

№ 10.5 від 28.09.2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Глухівський національний педагогічний університет
імені Олександра Довженка

Кафедра теорії і методик початкової освіти

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА
УПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ
ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Виконала:

Лаш Наталія Миколаївна
013 Початкова освіта,
ОПП «Початкова освіта»

Науковий керівник: кандидат
пед. наук, доц.

А.С. Литвинов

Допущено до захисту:

« 3 » грудня 2024 року
Завідувач кафедри

Дата захисту: « 9 » грудня 2024 року

Оцінка 94 А

Підписи членів ЕК:

Мешкова О.С.
Рогов (Савко В.О.)
Лаш (Литвиненко Г.І.)



Глухів – 2024 р.

АНОТАЦІЯ

Лащ. Н. «Упровадження елементів геймофікації в освітньому процесі початкової школи».

Гейміфікація в освіті розглядається як процес перетворення традиційного навчання на ігрову діяльність. Цей метод не перетворює уроки на гру, але впроваджує елементи, які активізують ігрове мислення. Дидактичний потенціал гейміфікації величезний: вона сприяє підвищенню мотивації до навчання, розвиває критичне мислення, стимулює творчі здібності учнів та формує позитивний мікроклімат у класі.

Наукова новизна дослідження полягає у формуванні системи вправ і завдань, які впроваджують елементи гейміфікації у навчання української мови в початковій школі. Метою роботи стало підвищення мотивації учнів через використання ігрових елементів, таких як бали, ролі, рівні складності, рейтинги та інтерактивні ігри.

Результати проведеного дослідження показали, що використання гейміфікації значно підвищує залученість учнів до навчального процесу, створюючи умови для самостійного мислення, роботи в команді та розвитку позитивного ставлення до навчання. Ігрові практики на уроках української мови дозволяють урізноманітнити навчання, використовуючи сучасні інформаційно-комунікаційні технології. Вони забезпечують швидкий зворотний зв'язок, полегшують засвоєння матеріалу і сприяють розвитку ключових компетентностей.

Результати дослідження підтверджують ефективність гейміфікації як способу підвищення внутрішньої мотивації учнів. Інтеграція ігрових елементів сприяє всебічному розвитку дітей, готує їх до життя у сучасному світі та відповідає вимогам нової освітньої парадигми.

Ключові слова: освітній процес, геймофікація, гра, молодші школярі, початкова школа.

ABSTRACT

Lasz. N. "Introduction of Gamification Elements in the Educational Process of Primary School".

Gamification in education is seen as the process of transforming traditional learning into a playful activity. This method does not turn lessons into a game, but introduces elements that activate playful thinking. The didactic potential of gamification is enormous: it helps to increase motivation for learning, develops critical thinking, stimulates students' creativity and forms a positive microclimate in the classroom.

The scientific novelty of the study lies in the formation of a system of exercises and tasks that introduce elements of gamification into the teaching of the Ukrainian language in primary school. The aim of the work was to increase students' motivation through the use of game elements such as points, roles, difficulty levels, ratings and interactive games.

The results of the study showed that the use of gamification significantly increases students' involvement in the educational process, creating conditions for independent thinking, teamwork and the development of a positive attitude towards learning. Game practices in Ukrainian language lessons allow you to diversify learning using modern information and communication technologies. They provide quick feedback, facilitate the assimilation of the material and contribute to the development of key competencies.

The results of the study confirm the effectiveness of gamification as a way to increase the intrinsic motivation of students. The integration of game elements contributes to the comprehensive development of children, prepares them for life in the modern world and meets the requirements of the new educational paradigm.

Keywords: educational process, gamification, game, junior schoolchildren, primary school.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ СПОСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ	8
1.1. Суть поняття «гейміфікація»	8
1.2. Дидактичний потенціал гейміфікації.....	16
1.3. Роль ігрових технологій у процесі розвитку позитивної мотивації до навчання	21
Висновки до першого розділу.....	30
РОЗДІЛ 2. УПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	32
2.1. Особливості застосування методів гейміфікації (на прикладі уроків української мови)	32
2.2. Система вправ і завдань для впровадження гейміфікації (на прикладі уроків української мови)	38
2.3. Експериментальне дослідження упровадження гейміфікації в освітній процес початкової школи	47
Висновки до другого розділу.....	66
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	74
ДОДАТКИ	79

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Ігрові техніки та технології з давніх часів використовуються у педагогічній практиці. Гра – один із основних видів діяльності людини, якій іманентно властива потреба у грі. Значення та ефективність людських практик у різних галузях культури вивчалися та вивчаються вченими у галузі філософії, філології, соціології, політології, психології та ін.

Сучасний етап розвитку гуманітарної думки характеризує висування ролі гри, як основу інноваційної діяльності та тригера креативного мислення.

