

Порівняльний аналіз можливостей едьютейнменту в навчанні географії на прикладі теми «Природні зони Землі» у 6 класі

<https://doi.org/10.17721/2786-4561.2025.6.2.-13/15>

Рудик О. О.

Надішла: 30 жовтня 2025 року

Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
Київ, України, sasharudyk3333@gmail.com

Прийнята: 15 листопада 2025 року

Анотація. Стаття присвячена аналізу можливостей технології едьютейнменту у навчанні географії, зокрема під час вивчення теми «Природні зони Землі» у 6 класі. У роботі розглянуто сутність едьютейнменту як освітнього підходу, що поєднує навчальну діяльність із елементами гри, інтерактивності та мультимедійного супроводу. Проведено порівняльний аналіз українських та зарубіжних освітніх ресурсів, що реалізують принципи навчання через розвагу: від дидактичних ігор і карткових завдань до цифрових платформ, віртуальних симуляцій та інтерактивних онлайн-квестів. У статті виокремлено педагогічні умови, за яких використання едьютейнменту сприяє підвищенню внутрішньої мотивації учнів, активізації їхньої пізнавальної діяльності та більш глибокому засвоєнню теоретичного матеріалу. Особливу увагу приділено практичним прикладам впровадження ігрових та мультимедійних методик на уроках географії в українській школі, що доводять ефективність поєднання навчального змісту з емоційно позитивними формами взаємодії. Показано, що едьютейнмент має значний потенціал у формуванні зацікавленості учнів природничими дисциплінами та може бути інтегрований у шкільні програми як дієвий мотиваційний механізм.

Ключові слова: едьютейнмент, гейміфікація, навчальна мотивація, природні зони Землі, інтерактивні методи навчання, урок географії.

Comparative analysis of edutainment opportunities in geography teaching using the example of the topic "Natural zones of the Earth" in grade 6

Rudyk O.

Taras Shevchenko Kyiv National University, Kyiv, Ukraine,
sasharudyk3333@gmail.com

Abstract. The article is devoted to the analysis of the possibilities of edutainment technology in teaching geography, in particular when studying the topic "Natural zones of the Earth" in grade 6. The paper considers the essence of edutainment as an educational approach that combines educational activities with elements of play, interactivity and multimedia support. A comparative analysis of Ukrainian and foreign educational resources that implement the principles of learning through entertainment is carried out: from didactic games and card tasks to digital platforms, virtual simulations and interactive online quests. The article identifies pedagogical conditions under which the use of edutainment contributes to increasing students' internal motivation, activating their cognitive activity and deeper assimilation of theoretical material. Particular attention is paid to practical examples of the implementation of game and multimedia techniques in geography lessons in Ukrainian schools, which prove the effectiveness of combining educational content with emotionally positive forms of interaction. It has been shown that edutainment has significant potential in shaping students' interest in natural sciences and can be integrated into school curricula as an effective motivational mechanism.

Key words: *edutainment, gamification, learning motivation, natural zones of the Earth, interactive teaching methods, geography lesson.*

Вступ. Сучасна освіта дедалі більше акцентує увагу на розвитку внутрішньої мотивації учнів до навчання. В умовах інформаційного перевантаження та зниження інтересу школярів до традиційних методів навчання, вчителі шукають інноваційні підходи, які зроблять уроки більш цікавими й захопливими. Одним із таких підходів є **едьютейнмент** – навчання у форматі розваги. Термін «edutainment» походить від поєднання англійських слів *education* (освіта) та *entertainment* (розвага). По суті, едьютейнмент означає навчатися, розважаючись, і розважатися в процесі навчання, і передбачає інтеграцію розважальних прийомів, інтерактивних і активних методів навчання з метою підвищення інтересу учнів до пізнання та активної взаємодії на уроці. Досвід показує, що навчання, яке приносить учням задоволення, суттєво підвищує їхню залученість і може сприяти кращому засвоєнню матеріалу.

