидактичних засобів навчання, що застосовуються з метою передачі знань, поглядів, досвіду, оволодіння вміннями в активній, ігровій, розважальній, практичній діяльності в комфортних умовах.

Погоджуємося з думкою І. Хангельдієвою і Є. Богданової про те, що едьютейнмент може мати дві форми реалізації: як освітня розвага (створене з розважальною метою, з включенням освітньої інформації або освітньої теми у певній галузі) і розважальна освіта (освіта, яка включає або фокусується на розважальному матеріалі) [5, с. 214]. Такі форми розставляють акценти на пріоритетному компоненті і відповідно, визначають доцільний вибір засобів навчання. *Розважальна (захоплююча) освіта* акцентує увагу на освітній складовій і едьютейнмент розуміється як особливий спосіб навчання, в якому академічна (обов'язкова, визначена Державним стандартом, типовими освітніми програмами) інформація подається в захоплюючій, виразній, пізнавальній формі. Важливим стає отримання знань в яскравій і оригінальній формі, підсилюється елемент присутності несвідомого за рахунок підсилення інтуїтивного, емоційного і суб'єктивного. *Освітня розвага* акцентує увагу на розважальній складовій і едьютейнмент визначається як форма і спосіб проведення дозвілля з включенням навчального компоненту з певної галузі знань. Місцем для проведення стає будь-який простір за межами навчального закладу: галерея, студія, парк, музей, офіс, супермаркет, кафе, хлібопекарня. Вважаємо, що в початковій школі доцільно реалізовувати обидві форми едьютейнменту, оскільки вони є актуальними для дітей цієї вікової групи і будуть доповнювати звичайний освітній процес. Розважальна (захоплююча) освіта в початковій школі буде спрямована на пошук нових освітніх технологій, які допоможуть навчати молодших школярів із захопленням, подавати матеріал яскраво, емоційно, робити складні поняття зрозумілими, з елементами відкриттів, пригод. Цьому сприятимуть електронні освітні і комп'ютерні ресурси, аудіовізуальні засоби, які дозволяють візуалізувати інформацію, зробити її яскравою, захоплюючою, динамічною, оволодіти певними навичками в індивідуальному, комфортному для кожного режимі. Освітня розвага в початковій школі буде спрямована на отримання інформації та набуття досвіду за межами школи, під час екскурсій, відвідування майстер-класів, тренінгів тощо. Відвідування музеїв, спортивних комплексів, парків, виробництва допомагає отримувати інформацію в невимушеній атмосфері, застосувати набуті знання і вміння, побачити їх користь, необхідність для практичного життя, ознайомитися з широким колом професій. Відповідно до обраної форми будуть добиратися різні інструменти едьютейнменту.

Широкі можливості для застосування технології едьютейнмент мають уроки з вивчення

інтегрованого курсу «Я досліджую світ», який охоплює систему знань про людину, природу, суспільство, державу, ціннісні орієнтації в різних сферах, способи дослідницької діяльності. Особливостями викладання курсу є: інтеграція кількох освітніх галузей (природнича, громадянська й історична, соціальна і здоров'язбережувальна (за програмою О. Савченко); природнича, соціальна і здоров'язбережувальна, громадянська й історична, технологічна, інформатична, частково мовно-літературна та математична (за програмою Р. Шияна), що вимагає цілісного розгляду об'єктів, предметів, явищ, подій, впровадження тематичного навчання; формування ключових та предметних компетентностей, визначених Державним стандартом початкової освіти, що передбачає створення умов для самостійного оволодіння знаннями в практичній діяльності, набуття і застосування досвіду в нових ситуаціях; формування дослідницьких умінь молодших школярів у пошуковій діяльності, що вимагає практичного виконання дослідницьких завдань різного виду в парах, групах, індивідуально; формування соціальних навичок учнів, що вимагає комунікації, взаємодії, співпраці, активних методів навчання, групових форм роботи. Зазначені особливості інтегрованого курсу можуть бути враховані за рахунок застосування матеріальних, дидактичних, технічних засобів едьютейнменту.

Опишемо застосування різних інструментів едьютейнменту та їх особливості на уроках «Я досліджую світ» у початковій школі.

