

61/2786-5622; DOI № 2/2022 <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2022-2> Педагогічні науки: теорія та практика. Одеса : Видавничий дім "Гельветика", 2022. № 2 (42). 190 с. С. 139–146. DOI: <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2022-2-21>.

14. Атаманчук П. С. Навички, уміння, переконання: найвищі рівні компетентності та світогляду індивіда // Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія педагогічна (категорія Б) / [ред.кол.: С. В. Оптасюк (голова), П. С. Атаманчук (заступник наук. ред.) та ін.]. Кам'янець-Подільський : Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка. 2022. Випуск 28: Концептуальні основи розбудови сучасної природничо-математичної та фізико-технологічної освіти. С. 40-45. DOI:10.326626/2307-4507.2022-28.40-45.

15. Атаманчук П. С., Атаманчук В. П. Бінарність цільових орієнтацій в навчанні майбутнього педагога (категорія Б). IV Міжнародна науково-практична конференція "MODERN RESEARCH IN WORLD SCIENCE", Львів, Україна. Архів. The 4 th International scientific and practical conference —Modern research in world science|| (July 10–12, 2022) SPC — Sci-conf.com.ua, Lviv, Ukraine. 2022. 1161 p. С. 447–457.

16. Atamanchuk, V., & Atamanchuk, P. (2023). Digital Humanities Projects in Educational Process. Revista Românească pentru Educație Multidimensională. 15(1), 45-57. <https://doi.org/10.18662/rrem/15.1>.

17. Атаманчук П. С., Атаманчук В. П. Природничо-наукові інновації в експериментальній підготовки майбутнього фахівця. Березневий науковий дискурс 2023 на тему: "Детермінанти посилення ролі освіти у повоєнному відновленні України". Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції для освітян (м. Чернігів, 22 березня 2023 року). Чернігів : ГО "Науково-освітній інноваційний центр суспільних трансформацій", 2023. 335 с. С. 33–37.

**Грикун Ю. О.,**  
старший викладач кафедри  
корейської і японської філології,  
Київський національний лінгвістичний  
університет, м. Київ

УДК 372.881.1



## **ОСВІТНЬО-РОЗВАЖАЛЬНІ ВІДЕО В КОМЕДІЙНОМУ ЖАНРІ "МАНДЗАЙ" ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ТЕХНОЛОГІЇ ЕД'ЮТЕЙНМЕНТ У НАВЧАННІ ЯПОНСЬКОГО ДІАЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ**

Провідною метою навчання іноземних мов є формування іншомовної комунікативної компетентності, яка є здатністю успішно виконувати завдання взаєморозуміння і взаємодії з носіями виучуваної мови відповідно до норм і культурних традицій в умовах прямого й опосередкованого спілкування, та виступає передумовою позитивного для обох сторін спілкування [8, с. 90 – 91]. Завдяки стрімкому розвитку й упровадженню мультимедійних технологій та використанню інтернету освітня іншомовна парадигма зазнає помітних змін,

оскільки з'являються нові можливості для навчання іноземних мов. Так, навчально-розважальна технологія ед'ютейнмент, якій присвячено чисельні вітчизняні й зарубіжні дослідження і яка стала досить поширеною в контексті вищезгаданих тенденцій, також набула цифрового формату, що уможлиблює її використання як в аудиторному, так і позааудиторному режимах навчання іноземних мов у закладах вищої освіти [7, с. 142].

Відстежимо трансформацію / еволюцію технології ед'ютейнмент на прикладі низки визначень цього поняття: як системного поєднання навчання та розваг [1, с. 52] та як форми освітнього процесу, в якому освітній інформаційний матеріал презентується на основі розважальних методик із залученням інформаційних технологій [6, с. 143]. Друге визначення вмішує інформаційні технології, що акцентує тісну взаємодію останніх з технологією ед'ютейнмент. А. Бац зазначає, що в широкому сенсі будь-яке використання в освітньому процесі розважальних засобів, медіа або мультимедіа може кваліфікуватися як ед'ютейнмент [1, с. 54].

