

16. Orleans, M., and Laney, M.C. Children's computer use in the home: Isolation or sociation. *Social Science Computer Review* (Spring 2000) 18:56–72.
17. Persson, A., Musher-Eizenman, D. R. (2003). The impact of a prejudice-prevention television program on young children's ideas about race. *Early Childhood Research Quarterly*, 18(4), 530-546.
18. Perry, K. H., Moses, A. M. (2011). Television, Language, and Literacy Practices in Sudanese Refugee Families: I learned how to spell English on Channel 18. *Research in the Teaching of English*, 45(3), 278-307.
19. Rideout V., Vandewater E., Wartella E. (2003). *Zero to six: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. Menlo Park: Kaiser Family Foundation.
20. (2000). The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. *The Future of Children. Children and computer technology*.
21. Tapscott, D. (1999). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw Hill.].
22. Thakkar R., Garrison M., Christakis D. (2006). A systematic review for the effects of television viewing by infants and preschoolers. *Pediatrics*, 118: 2025- 2031.
23. Turow, J. (1999). *The Internet and the family: The view from the parents, the view from the press*. Philadelphia, PA: Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania.
24. Youn, S. (2008). Parental influence and teens' attitude toward online privacy protection. *The Journal of Consumer Affairs*, 42(3), 362–388.
25. Zimmerman F., Christakis D., Meltzoff A. (2007) Television and DVD/ video viewing in children younger than 2 years. *Archives of Pediatric Adolescent Medicine*, 161 (5): 473-479.

EDUTAINMENT І ЙОГО ЗНАЧЕННЯ В НОВІЙ СИСТЕМІ ОСВІТИ

Коноваленко Юрій Васильович,
асистент кафедри педагогіки і психології
вищої школи НПУ імені М.П. Драгоманова,
hardkonovalenko@gmail.com

Кожному поколінню притаманна своя культура, свої ціннісні орієнтири, своє уявлення добра та зла, дозволеного і не дозволеного, моралі, релігії і освіти. Саме освіта, її рівень, глибина, подача з кожним поколінням докорінно змінювалась від вміння читати та писати до моделювання складних біохімічних процесів та усвідомлення свого місця в світі. Змінювались мета та завдання освіти, як частина культурного соціуму. Сьогодні ж в інформаційну епоху, коли інформації за одну секунду створюється більше ніж може осягнути людський мозок, важливим критерієм стає її подача [1]. В людини вже немає голоду до інформації, адже вона всюди. Сьогодні залишитись поза інформаційним колом стає окремим способом відпочинку, але мова не про це.

Сучасні реалії ставлять вимоги до інформації таким чином, що, бажаючи її комусь передати, маємо зробити обов'язково цікавою, захоплюючою, привертаючою увагу, щоб вона вирізнялась з загального потоку.

А якщо йдеться про освіту, то це питання стає ще більш гострим, актуальним. Адже різниця між поколіннями сьогодні колосальна. Особливо в нашому суспільстві, яке тільки нещодавно занурилось в цифрову реальність, виринувши з аналогового світу. Але молодь, яка народилась в цифрову епоху і живе в інформаційному суспільстві, сприймає цей світ по іншому, не уявляючи, що може бути не так. Представники сфери освіти, усвідомлюючи ці зміни, у своїй більшості не враховують поправки на нові обставини.

Отже, ця стаття про новий для нашої педагогіки термін «Edutainment», що складається з понять «Education» – «Освіта» та «Entertainment» – «Розваги», виводячи такий собі симбіоз, що подає у своїй суті освіту як розвагу, – справді затребуваний сучасним поколінням для якісного засвоєння знань.

Людина завжди краще сприймала інформацію і навчалась в ігрових формах. Адже гра поєднує в собі безліч дидактичних форм передачі та засвоєння інформації, таких як візуальні, кінетичні, аудіальні, тактильні тощо.

Отож, постає проблема, коли більшість сучасних українських педагогів не враховують цей аспект в своїй діяльності, без якого їхні учні не бажають у своїй більшості засвоювати, і головне, – навіть сприймати інформацію, яку їм намагаються передати вчителі. Це яскраво показує попит молоді на такі інтелектуально\розважальні канали як Discovery, Discovery Science, Discovery World, Animal Planet, National Geography, NatGeoWild, TLC, Наука 2.0 та багато інших, що подають інформацію, знання, науку, освіту в розважальній формі, коли засвоєння інформації виступає нібито явищем дозвілля. Але ж саме цього і прагне більшість. Яскравим тому підтвердженням є такий факт: в 2015 році освітній контент на відео-хостингу YouTube, який більшість сприймає як розважальний сайт, і використовує для дозвілля, обійшов за популярністю просто розважальний [2]. Бо саме за змістом, навчальним контентом інформація подавалась у розважальному вигляді. Тобто ось вам і принцип Едудеймент у всій своїй красі.

Більш вимогливі до знань прошарки суспільства сьогодні знаходять екстравагантніші інтерпретації Едудейменту. Вони дивляться для розваги популярні і затребувані суспільством Масові відкриті онлайн курси. І головним тут також виступає вмонтований принцип дозвілля, з побічним, якщо так можна висловитись ефектом, – отримання знань.