Заклад загальної середньої освіти – це освітній простір, де учні не лише здобувають знання, а й формують основні компетентності, необхідні для життя у дорослому суспільстві. Зокрема, це розвиток особистої соціальної поведінки школярів, набуття навичок спілкування. Моделлю, яка відбиває реальні соціальні стосунки, є ігрова навчальна діяльність. Саме в процесі гри учні засвоюють соціальні ролі, долають певні виклики й випробування, виформовують соціальне «Я».

Отже, зважаючи на реалії сьогоденного суспільства, зокрема й освіти, важливість організації ігрової діяльності є беззаперечною, а проблема добору ефективних елементів гейміфікації – актуальною.

Трансформація сучасного соціуму вимагає нових підходів до організації будь-якого виду навчальної діяльності. Одним із головних напрямків розвитку сучасної освіти є її цифровізація, яка передбачає всебічне впровадження цифрових технологій в організацію, управління освітнім процесом та організацію роботи закладів освіти цілому. Пріоритетність цього підходу зумовлена ще й тим, що протягом кількох останніх років заклади освіти перейшли на дистанційне або змішане навчання, що пов'язане із пандемією та воєнними діями, які відбуваються на території України. У таких складних умовах саме цифрові засоби допомагають на відстані організувати освітній простір у закладах дошкільної, початкової, базової,

вищої і післядипломної освіти, реалізовувати навчальні цілі та формувати й удосконалювати ключові компетентності суб'єктів освітнього процесу.

Разом із використанням хмарних, інтернет та мобільних технологій, залученням дистанційної та змішаної форм навчання до основних напрямів цифровізації освіти належить гейміфікація.

Отже, актуальність наукової розвідки зумовлена інноваційними підходами в освіті: зокрема використанням цифрових технологій, реалізацією особистісно орієнтованого, діяльнісного і компетентнісного підходів; усвідомленням того, що використання методів гейміфікації підвищує рівень якості освітніх послуг, а також є ефективним у розвитку особистості учнів та формуванні їхніх ключових компетентностей.

Теоретичні засади впровадження методів гейміфікації та їхнє практичне застосування дослідили у своїх працях Т. Видахевич, Т. Волох, Н. Головка, О. Захарова, М. Імерідзе, О. Карабін, І. Коваль, Н. Кудикіна, Н. Морзе Н., Л. Пироженко Сасенко, Н. Тимощук та інші. Учені зосередили увагу на організації ігрової діяльності серед суб'єктів освіти різних вікових категорій. Особливий науковий інтерес та найбільше розробок присвячено використанню методів і прийомів гейміфікації у процесі навчання дітей дошкільного і молодшого шкільного віку.

Набагато менше досліджень присвячено впровадженню гейміфікації саме в навчанні учнів початкової школи на уроках української мови. Це окремі розвідки теоретичного характеру або збірки вправ і завдань. Проте, дидактичний потенціал використання гейміфікації на уроках української мови в початковій школі надзвичайно великий, тому це питання вимагає ґрунтовного дослідження.

Вивчення феномена гейміфікації актуальне для сучасних педагогічних студій, адже активне впровадження ігрових практик в освітній процес лише набирає обертів.

Додатково зауважимо, що актуальність дослідження й упровадження ігрових методик зумовлене не лише відсутністю наукових розвідок і

переходом до нової освітньої парадигми, а й специфікою розвитку сучасних дітей, які потребують інших форм отримання навчальної інформації.

Об'єкт дослідження – процес навчання учнів початкових класів із використанням елементів гейміфікації.

Предмет дослідження – система вправ і завдань впровадження гейміфікації в початкових класах для підвищення мотивації учнів.

Мета дослідження – розкрити особливості використання методів гейміфікації в процесі вивчення української мови у початкових класах Нової української школи.

Для реалізації мети передбачено розв'язання таких завдань:

1. Розкрити сутність поняття «гейміфікація».
2. Охарактеризувати дидактичний потенціал гейміфікації як інноваційної форми організації освітнього процесу.
3. Визначити роль та особливості застосування елементів гейміфікації у процесі розвитку позитивної мотивації до навчання.
4. Сформувати систему вправ і завдань для впровадження гейміфікації в початкових класах.
5. Узагальнити особливості впровадження гейміфікації на уроках в початкових класах.

Методи дослідження. У науковій роботі послуговувалися такими методами:

- теоретичного рівня - аналіз та узагальнення психолого-педагогічної літератури; класифікація, систематизація та інтерпретація отриманих теоретичних і експериментальних даних; вивчення педагогічного досвіду в системі початкової освіти;

- емпіричного рівня – методи збору інформації (опитування, бесіда, інтерв'ю, психолого-педагогічне спостереження), констатувальний і формувальний експерименти; методи якісного та кількісного аналізу результатів експерименту, математичної статистики тощо.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у теоретичному

обґрунтуванні особливостей застосування елементів гейміфікації у процесі розвитку позитивної мотивації до навчання; формуванні системи вправ і завдань для впровадження гейміфікації (на прикладі уроків української мови).

