



# ПРОБЛЕМИ ВИХОВАННЯ ТА ОСВІТИ МОЛОДІ

УДК 81'243:37.015.3:005.32

doi: 10.20998/2227-6890.2021.1.08

**А.С. БАЦ**

## ЕД'ЮТЕЙНМЕНТ ЯК СПОСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНІЙ МОВИ

З огляду на суперечливі погляди на ед'ютейнмент, було розглянуто перспективність сучасної освітньої методики, зроблено теоретичне та практичне обґрунтування думок, значну увагу приділено особливостям цільової аудиторії Generation Z, на підвищення мотивації якої й націлено впровадження ед'ютейнменту в освітній процес. Однією з ключових особливостей Generation Z є природність їх існування у цифровому просторі, зануреність у світ гаджетів, залежність від інтернету, кліпове мислення, нездатність довго зосереджувати увагу на одному об'єкті, фрагментарність та непослідовність отриманих знань. Існуючу проблему неуспіху в навчанні представників Generation Z за рахунок підвищення мотивації здатна вирішити сучасна освітня система ед'ютейнмент. Сутність гібридного терміна ед'ютейнмент (education + entertainment) полягає у системному поєднанні навчання і розваг. Розважальність такої освіти полягає в цікавості і виразності форми, в такій освіті навчальний компонент включено в розважальний модус презентованої інформації. Метою такої освіти є отримання як знань, так й естетичного задоволення. Ед'ютейнмент є динамічним, гнучким, практичним, доступним, сприяє задоволенню інформаційно-пізнавальних потреб здобувачів освіти. Ед'ютейнмент став об'єктом вивчення численних дослідників і приводом для дискусій щодо доцільності розважального компонента в освітньому процесі. Однак сучасна практика показує ефективність основних положень ед'ютейнменту, до інструментів якого належать ігрові, комунікативні, творчі, комп'ютерні (інформативні) технології, технології проблемного навчання та інші. Виходячи з мети роботи – з'ясування ефективності впровадження ед'ютейнменту в освітній процес задля підвищення мотивації Generation Z - проаналізовано вимоги до педагога, який працює в системі та за принципами ед'ютейнмент, необхідні для цього освітні умови, досвід втілення ед'ютейнменту на практиці. Таким чином, опанування освітньої системи ед'ютейнмент демонструє численні переваги порівняно з традиційними підходами до навчання Generation Z.

**Ключові слова:** Generation Z, ед'ютейнмент, кліпове мислення, освітня система, освітня розвага / розважальна освіта, мотивація, традиційне навчання.

**А.С. БАЦ**

## ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ В ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Учитывая противоречивые взгляды на эдьютейнмент, была рассмотрена перспективность современной образовательной методики, сделано теоретическое и практическое обоснование мыслей, значительное внимание уделено особенностям целевой аудитории Generation Z, на повышение мотивации которой и нацелено внедрение эдьютейнмента в образовательный процесс. Одной из ключевых особенностей Generation Z является естественность их существования в цифровом пространстве, погруженность в мир гаджетов, зависимость от интернета, клиповое мышление, неспособность долго концентрировать внимание на одном объекте, фрагментарность и непоследовательность полученных знаний. Существующую проблему неуспеваемости в обучении представителей Generation Z за счет повышения мотивации способна решить современная образовательная система эдьютейнмент. Сущность гибридного термина эдьютейнмент (education + entertainment) заключается в системном сочетании обучения и развлечений. Развлекательность такого образования заключается в интересной и выразительной форме, в таком образовании учебный компонент включен в развлекательный модус представленной информации. Целью такого образования является получение как знаний, так и эстетического удовольствия. Эдьютейнмент является динамичным,