Матеріальні засоби технології едьютейнменту (музеї, галереї, бібліотеки, місто професій, кафе, магазини, супермаркети, спортивні комплекси, ігрові зони, виробництво, офіси, їдальня, аптеки, парк, вулиця, природа тощо). Заняття «Я досліджую світ» доцільно проводити в комфортній невимушеній атмосфері за межами школи, де можна отримати інформацію, побачити її застосування в життєвих умовах, зрозуміти необхідність оволодіння певними вміннями на практиці. Для вивчення основ здорового харчування, арифметичних дій додавання, множення, ділення, міри маси, ваги, об'єму, правильного вживання кількісних числівників можна провести заняття в супермаркеті, їдальні. З основами здорового способу життя можна познайомити учнів у спорткомплексі, спостерігаючи за будовою м'язів, вимірюючи різні показники під час виконання фізичних вправ. Вивчення історичного минулого, історії міста, знайомство з архітектурними пам'ятками можна здійснювати в музеях, подорожуючи вулицями міста. Здійснити знайомство з державними, громадськими установами, волонтерськими центрами, принципами їх роботи допоможе відвідування їх, участь у волонтерській діяльності. Отримати, закріпити знання про кольори, види зображувального мистецтва, правила поведінки можна в галереї, виставковому центрі. Отримати знання про книгу, її вибір, оволодіти бібліотечними навичками допоможе заняття в бібліотеці. Відвідуючи хлібопекарню, кондитерську, гончарню, фабрику іграшок, ялинкових прикрас школярі познайомляться з процесом виробництва, професіями, застосують математичні навички для

розрахунку компонентів для випікання хліба, мистецькі – для малювання іграшок, властивості глини. Відвідування кафе допоможе застосувати вміння поводитися в громадських місцях, ввічливого спілкування, основ здорового харчування, вдосконалить обчислювальні навички. Місто професій, дитячий парк професій «Кідландія» не тільки познайомлять з професіями, а й навчать заробляти ігрові гроші, витратити їх на розваги, сувеніри або накопичувати на банківському рахунку. Спостерігати за сезонними змінами в природі можна відвідуючи парку, сквер, ліс. Але потрібно зазначити, що такі екскурсії будуть відноситися до технології едьютейнмент лише тоді, коли учні будуть не пасивними спостерігачами, а виступати активними учасниками. Відповідно вчителю потрібно продумати завдання для спостереження, виконання молодшими школярами, які передбачають самостійне отримання знань, вирішення проблемної ситуації, закріплення вмінь, оформлення звітних матеріалів.

Дидактичні засоби едьютейнменту (настільні ігри, правила рольових, сюжетно-рольових, ділових, народних ігор, ситуації для аналізу, обговорення, вирішення проблеми, завдання, тести, кросворди, схеми). Гра відповідає меті едьютейнменту – розважати і навчати. Сюжетно-рольові, рольові, ділові ігри за певним задумом дітей, відтворюють відповідні події, взаємини дорослих, створюючи спеціальні ігрові ситуації. Такі ігри доцільно проводити за межами школи в природних умовах (магазин, супермаркет, аптека, спортивний комплекс, кафе, музей, галерея), з метою відтворення реальності, набуття життєвого досвіду, вирішення проблеми. Театральні ігри пропонують розіграти в особах певний літературний твір, історичну подію, відтворити за допомогою виразних засобів (інтонації, жестів, міміки, пози, ходи) літературні, музичні твори, історичні події, щоб зрозуміли сенс зображувальних подій, характери, почуття персонажів, намагатися їх зрозуміти і відтворити. Але потрібно зазначити, що ігри будуть відноситися до технології едьютейнмент лише тоді, коли учні будуть пропонувати сюжети, ролі, правила для гри; відбуватися за межами школи, тобто в природних умовах, які відповідають сюжету; в ході гри учні опановують нові знання, вміння; учні грають за власним бажанням, без примусу. Відповідно вчителю потрібно запропонувати сюжети, теми, які відповідають матеріалу, що вивчається; продумати доцільні місця проведення ігор, можливе обладнання, правила; передбачити вирішення певної проблеми; різні способи об'єднання учнів у групи.

Технічні мультимедійні засоби едьютейнменту (електронні освітні ресурси – мультимедійні підручники, електронні посібники, програми, тренажери, мережеві освітні ресурси, мультимедійні універсальні енциклопедії, інтерактивна дошка, електронні тренажери, інтернет-ресурси; персональні комп'ютерні ресурси – комп'ютерні ігри, тренажери, енциклопедії; аудіовізуальні засоби – слайд-фільми, мультфільми, презентації, навчальні відеофільми, радіо- і телепрограми, книжки, енциклопедії з доповненою або віртуальною реальністю; веб-технології – веб-квести, віртуальні екскурсії).

