



За редакцією: Божко Я.Ю., Сухович Г.А.

У методичному посібнику розглядаються питання ефективного використання технології Edutainment у закладах позашкільної освіти художньо-естетичного напрямку.

Висвітлено форми та методи використання їх різноманітності, як новітнього методу в освітньому процесі.

Рекомендовано для педагогів закладів позашкільної освіти.

## Зміст

❖ Вступ.....	4
❖ Використання технології Edutainment в закладах позашкільної освіти.....	5
❖ Класичний танець.....	7
❖ Бальний танець.....	7
❖ Іноземна мова.....	8
❖ Логіка.....	9
❖ Декоративно-ужиткове мистецтво.....	9
❖ Образотворче мистецтво.....	10
❖ Естрадно-духовий оркестр.....	11
❖ Театральне мистецтво.....	11
❖ Вокальне мистецтво.....	12

## Вступ

Сучасна освіта постійно еволюціонує, відгукуючись на технологічні та соціокультурні зміни в суспільстві. У цьому контексті особливого значення набуває вивчення та впровадження інноваційних підходів до навчання, спрямованих на стимулювання зацікавленості в здобутті освіти та підвищення її ефективності. Одним із таких перспективних напрямів є використання технології Edutainment.

Технологія Edutainment є синтезом освітніх і розважальних елементів, який спрямовується на створення цікавого та ефективного навчального досвіду. Цей підхід використовує ігрові технології, мультимедійні ресурси та інші засоби для залучення здобувачів освіти до освітнього процесу, у тому числі за рахунок позитивних емоцій.

Мета цього методичного посібника – надати педагогам закладів позашкільної освіти інструменти й стратегії використання технології Edutainment для підвищення якості та привабливості освіти. У посібнику розглядаються не лише теоретичні аспекти Edutainment, а й надано практичні поради для успішного впровадження технології в освітній процес.

Посібник складається з таких частин:

- 1) способи використання технології Edutainment в освітньому процесі;
- 2) Основні принципи використання технології Edutainment в гуртках художньо-естетичного напрямку, а саме:

- класичний танець;
- бальний танець;
- англійська мова;
- логіка;
- декоративно-ужиткове мистецтво;
- образотворче мистецтво;
- естрадно-духовий оркестр;
- театральне мистецтво;
- вокальне мистецтво.

Методичний посібник сприятиме використанню педагогами форм і методів створення цікавого, емоційно позитивного та якісного освітнього процесу як основи для гармонійного розвитку здобувачів освіти.

## Використання технології Edutainment у закладах позашкільної освіти

**Edutainment** (*освітні розваги*) – це підхід до навчання, який поєднує в собі освітні цілі з елементами розваг. Використання технології Edutainment в закладах позашкільної освіти покликане допомагати удосконалювати освітній процес, робити його більш ефективним, цікавим і привабливим для здобувачів освіти.

Серед способів використання технології Edutainment в освітньому процесі закладу позашкільної освіти можна виділити такі:

### 1. Інтерактивні ігри та програми:

- створення освітніх ігор, які дають можливість здобувачам освіти опанувати новий навчальний матеріал, вирішувати поставлені навчальні завдання та успішно взаємодіяти з іншими учасниками освітнього процесу;

- використання онлайн-платформ і додатків, які надають освітній контент у формі гри.

### 2. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR):

- використання VR або AR для створення імерсивних навчальних експериментів /імерсивні технології (від англ. immersive – занурювати) – технології повного або часткового занурення у віртуальний світ або різні види змішання реальної та віртуальної реальності/;

- вивчення історії, науки чи мистецтва через віртуальні екскурсії або інтерактивні AR додатки.

### 3. Мультимедійні презентації та відеозаняття:

- створення цікавих і змістовних відеозанять, що пояснюють складні теми;

- використання анімації та графіки для візуалізації інформації.

### 4. Педагогічні ігри на основі конкуренції:

- організація конкурсів і змагань між здобувачами освіти для стимулювання навчання;

- використання платформ для гри з рейтинговою системою та нагородами за досягнення.

### 5. Подкастинг і відеоблогінг:

- створення освітніх подкастів та відеоконтенту для розширення знань здобувачів освіти /подкаст – (англ. podcast — скоріше від англ. iPod + англ. broadcast) – цифровий медіа-файл або низка таких файлів, які розповсюджуються Інтернетом для відтворення на портативних медіапрогравачах чи персональних комп'ютерах; тобто, мовлення у форматі mp3/;

- залучення здобувачів освіти до створення власного контенту для обміну інформацією або творчими здобутками з іншими.

б. Інтерактивні лекції та вебінари:

- проведення віртуальних лекцій та вебінарів з використанням інтерактивних елементів, таких як онлайн-голосування або чати.