Теоретичне значення роботи полягає в поглибленні теоретичних відомостей щодо впровадження методів гейміфікації в освітній процес початкової школи.

Практичне значення дослідження – система вправ і завдань впровадження гейміфікації в початкових класах для підвищення мотивації учнів до навчання.

Апробація результатів дослідження. Результати наукової розвідки представлені науково-методичних конференціях та семінарах, а саме: Всеукраїнський науково-методичний семінар «Компетентнісний підхід в освіті: теорія і практика» 16 листопада 2023 року Глухів – 2023; II Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція «Розвиток гнучких умінь (soft skills) у процесі освітньої діяльності: теорія і практика», 22 лютого 2024 року, Глухів – 2024; Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю «Початкова освіта в парадигмі Нової української школи: виклики часу». 25 квітня 2024 року м. Глухів; XV Всеукраїнська науково-практична конференція «Наука. Студентство. Сучасність. Незламність поступу української молоді». 17-18 травня 2024 року м. Миколаїв; IV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Світ дидактики: дидактика в сучасному світі» 29-30 жовтня 2024 року, м. Київ. Опубліковано статтю у фаховому журналі категорії Б з педагогіки, психології та медицини "Перспективи та інновації науки" № 11(45) 2024 С. 588-600.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаної літератури і додатків. Загальний обсяг роботи – 86 сторінок, із них основного тексту – 74 сторінки.

РОЗДІЛ 1. ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ СПОСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

1.1. Суть поняття «гейміфікація»

Гра та ігрові технології в педагогічній практиці – це створення певних умов для досягнення завдань, моделювання спеціальної ігрової реальності зі своїми внутрішніми законами (рольові ігри, ділові ігри, організаційно-діяльні ігри та ін.) [19]. Тут учень на якийсь час стає «не собою», приймає роль, діє, виходячи з обраної чи даної йому ролі, а не зі своїх спонукань. Енциклопедія освітніх технологій визначає гру як «вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою». Методисти відносять ігрові практики до інструментарію імітаційної освітньої технології.

Ключовою вважається така особливість гри, як здатність захопити всю увагу і не відпускати від себе довгий час, коли геймер втрачає рахунок часу, забуває навіть про фізичні потреби в їжі або сні, і в цьому його сила :

Саме ці якості гри залучають «гейміфікаторів» реальності та виступають єдиною психологічною основою як традиційних педагогічних ігор, так і гейміфікації [26, с. 67].

У чому полягає в такому разі своєрідність гейміфікації? У її неімітаційному характері, у збереженні незмінним змісту діяльності (наприклад самостійному заучуванні іноземних слів) за зміни саме способу організації цієї діяльності. Будучи ігровою практикою, гейміфікація докорінно відрізняється від відомих раніше освітніх ігрових форм. Суть цієї відмінності в тому, що реальність залишається реальністю, не перетворюючись на гру, а ігрові установки вводяться в систему операцій суб'єкта з цією реальністю. На це особливу увагу звертає Кевін Вербах, дослідник з Пенсільванії, кажучи про те, що гейміфікація не є ні грою, ні теорією ігор, ні симуляцією, ні використанням ігор у бізнесі, ні зароблянням балів.

Так, гейміфікований освітній курс не є комп'ютерною грою (хоча часом дуже схожий на неї за рахунок ігрової оболонки, якщо існує підтримуючий курс програмного забезпечення). По ходу руху за курсом учень виконує освітні та ігрові завдання. Наприклад, освітнє завдання – освоїти різні стилі мови; ігрова задача – набрати 50 балів за виконані письмові завдання до певного терміну для переходу до наступного рівня [9, с. 40].

Причому освітні цілі завжди залишаються у пріоритеті, а ігрові – покликані лише допомогти утримувати внутрішню мотивацію до виконання освітніх завдань. Вітчизняні дослідники для позначення аналізованого явища часто використовують слово «ігрофікація». На наш погляд, термін «гейміфікація» відображає суть явища набагато точніше, оскільки в даному випадку стикаються два поняття – «гра» та «комп'ютерна гра», причому друге є гіпонімом першого (комп'ютерні ігри є різновидом ігор як таких).

Якщо ж казати про сферу комп'ютерних і відеоігор, то в сучасному світі це окрема діяльність з новими механізмами, що стрімко розвивається та платформами, що дають неймовірні результати залучення аудиторії. Внаслідок цього нам буде логічним використовувати запозичене «гейм» (game), оскільки в українській мові вже існує стійке і загальновідоме поняття «геймер» – людина, що грає в комп'ютерні і відео-ігри, і воно не дорівнює за змістом слова «гравець» [26, с. 67].