А популярність та дидактичну цінність таких ресурсів як TED.com, TED-Ed, TED-x, TED-talk, які стали справжнім культурним явищем як в онлайн середовищі так і офлайн, також засвідчує використання принципу Едудейменту. Ось як це поняття трактує «Вікіпедія». Одразу зазначу, що українського трактування в ЮАнеті на момент написання цієї статті знайти не вдалося [3],[4],[5],[6]. Тому можна вважати це першими спробами введення цього терміну і поняття саме в українське наукове середовище. Отож: **«Едудеймент». Вперше слово з'явилося ще в 1948 році в студії Уолта Діснея для позначення формату захоплюючого документального серіалу. Потім іменник «edutainment» використовував Роберт Хейман (Robert Heuman) в 1973 при створенні серії документальних фільмів для The National Geographic Society, так само цим терміном в 1975 році оперував доктор Кріс Данієлс (Dr. Chris Daniels), створюючи «Millennium Project», який згодом став відомий як «The Elysian World Project». Скорочену версію слова «Edutainer» використовував Крег Сім Веб (Craig Sim Webb). З 1990-х рр. дане поняття періодично з'являлося на сторінках газет, зокрема, в статті з «Гардіан», присвяченій освітньому серіалу «Вулиця Сезам.»» [7],[8].**

Враховуючи викладене, можна також відмітити, що «Едудеймент» сьогодні присутній практично в усіх сферах життя: Інтернеті, телебаченні, кіно, серіалах, мультфільмах, комп'ютерних іграх, додатках для смартфонів та планшетів, музеях, виставках. Зокрема, у таких громадських та публічних місцях, як парки відпочинку, «Національний музей народної архітектури та побуту України «Пирогово»» [<http://www.pyrohiv.com.ua/ua/>], Національний комплекс експоцентр України (ВДНХ) [<http://www.exprocenter.com.ua/>], Мистецький Арсенал [<http://artarsenal.in.ua/>], де розваги міцно переплетені з освітніми заходами «Країна мрій», «Зимова країна», «Арт-пікнік», «Feldman Art Park», «Книжковий арсенал» та багато інших. А за кордоном зараз фестивалі формату Edutainment не проводять тільки лінійні міста [9]. Але проблема в тому, що «Едудеймент» сьогодні присутній всюди крім освітніх закладів, а саме шкіл і університетів. Культурне покоління, що в цей час здобуває там освіту, зацікавлене і спроможне сприймати в своїй більшості нову інформацію і знання в подачі [10], яку пропонує «Едудеймент». Ще одним підтвердженням цього може слугувати шалений попит на різноманітні майстер-класи, виступи успішних людей, центри іноземних мов, що обіцяють навчити без зазубрювання і домашніх завдань, у легкій ігровій формі. І люди готові за це платити.

Отже, для того щоб дати студентам і учням можливість отримувати знання у комфортній та доступній формі, педагогічні навчальні заклади, які готують вчителів та ведуть їх перепідготовку, повинні впершу чергу звернути увагу на цей освітньо-культурологічний компонент і докласти зусиль для підготовки якісних кадрів, які могли б опанувати новий стиль і метод навчання та подачі навчального матеріалу. Бо він сьогодні затребуваний суспільством.

Використані джерела

1. Коноваленко Ю.В. Гібридна навчальна література, як культурологічна проблема / Юрій Коноваленко // «Культурологічний альманах». Вип. №1. Вінниця.: «Нілан-ЛТД». 2015. – С.94-98.
2. https://geektimes.ru/company/shkolnaya_karta/blog/252892/
3. https://www.google.com.ua/?gws_rd=ssl#q=%D0%95%D0%B4%D1%83%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82
4. https://scholar.google.com.ua/scholar?q=%D0%95%D0%B4%D1%83%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82&btnG=&hl=uk&as_sdt=0%2C5
5. https://www.google.com.ua/?gws_rd=ssl#q=%D0%95%D0%B4%D1%8E%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82
6. https://scholar.google.com.ua/scholar?hl=uk&as_sdt=0,5&q=%D0%95%D0%B4%D1%8E%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82
7. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5
8. https://en.wikipedia.org/wiki/Educational_entertainment
9. <http://forbes.net.ua/ua/opinions/1405114-disnejlend-chi-bienale>
10. https://www.ted.com/talks/christopher_emdin_teach_teachers_how_to_create_magic

ІРРАЦІОНАЛЬНІСТЬ ТА ТВОРЧІСТЬ ЯК СКЛАДОВІ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Рибка Наталія Миколаївна,
канд. філос. наук, доц. ОНПУ
rybka_natalie@mail.ru

Сучасні інформаційні технології сприяють підсиленню ролі і значення таких соціально значимих характеристик людської діяльності, як творчість. Творчість, креативність стають актуальною потребою й у освітній діяльності.

Але у світлі нових перспектив освітня діяльність розглядається, переважно, як ринкова, підприємницька. При цьому оновлена освіта, втрачає всяку минулу сакральність, винятковість (хоча б і показову) та розглядається вже як економічний інститут. Втілюючи політику комерціалізації освіти можновладці обраховують та обчислюють