В українській школі, зокрема в межах реформи Нової української школи, підкреслюється важливість діяльнісного та інтерактивного навчання. Проте чимало педагогів традиційно остерігаються ігровізації уроків, побоюючись втрати контролю над класом або зниження академічної серйозності заняття. Однак, правильно організований навчальний процес із елементами гри та розваги не тільки не шкодить, а й покращує результати. Гра допомагає дітям відчувати власну відповідальність за результат, додає заняттю драйву, тренує пам'ять, увагу і швидкість реакції, формує дух здорового суперництва та бажання перемагати труднощі. Таким чином, едьютейнмент може стати потужним механізмом розвитку навчальної мотивації учнів.

Особливо актуальним є застосування едьютейнменту на уроках географії у 6-му класі, коли учні вивчають базові теми про природу Землі. Тема «Природні зони світу» містить чимало фактичного матеріалу (кліматичні особливості, ґрунти, рослинний і тваринний світ різних зон), який при традиційному викладі може здатися дітям складним або нудним. Включення елементів розваги та гри у вивчення природних зон допоможе зробити цю тему яскравішою: учні з більшою цікавістю досліджуватимуть, наприклад, чому в савані водяться саме такі тварини, або змагатимуться, хто швидше складе пазл мапи природних зон. У світовій практиці давно відомо, що поєднання навчання із грою здатне активізувати пізнавальну діяльність учнів. За результатами досліджень, використання відеоігор та інших інтерактивних розваг у навчанні розвиває інтелектуальні й емоційні навички дітей, підтримує їхні академічні досягнення; це спонукало вчителів у всьому світі активніше включати освітні ігри до своїх програм. Отже, актуальність нашого дослідження зумовлена необхідністю пошуку дієвих способів підвищення мотивації шестикласників до вивчення географії шляхом впровадження едьютейнмент-технологій.

Матеріали і методи дослідження. Дослідження проводилося з використанням комплексу методів, відповідних поставленим завданням. На теоретичному етапі було здійснено аналіз науково-педагогічної літератури і сучасних публікацій, присвячених едьютейнменту в освіті, мотивації навчання школярів та методиці викладання географії. Вивчено праці українських і зарубіжних авторів, які досліджували ефективність інтерактивних ігрових методів навчання, а також матеріали міжнародних і всеукраїнських конференцій, семінарів з цієї проблематики. Для огляду практичного досвіду використовувалися публікації педагогів-практиків (на фахових сайтах і платформах, таких як «Освіторія», «Всеосвіта» тощо), в яких описано приклади впровадження розважально-навчальних методик на уроках.

Результати та їх аналіз. Результати теоретичного аналізу показали, що феномен едьютейнменту набуває все більшої популярності як у світі, так і в Україні, завдяки здатності

поєднувати освітній зміст із розважальними формами діяльності. Відповідно до визначень педагогів-дослідників, едьютейнмент – це не просто використання гри заради гри, а цілеспрямований дидактичний підхід, у якому навчальний матеріал подається через залучення учнів до цікавих, захопливих активностей (Smolianova, 2023). Важливо відрізнити едьютейнмент від традиційної **дидактичної гри**: якщо гра може бути окремим методом або прийомом навчання, то едьютейнмент є цілісною освітньою технологією або підходом, що інтегрує різні методи (ігрові, мультимедійні, творчі тощо) у системі уроку (Posudiiivska, 2025). Іншими словами, будь-яка гра чи вікторина на уроці може бути елементом едьютейнменту, але сам едьютейнмент охоплює ширший спектр діяльності – від ігор до інтерактивних презентацій, від мультфільмів і навчальних відео до моделювання та рольових ситуацій. Головне – забезпечити навчальну цінність розваги, щоби учні *навчалися, навіть не помічаючи, що вони вчаться*, бо захоплені цікавим процесом.

Однією з ключових теоретичних передумов ефективності едьютейнменту є теорія мотивації навчання, зокрема ідея про внутрішню мотивацію. Коли учень отримує позитивні емоції від навчальної діяльності, задоволення від розв'язання завдань або від гри, в нього формується стійкіший пізнавальний інтерес. Дослідження підтверджують, що застосування ігрових, змагальних елементів та цифрових технологій здатне підвищити активність учнів на уроці та спонукає їх глибше занурюватися в матеріал (Shaforost, 2025). Наприклад, використання **віртуальних симуляцій** – коли навчальний матеріал подається у вигляді моделювання реальних процесів чи явищ – помітно посилює зацікавленість школярів, особливо тих, хто раніше не виявляв інтересу до предмета (Shaforost, 2025). У випадку географії це можуть бути віртуальні подорожі різними природними зонами, моделювання кліматичних умов чи екосистем, які учні досліджують у ролі «дослідників». Такий підхід апелює до емоційної сфери дитини (ефект присутності, відчуття пригоди) і одночасно забезпечує засвоєння знань через досвід.