Крім того, наукове завдання, що стоїть перед нами, полягає у виділенні та описі особливого способу навчання, що впроваджує гейм-механіки до освітнього простору, вимагає окремого імені, такого як кодифіковані у педагогіці «ділова гра», «рольова гра» та ін. Отже, ми можемо говорити про гейміфікацію як про новий спосіб організації навчання, що має величезний педагогічний потенціал. Властиві гейміфікації механіки дозволяють запуснути цей найвищий рівень активності, який «є першопричиною, джерелом діяльності дитини, що має творчий, перетворюючий характер», причому стимулювати суб'єктну активність, не відводячи того, хто навчається з реальності [51, с. 33]:

Гейміфікація – це застосування ігрових принципів до неігрових навчальних об'єктів. Вона використовується задля мотивування певної поведінки учнів, але не означає, що увесь процес навчання базуватиметься на грі [22]. На уроці учні не грають іграшками та не користуються електронними гаджетами, окрім як для відеозв'язку. Гейміфікація – це не завжди міжучнівське змагання із переліком особливих нагород – проте ці елементи також є можливими. Метод потрібен, щоб:

- мотивувати учнів до певної поведінки чи дій;
- додати процесу навчання духу змагань;
- допомогти дітям помітити свій прогрес в опануванні теми.

Приклади гейміфікації — таблиця навчальних успіхів, або заохочення найкращому учню місяця. Насправді навчальний процес, де є система оцінювання, і так є гейміфікованим, бо передбачає конкуренцію. Проте вчитель має додати гру у ті освітні процеси, які її не передбачають.

Чимало наукових досліджень присвячено впровадженню гейміфікації в навчання учнів початкової школи, адже ігрова діяльність – та природня атмосфера, у якій перебувають діти цього віку.

У сучасній науці послуговуються двома термінами на позначення досліджуваного явища: «гейміфікація» та «ігрофікація», рідше використовують «ігровізація» [19].

Погоджуємося із думкою багатьох учених, що гейміфікація – це не просто використання ігор на уроках, а інтеграція ігрових елементів та ігрового мислення, це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання та виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу [22].

Усвідомлюючи існування у науковій термінологічній системі понять «ігрофікація» та «ігровізація», що виникли внаслідок калькування, у своїй роботі послуговуємося більш поширеним терміном «гейміфікація» та похідними від нього поняттями: гейміфікувати, гейміфікований контент, гейміфікований комунікативний простір.

Лише з метою уникнення тавтології як синонімічні поняття використовуємо терміни «гейміфікація» та «ігрові методики», «ігрові практики», однак чітко диференціюємо гейміфікацію та ігри як розважальний інструмент.

Ураховуючи проведений аналіз досліджень щодо сутності гейміфікації, сформулюємо таке робоче тлумачення цього феномена:

Гейміфікація – це спільна діяльність учителя й учнів, спрямована на перетворення освітнього процесу на ігрову діяльність з метою розв’язання дидактичних та виховних завдань, а також формування ключових компетентностей молодших школярів.

Ефективність гейміфікованої діяльності зумовлена основним її принципом – забезпечення зворотного зв’язку учня та швидке опанування всіма функціональними можливостями гри.

Переоцінити роль гейміфікації в освітньому процесі важко, адже функції гри реалізують актуальні на сьогодні освітні парадигми, зокрема компетентнісний, комунікативний і діяльнісний підходи. Застосування ігрових методик дозволяє вчителю не лише підвищити рівень мовної компетентності учнів, а й реалізувати низку інших важливих завдань [19]:

- активізувати пізнавальну діяльність та мобілізувати розумові здібності школярів;
- сформувати навички критичного й креативного мислення;
- виховувати дисциплінованість (мінімальні затверджені правила, регламент та відчуття колективності позитивно впливають на гіперактивних дітей або учнів із особливими освітніми потребами);
- розвивати ініціативність, почуття самодостатності й самоцінності.

Окрім цього, як справедливо зауважують вчені, ігрові навчальні заняття сприяють розвитку в учнів таких компетентностей, як:

- комунікативні вміння та навички;
- навички співпраці;
- навички самопрезентації і рефлексії;

- формування ціннісно-сислової сфери;
- формування ІКТ-компетентності [32].

Безумовно, процес упровадження ігор у навчальну діяльність у сучасній школі має свої відмінні риси, що стосується, зокрема, добору дидактичного матеріалу, засобів і технологій реалізації ігрової діяльності.

Попри деякі недоліки гейміфікації (збільшення кількості часу проведеного біля комп'ютера, дефіцит живого спілкування тощо), ігрова діяльність має чимало переваг порівняно із традиційним освітнім процесом. Наприклад, О. Захарова [26, с. 94], виокремлює такі:

- упровадження різних інформаційних технологій і мультимедійних засобів;
- використання не лише очної, але й дистанційної форми навчання;
- здійснення різнобічного викладу матеріалу, що сприяє підвищенню інтересу учнів до навчання, активізує пізнавальну активність і творчі здібності школярів;
- розвиток самоорганізації, самоконтролю й самодисципліни учнів.