Сукупність візуальних, аудіальних, аудіовізуальних інструментів надають можливість зробити освітній процес у початковій школі сучасним, динамічним, емоційним, яскравим, що важливо для молодших школярів, яким властива нестійка увага, наочно-образне мислення, емоційність. На заняттях з вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» використання мультимедійних інструментів сприятиме активізації пізнавальної діяльності, інтересу до матеріалу, що вивчається, кращому запам'ятовуванню і засвоєнню навчальних понять. Мультимедійні підручники, енциклопедії, електронні посібники (наприклад підручник «Я досліджую світ» авторів О.О. Волощенко, О.П. Козак, Г.С. Остапенко) дають можливість за допомогою посилання або QR-коду прослухати музичні та художні твори, спів пташок, передивитися мультфільми, малюнки, відеоролики за темою, що вивчається, пограти. Віртуальні екскурсії дають можливість ознайомитися з експозиціями світових, українських музеїв, зоопарків, природних пам'яток за допомогою веб-ресурсів. Під час вивчення «Я досліджую світ» доцільна робота з книжками, енциклопедіями, картами, глобусами з доповненою реальністю, які при наведенні сенсорного екрану на картинку допомагають «оживити» зображення, побачити його об'ємним. Такі енциклопедії покликані прищепити дітям цікавість, познайомити з чарівним світом тварин, комах, жуків, динозаврів, перенести в тваринний світ зі сторінок книги в нашу реальність; дослідити органи і функції людського тіла. Сучасні мультфільми («Смішарики», «Фіксики») задовольняють пізнавальні інтереси і схильності молодших школярів, в доступній формі пояснюють складні фізичні, хімічні, технічні явища, ілюструють різні способи вирішення проблемних завдань. Телевізійні програми («В гостях у тітоньки Сови», «Казка з татом», «Школа Мері Поппінс», «Хто в домі хазяїн?») знайомлять з правилами поведінки, етичними нормами на звичайних життєвих ситуаціях доступних дітям. Але потрібно зазначити, що зазначені інструменти будуть відноситися до технології едьютейнмент лише тоді, коли учні будуть не лише дивитися, спостерігати, а будуть активно взаємодіяти з ними, граючи, відтворюючи, повторюючи такий досвід, створюючи власний мультимедійний продукт, тобто будуть активними учасниками. Важливо також, щоб

пропонована вчителем діяльність захоплювала школярів, викликала інтерес, бажання отримувати інформацію, бачити її практичне застосування у власному досвіді. Відповідно вчителю потрібно продумати завдання для активного перегляду, участі, гри, практичного виконання завдань щодо власного створення мультфільмів, коміксів, кросвордів, ігор, історій щодо вивченого матеріалу за допомогою он-лайн сервісів (canva, crello, powtoon, pixton, scratch, sparkol та інші).

Для забезпечення впровадження технології едьютейнмент на уроках «Я досліджую світ» потрібно врахувати, що: зміст матеріалу, що вивчається має бути цікавим, захоплюючим, пов'язаним з практичними аспектами життя школярів; учні самостійно мають вирішувати проблемне завдання в невеликих групах; перевага надається ігровим, розважливим формам, що призводять до задоволення, знімають психологічне навантаження; проводити заняття за межами школи; пріоритетною є активна самостійна діяльність школярів; застосовуються мультимедійні технології навчання. Відтак, застосування технології едьютейнмент на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»: сприяє підвищенню мотивації до навчання; робить процес засвоєння знань більш захоплюючим, різноманітним, доступним; дозволяє отримувати знання учням новим цікавим оригінальним способом; створює психологічно комфортні умови для спілкування, співпраці, взаємодії учнів у групах, командах; сприяє розкриттю творчого потенціалу молодших школярів; збагачує емоційно-чуттєвий, соціальний досвід; сприяє формуванню цінностей.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Впровадження технології едьютейнмент на уроках з вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ» допоможе зробити освітній процес для молодших школярів захоплюючим, пізнавальним, емоційним, динамічним, сучасним. З цією метою доцільно застосовувати матеріальні, дидактичні, технічні, мультимедійні інструменти едьютейнменту, враховуючи активність, самостійність учнів, пріоритетність проблемних, ігрових, групових форм організації освітнього процесу. Перспективи подальших досліджень вбачаємо в розробці методичних матеріалів і дослідженні впливу інструментів едьютейнменту на формування мотивації, пізнавального інтересу, збагачення емоційного-чуттєвого досвіду учнів початкової школи.

Список літератури:

1. Дьяконова О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике. *Сибирский педагогический журнал*. 2012. № 6. С. 182–185.
2. Железнякова О.М., Дьяконова О.О. Сущность и содержание понятия «Эдьютейнмент» в отечественной и зарубежной педагогической науке. *AlmaMater: Вести высшей школы*. 2013. № 2. С. 67–70.
3. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения. *Ярославский педагогический вестник*. 2012. № 4. Т. 2. (Психол.-пед. науки). С. 192–195.
4. Кувшинов С.В. Edutainment: Аудиовизуальные интерактивные технологии в образовании. URL: <http://www.polymedia.ru/ru/news/142/> (дата звернення: 20.09.2021).
5. Хангельдиева И.Г., Богданова Е.М. Эдьютейнмент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик. *Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения* : сборник всероссийской научн. конф. Краснодар : ООО «Экоинвест», 2013. С. 206–218.
6. Хіврич С. Використання прийомів едьютейнмента на теренах сучасної української освіти та регіональному рівні. *Ціннісні засади реалізації ідей Нової української школи* : тези науково-практичної конференції (Біла Церква, 12 березня 2019 р.). Біла Церква : КНЗ КОР «КОІПОК», 2019. С. 61–65.