Широке використання технології ед'ютейнмент в освітньому процесі зумовлено тим, що сучасне покоління студентів суттєво відрізняється від попередніх поколінь, і традиційні методики навчання потребують перегляду або осучаснення відповідно до його особливостей. Йдеться про покоління студентів, народжених після 2000-го року, яке є першим повністю цифровим поколінням і яке називають Generation Z, або "Digital Natives" / "цифрові люди", "корінні жителі цифрового суспільства" / (іноді – "Net Generation") з огляду на їхній взаємозв'язок і спілкування за допомогою мережі інтернет, YouTube, мобільних телефонів, SMS тощо [1, с. 54]. Інформаційне середовище, в якому живе Generation Z, суттєво впливає на розвиток їхніх особистостей, визначаючи такі характерні ознаки: нетерплячість, залежність від інтернету, фрагментарність образного мислення, швидке дорослішання, першочерговість віртуального світу, технічна направленість, орієнтованість на меті [5]. Одна з особливостей Generation Z полягає в тому, що його представники найкраще сприймають візуальну інформацію, ніж аудіальну, тому текстові матеріали мають бути простими для розуміння, а ключові моменти – візуально виділеними. Також важливим для цього покоління є підбиття підсумків кожного етапу навчання [1, с. 55].

Ураховуючи вищеописані особливості сприйняття сучасних студентів, ми використовуємо автентичні освітньо-розважальні відео у жанрі "мандзай" як засіб навчально-розважальної технології ед'ютейнмент, що сприяє ефективному формуванню складників комунікативної, зокрема лінгвосоціокультурної, компетентності у студентів – майбутніх перекладачів на початковому ступені вивчення японської мови. Фахівці з навчання іноземної мови і культури (IMiK) О. Бігич і Д. Руснак розглядають використання автентичних матеріалів як провідний принцип комунікативного підходу, згідно з яким навчання IMiK організується адекватно реальному процесу мовленнєвого спілкування, тобто моделює природній процес мовленнєвої комунікації [2, с. 166].

Японський жанр "мандзай" є комедійним жанром, який уособлює гумор японців і показує його специфіку. Вважається, що "мандзай" зародився в Японії ще наприкінці доби Хейан (VIII–XII ст.), розвивався і зазнав певних трансформацій

упродовж століть. На початку свого зародження це було дійство, коли двоє виконавців відвідували будинки жителів свого регіону з вітальними промовами / піснями під час новорічних свят: один з виконавців грав на музичному інструменті (наприклад, барабані), а інший виголошував "послання богів". У добу Едо (1603 – 1868) "мандзай" почав набувати рис розмовного жанру, а також почалося формування його стилів, провідним з-поміж яких згодом став стиль Осаки, через що в діалогах цього жанру часто вживаються фрази з кансайського діалекту. Окрім того, до традиційних пісенних "дійств" з музичним супроводом почали додавати загадки, а також жарти, глузування, що врешті стало однією з визначальних ознак цього жанру. На початку епохи Шьова (1926–1989) з'явилися дуети, які зробили акцент саме на жартівливому діалозі (такі дуети називають コンビ /konbi від англ. "combination" / комбінація, сполучення, дуєт). Урешті-решт "мандзай" став популярним стилем виконання, який перетворився на один із засобів ед'ютенменту в галузі навчання японської мови й культури – на його основі створюють навчально-розважальні відео, найпрезентативнішими з яких є сценки в гумористичному жанрі "мандзай", розігрувані викладачами японської мови Рюджі Накагава та Масато Хаякава (дуєт "Hyogo boys", "Hyogo Prefectural Government Cultural Centre, Австралія, 2014 р.) на інтернет-ресурсі Youtube [9; 3, с. 56]. Хоча вищезгадані відео розраховані на англійськомовних студентів початкового ступеня навчання японської мови і містять інформацію як японською, так і англійською мовами, це не є перешкодою для їх використання. До того ж, англійськомовна інформація розглядається як допоміжна та є зрозумілою українським студентам, рівень сформованості англійськомовної комунікативної компетентності яких здебільшого не перешкоджає сприйняттю й розумінню змісту цих відео.