- онлайн-платформи для самонавчання:

- [Coursera](#) – надає доступ до курсів від провідних університетів та організацій з усього світу; курси охоплюють широкий спектр тем – від науки до мистецтва;

- [edX](#) – платформа, заснована на співпраці MIT та Harvard, яка пропонує безкоштовний доступ до великої кількості курсів у різних галузях;

- [Udacity](#) – спеціалізована платформа, яка фокусується на курсах із технічних і комп'ютерних наук, штучного інтелекту та інших схожих областей;

- [Khan Academy](#) – безкоштовна платформа, спрямована на освіту для учнів шкіл, але також містить велику кількість матеріалів для самонавчання для всіх вікових груп;

- [LinkedIn Learning](#) – надає доступ до великого обсягу курсів у різних областях, таких як бізнес, технології, творчість;

- [Skillshare](#) – платформа для навчання творчих навичок, таких як дизайн, малювання, фотографії тощо;

- [Codecademy](#) – фокусується на навчанні програмування та веб-розроблення через інтерактивні вправи та проекти;

- [Udemy](#) – платформа, де викладачі можуть самостійно розробляти та пропонувати курси з різних тем;

- [Google IT Support Professional Certificate](#) – Google пропонує сертифікат бажаним вивчати основи технічної підтримки.

Застосування технології Edutainment допомагає створювати стимулююче середовище для навчання, підвищує зацікавленість здобувачів освіти та сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Такий підхід може бути особливо ефективним у закладах позашкільної освіти, де головною метою є неформальне та творче навчання.

## Художньо-естетичний напрям

### **Класичний танець**

Основні принципи використання технології Edutainment у набутті теоретичних і практичних навичок класичної хореографії:

1) інтерактивність: використання технології дозволяє створити інтерактивні заняття, під час яких здобувачі освіти зможуть брати участь у вправах, спостерігати за собою на екрані, отримувати миттєвий фідбек та взаємодіяти з віртуальними асистентами чи ігровими персонажами;

2) візуалізація та анімація: застосування візуальних ефектів, анімації та віртуальної реальності допомагає надати вихованцям конкретні приклади правильної техніки виконання рухів і поз;

3) гейміфікація: використання елементів гри, таких як бали, рівні складності, виклики та конкуренція, які стимулюють вихованців до більш активної участі в освітньому процесі;

4) мультимедійні матеріали: використання відео, аудіо та інших мультимедійних ресурсів дозволяє зробити заняття більш різноманітними та ефективними, допомагаючи вихованцям краще розуміти й відчувати ритм і виразність рухів;

5) адаптивність: технологія Edutainment може бути адаптована до індивідуальних потреб і рівнів вивчення потреб, інтересів і талантів здобувачів освіти, надаючи персоналізований підхід до кожного;

6) спільнота: застосування онлайн-платформ і соціальних мереж дозволяє створити спільноти вихованців, де вони можуть обмінюватися досвідом, надихати один одного та підтримувати взаємне навчання.

### **Бальний танець**

Основні аспекти використання технології Edutainment в опануванні техніки бального танцю:

1) відеозаняття та онлайн-платформи: сучасні технології дозволяють створювати високоякісні відеозаняття з елементами розважальності та інтерактивності. Онлайн-платформи (відеохостинги чи спеціалізовані сайти для навчання танцям) дозволяють здобувачам освіти вивчати техніку та практику вдома;

2) віртуальна реальність (VR): використання VR може забезпечити вихованцям можливість віртуальної прогулянки танцювальною залою чи отримання враження від виступу на великому міжнародному турнірі;

3) гейміфікація: розроблення мобільних додатків та ігор, спрямованих на навчання техніки бального танцю, що може зробити процес вивчення більш цікавим. Гейміфікація може містити завдання на покращення координації, ритму та гармонії рухів;

4) віртуальні тренери та асистенти: використання віртуальних тренерів чи інтелектуальних систем надає індивідуалізований фідбек і корекцію рухів, що може полегшити процес самостійного навчання;

5) соціальні мережі: створення спільнот танцюристів у соціальних мережах дозволяє обмінюватися враженнями, відео та порадами, а також надихати один одного на подальше вдосконалення;

б) аналіз даних і статистика: використання технологій аналізу рухів може надати здобувачам освіти детальні відомості про їхню техніку та рекомендації для поліпшення.