Як відомо, будь-яка гра, зокрема й дидактична, складається із таких елементів, як роль, сюжет гри (або уявна ситуація), правила гри, ігрові дії, тому включення учня в ігрову діяльність сприяє засвоєнню соціальних ролей, набуттю життєвого досвіду.

Зазначимо: гейміфікація відрізняється від інших ігрових практик (наприклад, ігор-симуляцій, імітаційних ігор та ін.) тим, що вона не має імітаційного характеру і не перетворює реальність на гру, а дає учням ігрові установки, які співвідносяться з реальністю [26].

Щоб глибше розуміти суть гейміфікації та правила впровадження її в освітній процес, вважаємо за необхідне проаналізувати різні погляди щодо основних характеристик цього феномена.

У своїй фундаментальній розвідці одні з перших дослідників теорії ігрової діяльності вчені К. Сален й Е. Циммерман виокремили такі елементи гри, що дозволяють дитині змоделювати ситуації позашкільного життя, бути

суб'єктом соціальних відносин, формувати соціально значущу поведінку і соціальну відповідальність: дія (сукупність вчинків, конкретних кроків учасників гри); завдання (проблемна ситуація, виклик, що постає перед гравцями); ризик і невизначеність (стани, що супроводжують усю діяльність у ході реалізації мети, спонукають учасників до конкретних дій і перетворюють гру на захопливе дійство); емоційна складова (передбачення результату, схвильованість і навпаки стабілізація негативних емоцій, розчарування від поразки або радість від успіху, задоволення від процесу, зняття емоційної напруги тощо) [19].

К. Вербах і Д. Хантер представили гейміфікацію як сукупність абстрактних рівнів її структурних елементів: динаміка (загальні аспекти гейміфікованої системи, які необхідно враховувати, але їх неможливо впровадити в гру безпосередньо через високий ступінь їхньої абстрактності: часові обмеження, тема, сюжет, емоції, взаємовідносини); механіка (процеси, які є рушійною силою дій: віртуальні нагороди, статуси, ігрові бали, випробування, співробітництво, зворотній зв'язок); компоненти гри (найбільш конкретні механізми, в яких реалізовано динаміку і механіку гри: медалі, «бейджі», аватари, система досягнень, можливість відкривати нові рівні тощо) [21].

Проаналізувавши та інтерпретувавши досвід зарубіжних вчених, виокремимо такі специфічні риси гейміфікації : механіка, тобто використання компонентів, характерних для ігрового процесу (наприклад, бали, віртуальні нагороди, віртуальні товари, статус, рейтинг); естетика (залучення в гру, що сприяє виникненню емоційної складової); соціальна взаємодія (різні форми й методи соціального контакту); динаміка (використання сценаріїв, які вимагають реакції учнів у реальному часі) [19].

Для ефективного використання гейміфікації на уроках у початковій школі та результативного керування навчальним процесом учитель має чітко усвідомлювати специфіку ігрової діяльності та її структурні елементи.

Зважаючи на рівні гейміфікації – від використання окремих ігрових елементів до побудови всього освітнього процесу на принципах ігрового простору, – процес навчання можна здійснювати різними шляхами.

З огляду на це виокремлюємо два напрями гейміфікації:

- використання елементів гри;
- побудова всього процесу навчання за законами і технологіями ігрового простору.

Прикладом такого підходу може бути кейс, розрахований на вивчення якогось окремого розділу або реалізований протягом семестру, де використовуються, наприклад, різнорівневий підхід, турнірна таблиця, заохочення й нагороди тощо.

Як зазначалося раніше, гейміфікацію необхідно чітко відрізнити від гри. Розберімося докладніше у відмінностях між двома цими поняттями.

Гра у педагогічній практиці – це насамперед моделювання реальності, відмінної від об'єктивного життя учнів, імітація певних ситуацій, програвання ролей тощо. Характерною ознакою гри є здатність зацікавити учня, активізувати його увагу й захопити [32].

За словником-довідником професійної педагогіки, гра – це форма організації навчання й виховання, здійснювана в умовних ситуаціях і спрямована на відтворення, трансляцію й засвоєння досвіду суспільства, який реалізовано в нормах людської життєдіяльності; це допомагає пізнанню й засвоєнню позанавчальної дійсності і сприяє інтелектуальному, емоційному й моральному розвитку учня. Автори-упорядники словника подають традиційну класифікацію ігор, виокремлюючи такі їх види:

- рольові (учасники виконують різноманітні ролі певними функціональними обов'язками, що зумовлені темою і змістом гри);
- ділові (учні відтворюють предметний і соціальний зміст професійної діяльності, моделюють системи відношень, характерних для такого виду ігрової практики);

- імітаційні, або симулятори (допомагають набути певних навичок, імітуючи конкретний вид професійної діяльності);
- дослідницькі (учитель реалізує методику організації наукового бачення певної проблеми);
- організаційно-діяльнісні (програми моделюють зміст діяльності з певної теми).