гибким, практичним, доступним, сприяє задоволенню інформаційно-пізнавальних потреб отримувачів освіти. Едьютейнмент став об'єктом вивчення численних дослідників і поводом для дискусій про цільовість розважального компонента в освітньому процесі. Однак сучасна практика показує ефективність основних положень едьютейнмента, до інструментів якого належать ігрові, комунікативні, творчі, комп'ютерні (інформативні) технології, технології проблемного навчання та інші. Виходячи з мети роботи – вивчення ефективності впровадження едьютейнмента в освітній процес для підвищення мотивації Generation Z – проаналізовані вимоги до педагога, який працює в системі і за принципами едьютейнмента, необхідні для цього освітні умови, досвід впровадження едьютейнмента на практиці. Таким чином, оволодіння освітньою системою едьютейнмент демонструє численні переваги порівняно з традиційними підходами до навчання Generation Z.

**Ключові слова:** Generation Z, едьютейнмент, кліпове мислення, освітня система, освітнє розваження / розважальне навчання, мотивація, традиційне навчання.

*A.S. BATS*

## EDUTAINMENT AS A WAY TO INCREASE STUDENTS' MOTIVATION IN FOREIGN LANGUAGE STUDIES

Taking into account the contradictory views on edutainment, the prospects of modern educational methods were considered, theoretical and practical substantiation of opinions was made, considerable attention was paid to the specifics of the target audience Generation Z, which is motivated to implement edutainment in the educational process. One of the key features of Generation Z is the naturalness of their existence in the digital space, immersion in the world of gadgets, Internet addiction, clip thinking, inability to focus on one object for a long time, fragmentation and inconsistency of their knowledge. The existing problem of inefficient academic success in the training of Generation Z members by increasing motivation can be solved by a modern educational system. The essence of the hybrid term education + entertainment is a systematic combination of education and entertainment. Entertainment of such education consists in curiosity and expressiveness of the form, in such education the educational component is included in the entertaining mode of the presented information. The purpose of such education is to deliver both knowledge and aesthetic pleasure. Edutainment is dynamic, flexible, practical, accessible, helps to meet the information and cognitive needs of the students. Edutainment has been the subject of numerous studies and sparks discussions about the appropriateness of the entertainment component in the educational process. However, modern practice shows the effectiveness of the basic provisions of edutainment, the tools of which include gaming, communication, creative, computer (information) technology, problem-based learning technology and others. Based on the purpose of the work – to determine the effectiveness of the introduction of edutainment in the educational process to increase the motivation of Generation Z – analyzed the requirements for teachers who work in the system and the principles of edutainment, the necessary educational conditions, experience in implementing edutainment on practice. Thus, mastering the education system demonstrates numerous advantages over traditional approaches to teaching Generation Z.

**Key words:** Generation Z, edutainment, clip thinking, educational system, educational entertainment / entertaining education, motivation, traditional learning.

**Постановка проблеми.** Поява сучасних мультимедійних засобів та залежність молоді від мобільних телефонів, комп'ютерів, інтернету стали головним поштовхом до зміни традиційних підходів у навчанні. Західні фахівці вже давно ознаменували нове покоління як дітей цифрового світу. Зараз існує вже майже офіційно визнана межа між поколіннями Digital Immigrants та поколінням Digital Natives. Останні з дитинства відпочивають та отримують інформацію за допомогою гаджетів. Така звичка шкодить розвитку рухової активності та унеможливає системний, а також поетапний розвиток мислення. Велика різноманітність комп'ютерних ігор, соціальних мереж викликала повну відсутність мотивації для отримання знань, а отже, й традиційні методи втратили свою ефективність.

Зміна типу мислення у «нової молоді» на кліпове (як у Generation Z), першочергово вплинула на пошук

більш прогресивних сучасних методів навчання. Загальновідомо, що існує три модулі функціонування мозку: рефлексуючий мозок відповідає за мислення, функція рефлексорного полягає у відображенні реакції на зовнішні подразники, архівуючий мозок відповідає за упорядкування та зберігання інформації [1].