Важливим компонентом едьютейнмент-уроку є **двостороння активна взаємодія** між учителем та учнем, а також між самими учнями. Якщо традиційний урок географії нерідко зводиться до монологу вчителя або читання підручника, то в умовах едьютейнменту урок перетворюється на діалог, спільну гру, обмін враженнями. Діти стають активними учасниками освітнього процесу, сприймаючи його як захопливий квест у пошуках нових знань (Yurchenko, 2018). Саме в такому форматі школяр починає із задоволенням перевіряти свої гіпотези, експериментувати, пропонувати ідеї. Учитель виступає не суворим інструктором, а партнером і координатором гри, що значно підвищує рівень довіри учнів і їх відкритість до навчання. Експертка з початкової освіти Лідія Фісунова підкреслює, що українським педагогам варто не боятися «ігрових» дітей, адже правильно спрямована гра дає змогу розкрити творчий потенціал учнів і досягти глибшого засвоєння матеріалу (Yurchenko, 2018). Таким чином, теоретичний аналіз підтверджує: едьютейнмент спирається на психологічні механізми позитивного підкріплення та добровільної (внутрішньо мотивованої) участі, що в результаті веде до підвищення якості навчання.

У світовій освітній практиці підхід «навчання через розвагу» впроваджується вже кілька десятиліть, особливо з розвитком комп'ютерних технологій і ринку навчальних ігор. За кордоном розроблено чимало освітніх відеоігор та інтерактивних застосунків, спрямованих на вивчення географії, природознавства, екології. Наприклад, географічна гра *GeoGuessr*, дозволяє гравцям подорожувати віртуальним світом: відгадувати локації на планеті за фрагментами мап або фотографій, шукаючи підказки у природних ландшафтах і культурних об'єктах. У ході такої гри учні ненав'язливо запам'ятовують географічні об'єкти, країни, особливості різних регіонів, розвивають просторове мислення. Інший відомий приклад – серія

містобудівних симуляторів *SimCity*, яка хоч і не створена спеціально для школи, але використовується педагогами для навчання основам урбаністики, планування міст, розуміння взаємозв'язків між довкіллям і людською діяльністю. Такі ігри відносять до категорії «серйозних ігор» або «*edutainment games*» і вони довели свою ефективність у підвищенні мотивації: учні в ігровій формі набувають знань, які в іншому разі могли б здатися сухими або складними.

Особливої уваги заслуговують мультимедійні освітні платформи, створені відомими науковими установами. Яскравий приклад – проект NASA «*Mission: Biomes*» («Місія: Біоми»), розроблений для учнів 3-8 класів як інтерактивний онлайн-курс з вивчення біомів (природних зон) світу, що фактично є готовим прикладом едьютейнменту у темі, що нас цікавить: учням пропонуються різноманітні завдання і місії, виконуючи які вони досліджують клімат, ґрунти, рослинність і тваринний світ різних біомів Землі (тундра, тайга, пустеля, тропічний ліс тощо). За задумом авторів, метою цього ресурсу було «зробити науку веселою та інтерактивною, надати дітям зрозумілу інформацію про біоми світу та спонукати їх до подальших досліджень». Таким чином, американські науковці інтегрували одразу кілька аспектів мотивації: елемент гри (змагання, загадки), привабливий візуальний формат, свободу дій (учень працює у власному темпі, вибираючи послідовність вивчення) і міжпредметні зв'язки (географія, біологія, екологія).