Додатково вчені виділяють ігровий тренінг як форму закріплення тих чи інших умінь і навичок учнів [21].

Здатність мобілізувати активність школярів та розважити їх (в освітньому контексті, звісно) об'єднує ігрові технології та гейміфікацію. Проте відмінною рисою гейміфікації є те, що реальність не перетворюється на гру, а навчальна діяльність просто набуває ігрової форми, учитель використовує ігрові методики й практики.

Кардинально протилежною у порівнянні із гейміфікацією є група рольових ігор, для яких характерна спонтанність. Гейміфікація має чітко визначену мету й окреслені правила, виконання яких передбачає прогнозування, спланованість дій учнів і досяжний результат, тому для гейміфікації не властива спонтанність. Навпаки такий вид навчання чітко структурований, адже вчитель має поділити опрацьовувану тему, розділ або курс на певні етапи, кожен з яких має свої цілі; реалізація їх сприяє виконанню головної мети [26].

Порівняння доводить, що найбільше спільних рис гейміфікація має з іграми-симуляторами, які, створюючи ілюзію реального життя в комп'ютерному просторі, виконують тренувальні функції – можуть бути стратегічними або стосуватися оволодіння якоюсь професією чи набуття певних навичок. Можна стверджувати, що гейміфікація також створює ілюзію гри, проте її дії розгортаються в реальному житті, а не в уявному світі.

Важлива характеристика гейміфікації – це системність, яка не є необхідною умовою здійснення інших видів ігрової діяльності. Специфіка

цього параметру полягає в тому, що принципи гейміфікації запроваджуються не як окремі елементи, а супроводжують цілісний ігрований процес (починаючи із формулювання мети до досягнення результатів) [22].

Отже, від інших ігрових методик (наприклад, імітаційних, ділових, рольових ігор) гейміфікація в першу чергу відрізняється неімітаційним характером освітньої діяльності, системністю і нерозривним зв'язком із реальною дійсністю.

Однією із характерних рис гейміфікації, що відрізняє її від інших освітніх трендів, – це ігровий дизайн, тобто візуалізація змісту в ігровому стилі.

При всій перспективності гейміфікації освітнього процесу необхідно ставитися до нього з обережністю, адже, як стверджують науковці, учителям потрібно відрізнати корисний дидактичний потенціал гри від гри як самоцілі, тому що нерозрізнення цього може негативно вплинути на самореалізацію дитини у соціумі, а також призвести до погіршення її психічного і фізичного здоров'я.

1.2. Дидактичний потенціал гейміфікації

Гейміфікація відрізняється від інших ігрових практик, оскільки не імітує діяльність, а якісно модифікує спосіб організації навчальної діяльності, забезпечує збереження змісту освітнього процесу. Для того, щоб уникнути безглузлого заробітку ігрових балів, необхідно встановити відповідні ігрові та освітні завдання протягом усього навчання [32].

У сучасній освіті спостерігається зростаючий інтерес до використання гейміфікації у навчальному процесі. Гейміфікація є невід'ємною частиною цифрових технологій, що володіє такими властивостями, як мультимедійність, інтерактивність, нелінійність подачі інформації та інформативність.

Для досягнення ефективності навчання важливо реалізовувати основні дидактичні засади. Один з них – миттєвий зворотний зв'язок, дозволяє дітям

отримувати зворотний зв'язок на свою відповідь в режимі реального часу. Під час проведення зайняття в інтерактивній формі створюється більш активна та взаємодіюча група. Наглядність матеріалу також є важливим аспектом навчання, особливо якщо використовувати мультимедійно-динамічні форми подачі. Ефект візуалізації може бути максимально посиленим за рахунок геймфікації та нових технологій, таких як 3D-технології, доповнена реальність та технології, що забезпечуються ефектом присутності. Вони дозволяють створювати більш захоплюючі можливості для підвищення ефективності навчання [29].

Гейміфікація є ефективним інструментом навчання з використання ігрових елементів та принципів. Вона дозволяє організувати навчання за принципом послідовності та систематичності, при якому учні поступово оволодівають навчальним матеріалом від простого до складного [21].

Організація навчального процесу із застосуванням геймфікації під час навчання основ програмування дозволяє розвивати не тільки навички програмування та алгоритмічного мислення, а й комунікативні вміння, критичне мислення, готовність до групової роботи та толерантність. Технології гейміфікації дозволяють використовувати проблемні методи навчання, пошукову діяльність та дослідницькі проекти, стимулює самооцінювання та взаємооцінювання, а також стимулює процес навчання шляхом створення віртуального ігрового простору [56].

Перевага геймфікації полягає у тому, що вона активізує творчий потенціал особистості учасників освітнього процесу і дозволяє не тільки ефективно навчати основам програмування, але і розвивати особистісні якості учнів.

Таблиця 1.1.