Науково доведено, що рефлексуючий мозок опрацьовує інформацію тільки у формі послідовних завдань, а це означає, що спроба робити декілька операцій одночасно без втрати інформації неможлива. А ось багатозадачність для рефлексорного мозку є цілком звичним явищем – сучасна молодь з легкістю відволікається та реагує на нові стимули.

Яких людей позначають терміном Generation Z, і чому в них превалює зовсім інший тип мислення? Generation Z відповідає визначенню терміну Digital Native і позначає людей, народжених за часів

глобалізації, постмодернізму та з дитинства занурених у різноманітні гаджети.

Таким чином, велика кількість популярних додатків, насичених короткими постами чи відео-контентом, зникнення інтересу до читання перетворили тип мислення молоді на кліповий, що зумовило неактуальність традиційних методів навчання. Цілковита незацікавленість в академічній моделі освітнього процесу призвела до втрати мотивації студентів до навчання, і, як наслідок, до тотальної академічної неуспішності. Незацікавленість є не єдиною причиною неуспішності студентів. До зовнішніх факторів відносять як загальне зниження цінності освіти в суспільстві, нестабільність існуючої освітньої системи, недосконалість організації навчального процесу, так і негативний вплив середовища. Якщо брати до уваги внутрішні фактори, то треба враховувати низький рівень інтелекту, відсутність мотивації до навчання, слабкий розвиток вольової сфери студентів, послаблення здоров'я через погіршення рівня добробуту родин та екології [2].

#### **Аналіз останніх досліджень та публікацій.**

Характерні ознаки ед'ютейнменту як освітньої технології описуються у наукових працях Н. Кобзевої, О. Гнатюк, О. Богданової, О. Дьяконової, Д. Варченко, К. Крутія, О. Дьяченка, Л. Фірсової, О. Юрченко, С. Рибущікіної, Н. Гвішиані [7, с. 196].

Дослідниками доведено, що ед'ютейнмент, тобто сучасне цікаве інтерактивне навчання, завдяки своїй динамічності і гнучкості, практичності і доступності сприяє задоволенню інформаційно-пізнавальних потреб здобувачів освіти, позитивно впливає на інтелектуальний розвиток кожної особистості та її професійне становлення [5].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується дана стаття. Нинішнє покоління студентів, народжених після 2000 року, – це перше повністю цифрове покоління. Їх називають Generation Z, або «цифрові люди», бо вони пов'язані між собою за допомогою мережі Інтернет, YouTube, мобільних телефонів, SMS і MP3-плеєрів. Їх цінності знаходяться ще у процесі формування, але психологи відзначають тяжіння до індивідуалізму, самовпевненість і спрямованість до успіху [3, с. 36]. Ще понад 2400 років тому видатним китайським філософом Конфуцієм була зафіксована така залежність:

«Те, що я чую, я забуваю.

Те, що я бачу, я пам'ятаю.

Те, що я роблю, я розумію» [5].

Ці тези доводять надзвичайну потребу у практичній діяльності під час будь-якого процесу пізнання, яку дає новітня освітня методика edutainment.

**Метою роботи** є спростування чи підтвердження гіпотези про ефективність новітньої освітньої моделі ед'ютейнменту та її впливу на підвищення мотивації сучасної молоді під час процесу навчання.

**Виклад основного матеріалу.** Інформаційне середовище, у якому живе Generation Z, суттєво впливає на розвиток їх особистості, визначаючи такі характерні ознаки: нетерплячість, залежність від інтернету, фрагментарність образного мислення, швидке дорослішання, першочерговість віртуального світу, технічна направленість, орієнтованість на меті [3, с. 39].

Проблеми неуспіхів у навчанні молоді інтенсивно досліджувалися відомими вченими Ю. К. Бабанським, В. С. Цетлін, М. І. Мурачковським [4]. Неуспішність, зазвичай, веде до браку кваліфікованих кадрів у країні, що становить глобальну проблему, що потребує миттєвих рішень.