Отже, специфічні риси навчально-розважальних відео у жанрі "мандзай", на нашу думку, відповідають потребам і психосоціальним особливостям студентів Generation Z під час опанування ними японськомовного навчального матеріалу на початковому ступені навчання з огляду на такі чинники:

– дуєт виконавців дотримується чіткого традиційного розподілу ролей, які є діаметрально протилежними: один виконує роль наївного, дивакуватого, часто-густо нетямущого "боке" (учень), а інший – роль "цуккомі", тобто того, хто глузує з "боке" (вчитель), що допомагає підтримувати властивий "мандзаю" "ритуал висміювання", з одного боку, а з іншого – створює комічний / гумористичний ефект, що є характерною рисою технології ед'ютейнмент, яка сприяє кращому засвоєнню виучуваного матеріалу та допомагає паралельно з основною інформацією опанувати додатковий матеріал (лексичний, лінгвокультурологічний тощо);

– діалог між учасниками завжди має певний порядок подачі матеріалу, а також чітко окреслену структуру, яку демонструє певний набір фраз, що є "маркерами" блоків інформації / матеріалу, з яких він складається (зазвичай 3 – 4), і який повторюється в кожному діалозі. Це схоже на важливі для студентів Generation Z "підбиття підсумків" і "перехід до нового етапу", про що згадано вище, але в цьому випадку це простежується в межах однієї теми, тобто кількість блоків діалогу дорівнює кількості спроб висвітлити презентовану тему. Також прослідковується

впорядкованість і послідовність, що є надзвичайно суттєвим у навчанні студентів Generation Z; при цьому кількість блоків збільшується завдяки такому прийому, як "нетямущість" "боке" (учня), реплікам якого притаманна така психологічна особливість діалогу, як спонтанність / неочікуваність, що, окрім створення комічного ефекту, допомагає розширити обсяг виучуваного матеріалу, оскільки "цуккомі" (вчитель) робить кілька спроб його пояснення, намагаючись використати різні підходи до виучуваної теми [4, с. 119]. Така креативна та незвична презентація виучуваного матеріалу є також важливою для студентів Generation Z;

– з-поміж обов'язкових фраз вислови кансайського діалекту японської мови (なんでやねん? / *Nan de ya nen?*/Що ти таке кажеш? もうええわ! / *Mou ee wa!*"Все! Досить!") є визначальною рисою діалогів у жанрі "мандзай", що слугує "роздинкою", притаманною навчальному матеріалові, яка цінується представниками Generation Z;

– наявність зорової опори (ключові фрази та лексичне наповнення діалогів, записаних японськими абетками хіраганою та катаканою), тобто візуалізація навчального матеріалу сприяє кращому його запам'ятовуванню, оскільки одночасно задіюються слуховий і зоровий канали сприйняття (як ми зазначали вище, візуалізація є дуже важливою для студентів Generation Z). Крім того, ключова фраза (за темою відео) з'являється в діалозі декілька разів і є маркером початку кожного його блоку. Тобто кожен блок основної частини діалогу загалом починається із ключової фрази уроку та закінчується емоційною фразою *なんでやねん? / Nan de ya nen?*/ Що ти таке кажеш? (останній блок закінчується фразою *もうええわ! / Mou ee wa!*"Все! Досить!"), що додає певної емоційності, що є ознакою ед'ютейнменту, а також рисою, яка цінується студентами Generation Z;

– навчально-розважальні відео тривають загалом близько 3-х хвилин, що не переобтяжує увагу студентів і подає тему в концентрованому вигляді, що також відповідає особливості Generation Z – вони не можуть утримувати свою увагу на чомусь більше 20-ти хв. [1, с. 55; 3, с. 59 – 60].