Реалізація дидактичних принципів шляхом використання
гейміфікації [32, с. 113]

Дидактичний принцип	Засоби реалізації дидактичного принципу
Принцип наочності (можливість візуально та динамічно сприймати інформацію)	Мультимедійно-динамічна форма подачі матеріалу (використання графічних зображень, аудіо, відеофайлів та інших інтерактивних елементів)
Принцип свідомості та активності учнів (орієнтований на результати та на підвищення особистої відповідальності учнів за свою роботу)	Миттєвий зворотний зв'язок (дозволяє отримувати інформацію про те, наскільки добре виконуються завдання) та можливість оцінювання та самооцінювання (аналіз учнями власних досягнень та можливостей зростання)
Принцип послідовності та систематичності (дозволяє вибудовувати логічно пов'язані етапи практики)	Систематичне ускладнення умов гри та ігрового матеріалу
Принцип індивідуалізації навчання (надає можливість учневі самому визначити темп навчання, кількість часу та способи отримання знань)	Можливість вибору кожним учням індивідуальної траєкторії навчання (облік потреб та інтересів кожного учня та створення оптимальних умов для його навчання)
Принцип доступності та посиленості (враховуючи індивідуальні особливості кожної дитини необхідно створювати умови для успішного навчання та розвитку)	Можливість самостійно вибирати складність навчального матеріалу (ясність та доступність викладу навчального матеріалу, враховується рівень підготовки кожної дитини)
Принцип міцності (присутність позитивних моментів сприяє активному та продуктивному засвоєнню матеріалу)	Задіяння емоцій учнів (на рівні психології та емоційного стану учня формуються механізми, що підвищують засвоєння матеріалу)

Таблиця 1.2.

Дидактичні властивості та функції навчальних ігор

Дидактичні якості	Дидактичні функції
Різноманітні типи рівнів для вивчення завдань та тестів різних форматів	Розвиток мовної діяльності та мовних навичок у учнів, розвиток соціокультурної компетенції та підготовка до життя в суспільстві, підвищення загальної культури учнів та посилення їх позитивних якостей, створення завдань екзаменаційного формату та організація самостійної та аудиторної роботи
Гра «Ozaria» – пригодницька гра із сюжетною лінією	Підвищення мотивації та рівня залучення дітей через вибір рівнів освоєння матеріалу, організація індивідуальної та парної роботи, організація самостійної (активна участь у навчанні, розвиток навичок вирішення завдання) та аудиторної роботи (підтримката контроль знань учнів)

Клас «CodeCombat» – оригінальна гра вчить навичкам реального програмування через силу гри та вбудований елементів гейміфікації	Використання при формуючому контролі, підвищення мотивації учнів вивчення навчальної інформації. Самооцінювання (оцінка власних знань та навичок), організація індивідуальної, парної та групової роботи, організація самостійної та аудиторної роботи, формування мовних навичок
«Roblox» – творче програмування ігрових персонажів	Візуалізація навчального матеріалу, організація самостійної та аудиторної роботи спрямованої на закріплення здобутих знань та навичок, підвищення мотивації, формування мовних навичок, розвиток умінь читання та аудіювання
Ліга штучного інтелекту, кіберспортивна ліга програмування для змагань, для вивчення реального коду	Підвищення мотивації та рівня залучення, змагальності
Онлайн-класи «Наживо»	Здійснення проектної діяльності через правильну організацію групової та індивідуальної роботи з урахуванням факторів, що впливають на результативність роботи
Колекція створених іншими викладачами проектів	Використання завдань для самоосвіти, заповнення прогалів учнів, використання викладачами колекцій для створення нових проектів та уроків, спираючись на напрацювання інших фахівців

Ще одна платформа, яка надає можливість педагогам створювати завдання з гейміфікацією – Minecraft EDU.

Таблиця 1.3.

Дидактичні властивості та функції Minecraft EDU [32].

Дидактичні властивості	Дидактичні функції
Різноманітні типи рівнів для вивчення завдань та тестів різних форматів	Розвиток мовної діяльності та мовних навичок у учнів, розвиток соціокультурної компетенції та підготовка до життя в суспільстві, підвищення загальної культури учнів та посилення їх позитивних якостей, створення завдань екзаменаційного формату та організація самостійної та аудиторної роботи
Захоплюючі завдання та головоломки	Використання при проміжному контролі, що дозволяє оцінити рівень освоєння матеріалу на певному етапі навчання. Самооцінювання (оцінка власних знань та навичок) та взаємооцінювання (оцінювання роботи своїх товаришів та коригування для покращення якості їх роботи)
Різноманітні типи рівнів для вивчення завдань та тестів різних форматів	Розвиток мовної діяльності та мовних навичок у учнів, розвиток соціокультурної компетенції та підготовка до життя в суспільстві, підвищення загальної культури учнів та посилення їх позитивних якостей, створення завдань екзаменаційного формату та організація самостійної та аудиторної роботи