Ед'ютейнмент є гібридним поняттям англійського походження (edutainment), яке було отримано за допомогою злиття двох англійських слів – «education» (навчання) та «entertainment» (розвага) і перекладене українською мовою за допомогою транскрипції. Формально edutainment поділяють на «розважальну освіту» та «освітню розвагу». Під розважальною освітою розуміють особливий спосіб навчання, у якому інформація подається у цікавій і виразній формі. Такий підхід до освіти виявляється дуже ефективним, тому сьогодні він широко використовується в різних галузях людської життєдіяльності [4].

Освітня розвага – це форма подачі інформації, створена з розважальною метою, із включенням навчального компонента. У широкому сенсі будь-яке введення розважальних засобів, медіа або мультимедія в освітній процес може розглядатися як ед'ютейнмент. Важко уявити сучасне навчання студентів, особливо під час пандемії, поза цими технологіями. Останні дозволяють широко урізноманітнити форми подачі освітньої інформації. Освітня розвага передбачає обов'язкове отримання задоволення (не тільки інтелектуального, але й естетичного).

В аспекті формування іншомовної лексичної компетенції навчання за допомогою ед'ютейнменту стимулює студентів до запам'ятовування навчального лексичного матеріалу, його осмисленого репродукування та свідомого й творчого використання в ході іншомовної комунікації. Співучасть усіх мовленнєвих суб'єктів у процесі інтерактивного оволодіння іншомовною лексикою супроводжується контролем та корегуванням такої діяльності з боку викладача, дозволяє йому управляти навчальними діями студентів [6].

З огляду на проведений аналіз наукових джерел, вчені по-різному розуміють і трактують термін ед'ютейнмент. Так, науковець Н. Гвішиані розглядає його як інноваційний синтетичний жанр. Н. Кобзева у своїх роботах акцентує увагу на методологічних перевагах методики й різноманітних формах її реалізації [7, с. 198].

О. Богданова та О. Дьяконова мають схожі погляди, вони сприймають ед'ютейнмент як освітнє явище, яке ввібрало в себе досягнення різних

галузей: психології, інформатики, педагогіки.

Наприклад, К. Крутій вказує на вагому різницю у змісті технологій «навчання розвагою» і «навчаюсь, граючись», а О. Юрченко з Л. Фірсовою вважають за потрібне підвищити загальний рівень професійної компетентності викладачів з огляду на появу ед'ютейнменту.

Дж. Дьюї, один з видатних філософів США, наголошував на значну роль ініціативи й емоцій у процесі навчання і підкреслював, що навчальний процес, як діяльність протягом усього життя, має основоположне значення для людського існування [8, с. 63].

Але не всі дослідники сприймають ед'ютейнмент як прогресивну освітню модель сучасного навчання. Класик педагогічної думки К. Ушинський, на праці якого спирається більша кількість діючих методик навчання, зазначає: «Навчання, що базується лише на інтересі, не дає зміцнити волю студента, оскільки не все в навчанні цікаве, і доводиться багато брати силою волі» [9, с. 305].

Отже, зрозуміло, що умови традиційного навчання з вимогами фундаментальних системних знань із предметів та методами суб'єкт-об'єктного репродуктивного навчання не є ефективними для порозуміння тих, хто навчається, із тими, хто навчає. Необхідно шукати нові підходи та технології оптимізації навчання.

У педагогічній та методичній літературі існують класифікації освітніх технологій В. Г. Гульчевської, Г. К. Селевка, В. Т. Фоменко, Т. І. Шамової, Т. М. Давиденко [10].

Наприклад, ігрові, проблемного навчання, комунікативні, творчі, комп'ютерні (інформативні) технології та інші. Особливістю технологій ед'ютейнмент є впровадження сучасних форм розваги в систему традиційних лекцій, уроків, занять, семінарів і майстер-класів, тому що без телевізійних програм, настільних, комп'ютерних та відеоігор, фільмів, музики, веб-сайтів, мультимедійних програм вже неможливо уявити сучасне навчання і спілкування. Проходити заняття можуть у кав'ярні, парку, музеї, офісі, галереї, клубі, де можна отримати інформацію з будь-якої пізнавальної теми в невимушеній атмосфері [10].