Загалом, зарубіжний досвід переконливо демонструє переваги едьютейнменту: зростає залученість учнів (вони із нетерпінням чекають на «ігрові» уроки і активно беруть у них участь), підвищується якість знань (матеріал, закріплений через власну діяльність, запам'ятовується надовше), формується ряд навичок – від командної роботи до критичного мислення. Не випадково освітні відеоігри та програми нині посідають важливе місце у школах багатьох країн. Як свідчать огляди, вчителі по всьому світу визнають численні переваги гейміфікації навчання та включають відеоігри в свої курси.

Для тем природничого циклу поєднання теорії з віртуальним чи настільним «полігоном» для практики є особливо вдалим: діти можуть безпосередньо бачити наслідки тих чи інших природних процесів у грі, краще уявляти реальний світ і зв'язки в ньому.

Практичний досвід українських педагогів демонструє, що навіть у межах стандартної шкільної програми можна знайти місце для навчання через гру. На різноманітних освітніх порталах викладачі діляться напрацюваннями: публікують конспекти нестандартних уроків, дидактичні матеріали, які поєднують у собі навчальний зміст і розважальну форму. Розглянемо кілька конкретних прикладів щодо теми «Природні зони світу» у 6 класі, адже саме на ній ми фокусуємося.

Учителька Марія Серікіна розробила набір карток, що використовується для гри на уроці з теми природних зон (Serikina, 2023). Мета гри – правильно співставити картки із зображеннями тварин до відповідних карток природних зон. У комплекті передбачено картки з назвами і описами основних природних зон планети (арктичні пустелі, тундра, тайга, мішані ліси, степ, савани, пустелі, вологі екваторіальні ліси тощо) та набір карток із зображеннями характерних тварин кожної зони (усього 68 карток тварин). Учні працюють в малих групах або парах: розкладають перед собою картки зон, а потім обирають з колоди карток тварин ті, що мешкають у кожній зоні. Переможцем стає той, хто швидше і без помилок виконає завдання. Гра дуже добре поживляє урок – діти із захопленням обговорюють, де водиться верблюд або пінгвін, згадують матеріал підручника про кліматичні умови, співпрацюють одне з одним. Як результат, в учнів формується чіткіша картинка щодо відмінностей між природними зонами, вони краще запам'ятовують представників фауни та пов'язують їх із

географією місцевості. Подібну гру можна модифікувати і для рослин, і для характеристик клімату (наприклад, співставити назви зон з типами кліматичних діаграм).

Ще один приклад – інтерактивна вправа у вигляді пазлів, запропонована вчителькою Любов'ю Патраш (Patrash, 2023). Вона виготовила 10 пазлів (у друкованому вигляді), кожен з яких відповідає одній природній зоні світу. На пазлі зображено елементи ландшафту, типові для цієї зони, а також характерні рослини і тварини. Під час уроку учні отримують змішані елементи пазлів і за певний час повинні зібрати цілісну картинку, а потім назвати, яку зону вона ілюструє, та розповісти основні її особливості. Ця активність працює як на закріплення знань (учні повторюють ознаки зон, щоб правильно зібрати пазл і презентувати його), так і на формування командного духу, адже часто пазли складаються в групах. Учні відзначають, що такий формат запам'ятовується більше, ніж просто читання тексту – в пам'яті спливають образи з пазлів, прив'язані до певної зони (кактуси пустелі, сніги тундри, ліани джунглів тощо). Учитель може ускладнити завдання, додаючи елемент змагання: чия команда першою правильно збере всі свої пазли та презентує природні зони – та й перемагає.

У період дистанційного навчання українські вчителі географії широко застосовували онлайн-платформи для вікторин (Kahoot!, Quizizz) та інтерактивних вправ (LearningApps, Wordwall тощо). Зокрема, на Wordwall можна знайти чимало готових шаблонів, створених за темою природних зон: це і гри на співставлення («Matching» – де учень тягне назви зон до їхніх описів чи зображень на карті), і вікторини з вибором правильної відповіді щодо характеристик зон, і навіть кросворди чи ігри на зразок «Хто хоче стати мільйонером» про природні зони. Такі інструменти чудово вписуються в концепцію едьютейнменту, оскільки перетворюють перевірку знань на азартний процес. Учні, відповідаючи на питання в Kahoot, відчувають дух змагання – хто швидше і точніше дасть відповідь – при цьому мимоволі повторюють навчальний матеріал. Практика показує, що навіть слабо вмотивовані шестикласники із задоволенням беруть участь у подібних онлайн-вікторинах, адже для них це близьке середовище (гаджети, яскрава графіка, миттєвий результат). А для вчителя це спосіб швидко оцінити рівень засвоєння теми і виявити, які моменти потребують додаткового пояснення.