Для опрацювання та закріплення навчального матеріалу ми пропонуємо студентам вправи на створення власних діалогів у комедійному жанрі "мандзай" з виучуваних тем, спираючись на алгоритм їх побудови, що ми детально висвітлили в одній з наших статей [3, с. 59 –60].

Таким чином, специфіка контенту (комедійний жанр "мандзай"), його презентація (мультимедійні засоби), відповідність специфічним психосоціальним рисам, властивим студентам Generation Z, уможливають доцільність трактування ед'ютейнменту як новітньої та продуктивної технології навчання IMiK, яка інтегрує освітньо-інформаційний, ігровий і цифровий контенти [7, с. 142], а освітньо-розважальні відео в комедійному жанрі "мандзай" як ефективного засобу навчання японського діалогічного мовлення та формування міжкультурної іншомовної комунікативної компетентності.

### Список використаних джерел

1. Бац А. С. Ед'ютейнмент як спосіб підвищення мотивації студентів у вивченні іноземної мови. *Вісник Національного технічного університету "XIII"*. Серія: Актуальні проблеми розвитку українського суспільства. 2021. Т.1, С. 52–57.

2. Бігич О. Б., Руснак Д. А. Автентичні медіа-ресурси як засіб формування у майбутніх учителів французької мови міжкультурної комунікативної компетентності. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Т. 70, №2. С. 165–179.

3. Грикун Ю. О. Освітньо-розважальне відео (комічні сценки в жанрі "мандзай") як сучасний засіб навчання японської мови. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету*. Серія Педагогіка та Психологія. 2022. Т. 37. С. 53–63. <https://doi.org/10.32589/2412-9283.37.2022.272897>.

4. Грикун Ю. О. Особливості гумористичних діалогів японського комедійного жанру "мандзай". *Вісник Київського національного лінгвістичного університету*. Серія Педагогіка та Психологія. 2023. Т. 38. С.105–122. <https://doi.org/10.32589/2412-9283.38.2023.284571>.

5. Коростіль Л. А. Покоління Z: пошук способів педагогічної взаємодії. Народна освіта. Випуск №1(34), 2018. Розділ 4. [https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page\\_id=5229](https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5229).

6. Куленко Р. А. Використання технологій едьютейнменту при навчанні хімії. *XIII Менделєєвські читання: збірник наукових праць Регіональної студентської науково-практичної конференції*, м. Полтава, 25 берез. 2020 р. С. 143–145.

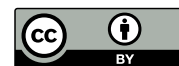
7. Лещенко Т. О., Жовнір М. М. Технологія едьютейнменту в навчальному процесі медичного ЗВО: доцільність упровадження й переваги. *Медична освіта за новими стандартами: виклики та інтеграція в міжнародний освітній простір : матеріали навч.-наук. конф. з міжнар. участю*, м. Полтава, 30 берез. 2023 р. С. 141–143.

8. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / О. Б. Бігич та ін.; за заг. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.

9. The Ultimate Guide to Manzai: No Laughing Matter / Вичерпний путівник з "мандзаю": не жарти. <https://japanswitch.com/manzai-comedy-guide-japan-no-laughing-matter>.

**Довганіч М. О.,**  
здобувачка вищої освіти,  
Центральноукраїнський державний  
університет імені Володимира  
Винниченка, м. Кропивницький

УДК 373.31



## STEM-ОСВІТА – ШЛЯХ ДО САМОСВІДОМОСТІ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА

Навчання у початковій школі є дуже важливим, адже цей період психологи і педагоги визначають особливим у психічному становленні людини, оскільки саме тоді з'являються фундаментальні передумови та механізми опанування різноманітних видів людської діяльності [11, с. 69].