До задач дослідження належить визначення модусу імплементації освітньої технології ед'ютейнмент у середовище молоді Generation Z в їхньому освітньому процесі. Також передбачено комплексний аналіз сутності та особливостей впровадження ед'ютейнменту в освітній процес.

Для досягнення поставленої мети і вирішення окреслених задач було використано такі методи:

1) теоретичні – з поглибленим вивченням як зарубіжної, так і вітчизняної літератури у галузі методики, інформатики, філософії, педагогіки, психології та культурології. Задля узагальнення теоретичних знань та перевірки їх на практиці було проведено ряд практичних занять традиційним шляхом та із застосуванням різноманітних методів

ед'ютейнменту. Навіть декількох таких порівняльних практик вистачило, щоб побачити результат. На заняттях із застосуванням новітніх методів ед'ютейнменту студенти були більш активними й залученими, атмосфера в аудиторії була сприятливою для завзятої праці, панував оптимістичний настрій. У той час коли від традиційного методу викладання вони були кволі, пасивні та незацікавлені.

2) емпіричні, які полягали у науковому спостереженні за навчальним процесом, аналізом і вивченням досвіду вчителів університету ім. В. Каразіна, отриманні фідбеку від студентів.

Що стосується результатів дослідження, то застосований практично ед'ютейнмент мав позитивний вплив: з'явилася більш ініціативна аудиторія без страху не відповісти вимогам стандарту, інтерактивні завдання по групах розвинули навички роботи в команді, зацікавленість студентів перетворила раніше існуюче «треба» на «хочу», застосування мультимедійних засобів, перегляд цікавих відео мовою оригіналу допомогли більше зануритися в іншомовне середовище та додати мотивації до процесу вивчення матеріалу. Усе це спрацювало лише тому, що були повною мірою враховані особливості Generation Z.

Відомий американський експерт у сфері освіти дорослих та дітей Дж. Коатс у праці «Покоління та стилі навчання» [11] дає такі поради сучасним вчителям щодо побудови адекватного стилю навчання учнів, які відносяться до Generation Z:

1. Добре структурувати навчальний процес. Generation Z росте в дуже «впорядкованому» світі та потребує такого ж порядку й логічної послідовності від навчання. Його представники бажають точно знати, що і в які терміни від них вимагається – ця інформація має бути дуже докладною.

2. Забезпечувати «зворотній зв'язок». Сучасні учні завжди хочуть знати, наскільки точними є їхні припущення, тому вдячні вчителю за увагу та участь.

3. Робити навчальний матеріал «яскравим і візуальним». Generation Z найкраще сприймає візуальну інформацію ніж аудіальну. Текстові матеріали повинні бути простими для розуміння, а ключові моменти – виділені візуально. Крім того, для цього покоління дуже важливим є підбиття підсумків за кожним етапом навчання.

4. Спілкуватися усно, адже вербалізована інформація швидше і краще зберігається в пам'яті.

5. Подавати матеріал в оптимістичному дусі, адже позитивне мислення сприяє розумовій активності.

6. Ставити зрозумілі й реальні цілі. Представники Generation Z спроможні робити все максимально ефективно, але для цього вони повинні знати, що саме потрібно.

7. Використовувати час розумно. Представники Generation Z можуть утримувати увагу на будь-чому приблизно 20 хвилин, далі рекомендується змінювати вид діяльності.

8. Не перевантажувати інформацією, новому поколінню потрібні «сконцентровані» знання [3, с. 33].

З порад Дж. Коатса у нагоді стали пункти про гарну структурованість навчального процесу, суворий таймінг розподілення матеріалу та акцент, зроблений на візуальності.