### **Іноземна мова**

Основні принципи використання технології Edutainment під час вивчення іноземної мови:

1) інтерактивність: використання інтерактивних елементів (вправи, ігри, віртуальні сценарії) допомагає здобувачам освіти взаємодіяти з мовою у більш активний спосіб, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу;

2) мультимедійні ресурси: відео, аудіо, анімації та інші мультимедійні засоби використовуються для створення зручного та цікавого контенту для вивчення мови, що сприяє зоровому та слуховому сприйняттю мовного матеріалу;

3) гейміфікація: використання елементів гри в освітньому процесі може стимулювати здобувачів освіти до більшої навчальної активності, до участі у конкурсах і змаганнях та сприяти досягненню вищих результатів;

4) онлайн-платформи та додатки: розробка спеціалізованих мобільних додатків або використання платформ для вивчення мови дозволяє здобувачам освіти вивчати іноземну мову в будь-якому місці та в будь-який час, використовуючи інтерактивні вправи, тести, ігри;

5) віртуальні реальності та імітації ситуацій: використання VR для імітації реальних ситуацій, таких як розмови, подорожі чи візити до країн з носіями мови, можуть покращити практичне використання мови;

б) спільноти та обмін досвідом: створення онлайн-спільнот для обговорення мовних тем, обміну враженнями та знаннями може створити мотивацію для навчання та надати підтримку від інших здобувачів освіти та викладачів.



## Логіка

Основні аспекти використання технології Edutainment для розвитку логіки у здобувачів освіти:

1) ігри та ігрові платформи: використання освітніх ігор, які сприяють розвитку логічного мислення. Ці ігри можуть бути головоломками, логічними завданнями та стратегічними іграми, які одночасно навчають і розважають здобувачів освіти;

2) анімація та мультимедіа: створення відеороликів, анімацій та інших мультимедійних засобів, які допомагають вихованцям уявляти та розуміти складні логічні концепції. Візуалізація може полегшити засвоєння нових ідей та покращити розуміння навчального матеріалу;

3) віртуальна реальність: використання VR для створення імітаційних середовищ, де вихованці можуть вирішувати реальні навчальні завдання, що вимагають логічного мислення;

4) гейміфікація: впровадження елементів гри для стимулювання бажання здобувачів освіти вирішувати логічні завдання та досягати цілей. Бали, рівні складності та нагороди можуть зробити цей процес веселим і захопливим;

5) робототехніка та програмування: використання робототехніки та навчання основам програмування може розвивати логічне мислення вихованців; ці техніки можуть бути використані для вирішення завдань, розв'язання проблем та розробки логічних алгоритмів;

6) Онлайн-платформи та завдання: використання онлайн-ресурсів, де вихованці можуть розв'язувати логічні завдання, обмінюватися думками та співпрацювати, сприяє розвитку їхнього логічного мислення. Початок форми

## Декоративно-ужиткове мистецтво

Основні аспекти використання технології Edutainment для розвитку навичок декоративно-ужиткового мистецтва:

1) віртуальні майстер-класи та відеозаняття: створення відеозанять і віртуальних майстер-класів, де здобувачі освіти можуть навчатися різним технікам, розробляти власні проекти. Це може бути малювання, ліплення, вишивку, обробку текстилю тощо;

2) мультимедійні матеріали: використання мультимедійних ресурсів для вивчення теорії та історії мистецтва, вивчення нових технік і дизайнерських концепцій;

3) віртуальна реальність (VR): використання VR для створення імітаційного середовища, де вихованці можуть експериментувати з мистецтвом і дизайном в інтерактивний спосіб;

4) гейміфікація: введення елементів гри для стимулювання творчого мислення та конкуренції. Наприклад, можливість отримати бали за успішне завершення творчих завдань або робіт;

5) онлайн спільноти та обмін досвідом: створення онлайн-спільнот, де вихованці можуть ділитися своїми творчими проектами, обговорювати ідеї та надихатися роботами один одного;

6) мобільні додатки та інтерактивні задачі: використання мобільних додатків, які пропонують інтерактивні завдання та вправи для розвитку навичок у сфері мистецтва;

7) комп'ютерне моделювання: застосування програм для комп'ютерного моделювання та дизайну, які дозволяють здобувачам освіти створювати та експериментувати з власними творчими ідеями.

### **Образотворче мистецтво**

Основні принципи використання технології Edutainment для розвитку навичок образотворчого мистецтва:

1) віртуальні майстер-класи: створення відеозанять і віртуальних майстер-класів, які демонструють різні техніки та методи в мистецтві. Вихованці можуть дивитися, слідкувати за процесом та спробувати власноруч застосовувати отримані навички;

2) мультимедійні ресурси: використання мультимедійних засобів (відео, анімація, інтерактивні презентації) для зрозумілого пояснення теорії та історії образотворчого мистецтва;

3) віртуальна реальність (VR): застосування VR для створення імітаційних образотворчих середовищ, де здобувачі освіти можуть експериментувати з різними мистецькими матеріалами та створювати власні творчі роботи;

4) гейміфікація: введення елементів гри для стимулювання та заохочення вихованців до творчого вираження своїх ідей. Різноманітні завдання, конкурси та винагороди можуть зробити процес навчання захоплюючим;

5) онлайн-платформи для мистецтва: використання спеціалізованих онлайн-платформ, де вихованці можуть навчатися, ділитися своїми творчими роботами та обговорювати власні творчі проекти з однодумцями;

6) мобільні додатки для мистецтва: використання мобільних додатків, що дозволяють здобувачам освіти малювати, редагувати фотографії та створювати мистецькі проекти на своїх пристроях;

7) інтерактивні задачі та вправи: розробка інтерактивних завдань, які вимагають використання творчого мислення та власного підходу до вирішення мистецьких задач.