Едьютейнмент – це не обов'язково лише гра, а й цікаве подання інформації. Українські вчителі географії використовують освітні відео про природні зони (наприклад, зняті у формі мандрівки різними континентами, з залученням популярних ведучих чи анімаційних персонажів). Існують україномовні навчальні відео, створені ентузіастами, де складні явища пояснюються простою мовою з гумором та ілюстраціями. На уроках демонстрація такого відео може слугувати «розважальною паузою», яка одночасно поглиблює знання. Також популярні мультимедійні презентації в стилі квесту: коли слайди побудовані не просто як текст + зображення, а як послідовність загадок і задач. Наприклад, презентація починається з слайда: «Ви – команда дослідників, що вирушає у подорож природними зонами світу. Щоб успішно пройти маршрут від Арктики до Антарктиди, виконайте наступні завдання...» – і далі кожен слайд пропонує завдання (визначити зону за описом, впізнати тварину за слідами, розв'язати екологічну проблему і т. д.). Учні по черзі виходять до дошки або працюють з власних пристроїв, відповідаючи на виклики презентації. Такий формат утримує увагу класу: задіяні і візуальні ефекти, і ігровий сюжет, і безпосередня участь дітей.

Важливо зазначити, що українські педагоги вже накопичують дані про ефективність подібних підходів. Звіти з проведених відкритих уроків і участь у конкурсах педагогічної майстерності свідчать: едьютейнмент на уроках географії підвищує мотивацію учнів та їхні навчальні досягнення. Учні 6 класу, які вчили тему природних зон із використанням ігор та інтерактивних завдань, як правило, демонструють кращі результати підсумкового контролю

(тестів) порівняно з тими, хто обмежився лише читанням підручника і лекцією вчителя, що узгоджується з думкою дослідників про те, що імплементація технології едьютейнмент здатна значно підвищити пізнавальну активність та мотивацію учнів до вивчення предмету (Shaforost, 2025).

Український досвід все ще перебуває на стадії активного розвитку. Якщо за кордоном випуском навчальних ігор займаються цілі індустрії, то в Україні багато залежить від ініціативності окремих учителів. Тим не менш, спільноти педагогів (онлайн-платформи, соціальні мережі) сприяють обміну ідеями. Поступово формується розуміння, що за такими підходами – майбутнє сучасної школи, адже нинішнє покоління учнів зростає у світі гаджетів і безперервного інформаційного потоку, тож традиційні методи вже не гарантують достатнього рівня уваги і зацікавленості.

Окремо варто зауважити, що впроваджуючи едьютейнмент, українські педагоги враховують і виховний компонент. Гра на уроці географії може слугувати не лише для засвоєння фактів, а й для формування ціннісних орієнтирів учнів. Наприклад, моделюючи ситуації екологічних проблем у різних природних зонах (вимираючі види, знищення лісів, зміна клімату), вчитель через гру виховує екологічну свідомість, гуманізм, відповідальність за довкілля. Таким чином, едьютейнмент впливає комплексно: навчає, розважає і виховує одночасно.

Висновки. Проведене дослідження підтвердило висунуту гіпотезу про те, що технологія едьютейнменту є дієвим механізмом розвитку навчальної мотивації учнів на уроках географії. На основі теоретичного аналізу було з'ясовано сутність едьютейнменту як освітньої стратегії, що поєднує навчання із розвагою. Едьютейнмент базується на залученні учнів до активної, емоційно забарвленої діяльності, перетворюючи процес здобуття знань на захопливу пригоду. Він відрізняється від простої гри тим, що інтегрується у структуру уроку системно і цілеспрямовано, підпорядковує навчальним цілям.