Під час проведення практичних занять з аудиторією студентів факультету іноземних мов покоління Generation Z було зроблено декілька власних поміток з порадами щодо ефективності подання матеріалу з урахуванням їхніх особливостей. Адже якщо викладач не розуміє аудиторії, то навіть перспективна методика ед'ютейнменту не зможе допомогти підвищити рівень вмотивованості у здобувачів освіти.

1. Говоріть короткими закінченими фразами «твіттами», залучайте учасників до бесіди.

2. Пояснення мають бути схематичні та візуальні.

3. Кожне заняття повинно мати свою «родзинку», щось креативне та модернізоване.

4. Фідбек вчителя через соціальні мережі.

5. Створіть умови для публічних виступів, для взяття участі у записі відео з практичним виконанням заданої вправи чи досліду.

Застосування методики ед'ютейнменту, а також теоретична обізнаність завдяки порадам Дж. Коатса допомогли довести ефективність новітньої методики, яка навіть за короткий проміжок часу значно підвищила мотивацію студентів.

**Висновки.** Теоретичне та практичне опанування освітньої системи ед'ютейнменту демонструє численні переваги у порівнянні з традиційними підходами до навчання молоді, особливо якщо це стосується Generation Z, котре має низку специфічних психосоціальних особливостей. Такими перевагами є: розважальний аспект викладу матеріалу, практичне візуальне застосування отриманих знань, дружня атмосфера, ефективність та емоційність.

У свою чергу, ед'ютейнмент уможливило для викладача такі компетентності, як: знання й уміння психологічно правильно реагувати на особливості поведінки Generation Z, створення в навчальному закладі комфортних умов для сучасної молоді (WI-FI, мультимедійні дошки), підвищення власної інформаційної грамотності і використання сучасних гаджетів в освітньому процесі [12].

Перспективним напрямом роботи є подальше вивчення й опрацювання на практиці можливостей сучасної методики освітнього процесу «ед'ютейнмент» та способів й інструментів її застосування.

#### Список літератури:

1. Іонов І. А., Комісова Т. Є., Мамотенко А. В., Шаповалов С. О., Сукач О. М., Теремецька Н. Ф., Катеринич О. О. Фізіологія вищої нервової діяльності (ВНД). Харків: НПУ ім. Г. С. Сковороди, 2017. 144 с.

2. Козьменко О. І. Підготовка успішної людини в закладах вищої освіти США (друга половина XX–початок XXI століття): дис. канд. пед. наук: 13.00.01. Київ, 2021. 564 с.

3. Коростіль Ю. Т. Про побудову адекватних методів навчання. Народна освіта: зб. наук. пр. Київ: Вища школа, 2004. Вип. 5, № 134: Generation Z: пошук способів педагогічної взаємодії. С. 33-39.

4. Коваль О. Є., Кравчук Н. Я. Методика викладання у вищій школі. Тернопіль, 2011. 81 с.

5. Okan Z. Edutainment: Is learning at risk? British Journal of education technology, 2003. Vol-34. no. 4, P. 255–264. URL: <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-8535.00325>

6. Семенчук Ю. О. Формування англомовної лексичної компетенції у студентів економічних спеціальностей засобами інтерактивного навчання: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.02 «Теорія та методика навчання: германські мови». Київ, 2007. 26 с.

7. Кобзева Н. А. Edutainment как современная технология обучения. Ярославский педагогический вестник: сб. пед. тр. Ярославль: Высшая шк., 2012. № 4: Психолого-педагогические науки, вып. 2. С. 192–195. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edutainment-kak-sovremennaya-tehnologiya-obucheniya/viewer>

8. Serdyukov P., Does online learning need a special pedagogy? Journal of Computing Information Technology, Vol-23, № 1, 2015. P. 61–74.

9. Ушинский К. Д. Педагогические сочинения в двух томах. Москва: Педагогика, 1974. 357 с.

10. Badan A., Onishchenko N. Multimedia technologies in foreign language learning under pandemic. Proceedings of the 5th International Conference on Computational Linguistics and Intelligent Systems (COLINS 2021). Volume I: Main Conference. Lviv, Ukraine, April 22–23, 2021. Vol-2870. P. 642–656. ISSN 1613–0073, CEUR-WS.org (<http://ceur-ws.org/>)

11. Катс Дж. Поколения и стили обучения. Москва: МАПДО, 2011. 221 с.