### **Естрадно-духовий оркестр**

Основні принципи використання технології Edutainment для розвитку музичних навичок:

1) використання відеозанять та інтерактивних платформ для навчання основ музики, гри на інструментах та вокалу. Здобувачі освіти можуть долучатися до вправ та виконувати завдання, отримуючи миттєвий фідбек;

2) мультимедійні ресурси: застосування аудіо та відеоматеріалів для вивчення різних музичних стилів, історії музики та розкриття теоретичних понять;

3) віртуальні інструменти та програми для музики: використання віртуальних інструментів і програм для створення та редагування музичних композицій, що дозволяє здобувачам освіти експериментувати зі звуками та розширювати їхні можливості;

4) гейміфікація в музичному навчанні: впровадження гри для стимулювання вихованців до вивчення нових музичних понять, розв'язання задач і розвитку навичок;

5) онлайн-спільноти та загальні проекти: створення онлайн-спільнот, де вихованці можуть обмінюватися досвідом, викладати свої виконання та працювати над колективними музичними проектами;

6) музичні додатки для мобільних пристроїв: використання спеціалізованих музичних додатків для мобільних телефонів і планшетів, які дають можливість для вивчення музики у будь-якому місці та часі;

7) використання віртуальної реальності в музичному навчанні: експериментувати з VR для створення інтерактивних музичних середовищ, де здобувачі освіти можуть віртуально взаємодіяти з іншими музикантами та аудиторією.

### **Театральне мистецтво**

Основні аспекти використання технології Edutainment для розвитку театральних навичок:

1) віртуальні театральні заняття: використання відеозанять та онлайн-матеріалів для навчання основ акторської майстерності, роботи з голосом, емоційного вираження та інших аспектів театального мистецтва;

2) гейміфікація в театральному навчанні: впровадження елементів гри для стимулювання інтересу та участі здобувачів освіти. Задачі, рольові ігри та конкурси можуть сприяти активному навчанню;

3) віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR): використання VR та AR для створення імерсивних театральних просторів, де вихованці можуть віртуально взаємодіяти зі сценою, об'єктами та іншими персонажами;

4) мультимедійні проєкти та відеопрезентації: створення мультимедійних проєктів, включаючи відеопрезентації, де вихованці можуть ділитися своїми театральними ідеями та творчими концепціями;

5) онлайн-спільноти та відгуки: створення віртуальних спільнот, де здобувачі освіти можуть обговорювати свої роботи, отримувати фідбек та взаємодіяти з іншими вихованцями та педагогами;

6) мобільні додатки для розвитку театральної майстерності: використання спеціалізованих мобільних додатків для розвитку навичок акторської майстерності, вивчення сценаріїв та роботи над роллю;

7) організація віртуальних вистав і проєктів: спільне створення та участь у віртуальних театральних виставах і проєктах, де здобувачі освіти можуть реалізувати свої ідеї та отримувати практичний досвід.

### **Вокальне мистецтво**

Основні принципи використання технології Edutainment для розвитку вокальних навичок:

1) віртуальні вокальні заняття: створення відеозанять та онлайн-матеріалів, де викладачі демонструють техніку співу, вправи для розвитку та постанови голосу, інші аспекти вокального мистецтва. Вихованці можуть повторювати за викладачем та виконувати вправи вдома;

2) гейміфікація вокальної освіти: введення елементів гри для стимулювання інтересу та заохочення до розвитку вокальних навичок. Графічні завдання, віртуальні концерти або онлайн-курси можуть зробити процес навчання більш захопливим;

3) віртуальні ансамблі та виступи: використання онлайн-платформ для створення віртуальних вокальних груп і спільних виступів. Це дозволяє вихованцям взаємодіяти та ділитися своїми вокальними творчими проєктами;

4) мобільні додатки для вокалу: використання спеціалізованих мобільних додатків для розвитку вокальних навичок, які надають вправи та підтримують зворотний зв'язок;

5) онлайн-семінари та вебінари: організація віртуальних зустрічей з відомими викладачами та виконавцями для навчання новим вокальним технікам і вправам;

6) використання аудіоаналізу для зворотного зв'язку: застосування технологій аудіоаналізу для збору та аналізу вокальних виконань, щоб надати вихованцям зворотний зв'язок про їхні вокальні досягнення та корисні поради для поліпшення майстерності.