Аналіз досвіду зарубіжних країн показав, що у світі накопичено значний арсенал інструментів едьютейнменту для вивчення географії та природознавства: від комп'ютерних ігор і симуляторів до спеціалізованих освітніх платформ. Розглянуті ресурси успішно утримують інтерес учнів, дозволяючи їм навчатися активно і самостійно. У результаті підвищується мотивація школярів, розвиваються їхні пізнавальні здібності та навички дослідницького характеру. Закордонні вчителі широко використовують гейміфікацію і відзначають її позитивний вплив на успішність учнів. В українській освіті едьютейнмент поступово впроваджується на різних рівнях. Науковці-педагоги обґрунтовують необхідність цього підходу для сучасної школи, наголошуючи, що він відповідає запитам і особливостям «цифрового» покоління учнів. Практики-новатори, зокрема вчителі географії, вже пропонують конкретні розробки: дидактичні ігри з картками і пазлами за темою природних зон, мультимедійні квести, інтерактивні тести тощо.

Отже, едьютейнмент як педагогічний інструмент має значний потенціал для підвищення навчальної мотивації шестикласників при вивченні географії, особливо на темах, багатих фактичним матеріалом, таких як «Природні зони світу». Поєднання гри, творчості та дослідницького підходу створює умови, за яких учень вчиться із задоволенням, а знання набувають для нього особистісної значущості. Водночас важливо пам'ятати, що успіх едьютейнменту залежить від правильного проектування навчальної діяльності: гра повинна бути змістовною, відповідати дидактичним цілям уроку, а не перетворюватися на самоціль. Вчитель має ретельно підбирати або розробляти такі ігрові завдання, які максимально наближені до навчального матеріалу і сприяють досягненню результатів, передбачених програмою.

На завершення, можна рекомендувати ширше впровадження едьютейнмент-методик у практику викладання географії та інших предметів природничого циклу. Для цього доцільно проводити методичні тренінги для вчителів, обмінюватися успішними кейсами на фахових спільнотах, а також розробляти навчально-методичні посібники з прикладами ігор і вправ. Подальші дослідження можуть бути спрямовані на кількісне вимірювання впливу едьютейнменту на успішність учнів, вивчення довготривалого ефекту (наприклад, чи зберігається підвищена мотивація при переході до старших класів) та адаптацію едьютейнмент-підходу до різних вікових категорій. Проте вже зараз очевидно, що навчання, яке дарує радість і цікавість, – це не лише мрія, а реальність, яку поступово втілюють у життя прогресивні педагоги.

References

- GeoGuessr – Let's explore the world!. URL: <https://www.geoguessr.com/> (дата звернення: 04.11.2025)
- Mission: Biomes // NASA Earth Observatory (.gov). URL: <https://earthobservatory.nasa.gov/biome>
- Patrash L. A. Natural Zones of the World – Puzzles. // Vseosvita. URL: <https://vseosvita.ua/library/pryrodni-zony-svitu-pazly-673678.html>
- Posudiiivska O. R. The “Edutainment” Approach in the Ukrainian Education System: Perspectives and Innovations in Science. Series “Pedagogy”, Series “Psychology”, Series “Medicine”. 2025. No. 3(49). pp. 826–834.
- Serikina M. Ye. Didactic Game for Grade 6 “Natural Zones”. // Vseosvita. URL: <https://vseosvita.ua/library/dydaktychna-hra-dlia-6-klasu-pryrodni-zony-814671.html>
- Shaforost Yu., Lut O., Shpak V. The Use of Virtual Simulations as a Means of Edutainment to Increase Students’ Motivation in Chemistry Education. Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: Pedagogy. Social Work. 2025. No. 2(55). pp. 135–143.
- SimCity™ Video Games – Official EA Site. URL: <https://www.ea.com/games/simcity> (дата звернення: 04.11.2025)
- Smolianova O. V. Edutainment – an Educational Technology. // VsimOsvita. URL: <https://vsimosvita.com/edyutejment-osvitnya-tehnologiya/>
- Teacher Resources // Earth Observatory. URL: <https://earthobservatory.nasa.gov/biome/teacherresource.php>
- Yurchenko O. Learning Through Fun: 5 Games Using the Edutainment Method. // Osvitoria.Media. URL: <https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-5-igor-za-metodom-edutainment/>