12. Resnick M. Edutainment? No thanks. I prefer playful learning, Associazione Civita, 2004. Vol-1, no. 1, P. 2–4. (Resnick, 2004: 3).

URL: <http://web.media.mit.edu/~mres/papers/edutainment.pdf>

#### References (transliterated)

1. Ionov I.A., Komisova T.Ye., Mamotenko A.V., Shapovalov S.O., Sukach O.M., Teremeczka N.F., Katerynych O.O. “Fiziologiya vyshhoyi nervovoyi diyalnosti (VND) [Physiology of higher nervous activity (GNI)]”. Xarkiv: NPU im. G.S. Skovorody, 2017. 144 p.

2. Kozmenko O.I. “Pidgotovka uspishnoyi lyudyny v zakladax vyshhoyi osvity SShA (druga polovyna XX – pochatok XXI stolittya) [Training a successful person in US higher education institutions (second half of XX-early XXI century)]”: dys. kand. ped. nauk: 13.00.01. Kyiv, 2021. 564 p.

3. Korostil Yu. T. “Pro pobudovu adekvatnykh metodiv navchannya [On the construction of adequate teaching methods.]”. Narodna osvita: zb. nauk. pr. Kyiv: Vyshha shkola, 2004. Vyp. 5, #134: Pokolinnya Z: poshuk sposobiv pedagogichnoyi vzayemodiyi. P. 33-39.

4. Koval O. Ye., Kravchuk N. Ya. “Metodyka vykladannya u vyshhij shkoli [Methods of teaching in higher education]”. Ternopil, 2011. 81 p.

5. Okan, Z. Edutainment: Is learning at risk? British Journal of education technology, 2003. Vol-34. no. 4, P. 255–264. URL: <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-8535.00325>

6. Semenchuk Yu.O. “Formuvannya anglomovnoyi leksychnoyi kompetencyi u studentiv ekonomichnyx

specialnostej zasobamy interaktyvnogo navchannya [Formation of English lexical competence in students of economic specialties by means of interactive learning]: avtoref. dys. na zdobuttya nauk. stupenya kand. ped. nauk: specz. 13.00.02 «Teoriya ta metodyka navchannya: germanski movy». Kyiv, 2007. 26 p.

7 Kobzeva N.A. “Edutainment kak sovremennaja tehnologija obuchenija [Edutainment as a modern learning technology]”. Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik: sb. ped. tr. Jaroslavl': Vysshaja shk., 2012. №4: Psiho-pedagogicheskie nauki, vyp. 2. P. 192-195. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/edutainment-kak-sovremennaya-tehnologiya-obuchenija/viewer>

8. Serdyukov, P., Does online learning need a special pedagogy? Journal of Computing Information Technology, Vol-23, # 1, 2015. P. 61-74.

9. Ushinskij K.D. “Pedagogicheskie sochinenija v dvuh tomah [Pedagogical essays in two volumes]”. Moskva:

Pedagogika, 1974. 357 p.

10. Badan, A., Onishchenko, N. Multimedia technologies in foreign language learning under pandemic. Proceedings of the 5th International Conference on Computational Linguistics and Intelligent Systems (COLINS 2021). Volume I: Main Conference. Lviv, Ukraine, April 22-23, 2021. Vol-2870. P. 642-656. ISSN 1613-0073, CEUR-WS.org (<http://ceur-ws.org/>)

11. Kats Dzh. “Pokolenija i stili obuchenija [Generations and learning styles]”. Moskva: MAPDO, 2011. 221p.

12. Resnick, M. Edutainment? No thanks. I prefer playful learning, Associazione Civita, 2004. Vol-1, no. 1, P. 2-4.

(Resnick, 2004: 3). URL:<http://web.media.mit.edu/~mres/papers/edutainment.pdf>

Надійшла (received) 30.09.2021

*Відомості про авторів / Сведения об авторах / About the Authors*

**Бац Анастасія Сергіївна (Bats Anastasiia)** – магістрант Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, спеціальність: 035 Філологія, м. Харків, Україна

УДК 37.015.3:614.46

doi: 10.20998/2227-6890.2021.1.09

**Н.Ю. БОРЕЙКО, Л.Л. АЗАРЕНКОВА, С.О. ГЛЯДЯ, О.В. ЮШКО**

## **ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНИХ ЗАНЯТЬ З ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ В УМОВАХ ПАНДЕМІЇ**

За останні два роки через пандемію COVID – 19 дуже значно змінилися умови навчання, і усі заклади освіти намагаються пристосуватися до нових викликів, знайти ефективні рішення. В НТУ «ХПІ», як і в більшості університетів, у 2020 – 2021 навчальних роках заняття проводились у дистанційній та змішаній формі навчання. Тому актуально розглянути питання організації навчальних занять під час пандемії. Фізичне виховання – це одна з дисциплін в університеті, яка спрямована на гармонійний розвиток студента, дозволяє сформувати високу працездатність та адаптивність до умов праці, через забезпечення високого рівня здоров'я. Тому метою дослідження є визначення основних засобів організації фізичного виховання в університеті в умовах пандемії. Проаналізовано теоретичні відомості щодо організації навчального процесу з фізичного виховання у студентів. Розроблено комплекс заходів для удосконалення навчального процесу з фізичного виховання студентів. Визначено ефективність експериментальних засобів організації фізичного виховання в університеті в умовах пандемії. Надано рекомендації щодо організації навчального процесу з фізичного виховання студентів в умовах пандемії. Використано такі методи дослідження, як: аналіз і узагальнення науково-методичної літератури з проблем організації фізичного виховання в університеті, педагогічне спостереження за навчальним процесом з фізичного виховання в НТУ «ХПІ»; анкетування студентів; математично-статистичні методи. У ході дослідження було розглянуто основні положення щодо організації занять з фізичного виховання у студентів в сучасних умовах. Представлено комплекс заходів для удосконалення занять з фізичного виховання під час пандемії, що дозволив не зупинити навчальний процес для студентів з освітнього компоненту «Фізичне виховання». Комплекс заходів включав: написання рефератів, виконання практичних робіт (складання комплексу вправ з свого виду спорту; виконання практичної роботи «Антропометричні вимірювання і оцінка функціонального стану»; виконання практичної роботи «Карта індивідуального латерального профілю»; виконання практичної роботи «Визначення добової енерговитрати людини»). А також визначено ефективність експериментальних засобів організації фізичного виховання в університеті. В дослідженні представлені рекомендації щодо організації навчального процесу з фізичного виховання студентів в умовах пандемії: 1) Студенти повинні мати чіткі методичні рекомендації щодо виконання практичних робіт. 2) Студенти повинні розуміти та контролювати хід своєї роботи. 3) Студенти повинні мати комплекси фізичних вправ протягом дня (ранкова пробіжка, фізкультурні паузи під час роботи за комп'ютером, смартфоном тощо) та їх виконувати. 4) Обов'язково, викладачі забезпечують впровадження зворотного зв'язку зі студентами та кураторами. 5) Пропонувати студентам цікаві для самопізнання та саморозвитку практичні та теоретичні завдання. За результатами дослідження визначено необхідність впровадження різних практичних завдань з фізичного виховання для студентів з метою підвищення їх теоретичної підготовки, формування ціннісного ставлення до занять фізичної культури і спорту, що дозволяє студентам більше пізнати себе, мотивуючи на самостійні заняття з рухової активності.

**Ключові слова:** студенти, організація, комплекс засобів з фізичного виховання, фізичне виховання, пандемія, навчальні заняття, дистанційне навчання, змішана форма навчання.