Ігрові персонажі	Підвищення мотивації та рівня залучення дітей через вибір рівнів освоєння матеріалу, організація індивідуальної та парної роботи
Класні дошки таблички	Візуалізація навчального матеріалу, організація самостійної та аудиторної роботи спрямованої на закріплення здобутих знань та навичок, підвищення мотивації, формування мовних навичок, розвиток умінь читання та аудіювання
Чат	Забезпечення комунікації учасників процесу навчання через можливість введення повідомлень у чаті, забезпечення чітких правил комунікації та контролю за їх дотриманням
Режим класу (Classroom Mode)	Адміністрування та моніторинг навчального процесу через відстеження телепортації гравців, перемикання різних ігрових параметрів, які впливають на ігровий
Шаблони світів	Створення свого динамічного світу на основі базових біномів
Вбудований редактор Microsoft MakeCode (Code Builder)	Формування синтаксичних навичок мови програмування (лексичних, граматичних, фонетичних, орфографічних). Дозволяє автоматизувати спорудження об'єктів, змінює ігрові поведінки Minecraft
Колекція створених іншими викладачами іммерсивних світів та завдань	Використання завдань для самоосвіти, заповнення прогалін учнів, використанням викладачами колекцій для створення нових проектів та уроків, спираючись на напрацювання інших фахівців

Щоб всебічно проаналізувати феномен гейміфікації та ефективно впроваджувати її принципи в освітню діяльність, варто дослідити лінгводидактичний і методичний потенціал цього виду ігрової практики.

Гейміфікація, упроваджена в освітній процес, є дуже ефективною завдяки тому, що має універсальний характер, легко відтворюється і, підходячи для будь-якої шкільної дисципліни, може допомогти реалізувати будь-яку навчальну і виховну мету.

Упровадження принципів гейміфікації вимагає від учителя мобільності, гнучкості, здатності планувати свою діяльність і діяльність учнів, прогнозувати ефективні результати тощо.

За умови системного використання в освітньому процесі методів і засобів гейміфікації, вчитель може зробити навчання дітей більш керованим, чіткіше планувати свою діяльність, що сприятиме зростанню успішності учнів [51].

Професійна компетентність учителя виявляється у тому, щоб реалізувати головну ціль гейміфікації – збільшити відсоток залученості учнів

у процес навчання без їхнього власного усвідомлення за допомогою моделювання їхньої поведінки.

Дослідники справедливо зауважують, що будучи однією з важливих характеристик цифрових технологій, а саме – однією з їх дидактичних властивостей (разом з інтерактивністю, мультимедійністю, інформативністю тощо), сама гейміфікація реалізує низку дидактичних принципів. Наявність цих принципів збільшує зростання інтересу до впровадження гейміфікації в освітній процес і реалізує певні педагогічні завдання, оптимізуючи діяльність учителя й учнів.

Ігрова діяльність у викладанні навчальних дисциплін у початкових класах, зокрема й української мови, має свої переваги. Використання ігор дозволяє збагатити засоби пізнавальної діяльності учнів, урізноманітнити освітній процес і розвинути любов до мови [29].

Традиційно саме на ігровій діяльності побудоване навчання у початковій ланці враховуючи вікові особливості учнів та сферу їхніх захоплень, що дозволяє ефективно користуватися ігровими технологіями. За допомогою гри учня будь-якого віку легко залучити до співпраці, тому що саме гра є одним із перших видів діяльності дитини, через який вона здійснює самопізнання, пізнання навколишнього світу і формує свою особистість.

1.3. Роль ігрових технологій у процесі розвитку позитивної мотивації до навчання

Формування мотивації вчення можна назвати однією з центральних проблем сучасної школи. Проблема мотивації вчення лежить на стику процесів навчання та виховання та є найважливішим аспектом сучасного навчання.

Формування мотивації вчення – це вирішення питань виховання особистості. Мотиви вчення стають надбанням особистості, її стійкими властивостями. Тому формування мотивів вчення є важливим у розвитку

особистості молодшого школяра, який знаменує собою початок якісної перебудови ціннісно-сислової сфери особистості, у процесі чого школяр починає оцінювати себе як суб'єкт діяльності.

Вихідним компонентом навчальної діяльності є мотивація. Саме тому при організації освітнього процесу необхідно насамперед приділяти увагу формуванню мотивів вчення молодших школярів.

Основними чинниками, що впливають на формування позитивної стійкої мотивації до навчання, є: зміст навчального матеріалу; організація навчальної діяльності; колективні форми навчальної діяльності; оцінка навчальної діяльності; стиль педагогічної діяльності вчителя; використання освітніх технологій, зокрема ігрових. [19]:

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими та захоплюючими роботу учнів на творчо-пошуковому рівні. Цікавість умовного світу гри робить позитивно емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси та функції дитини [21].

Вперше термін «мотивація» вжив А. Шопенгауер у статті «Чотири принципи достатньої причини» (1900-1910). Потім цей термін міцно увійшов у психологічний побут для пояснення причин поведінки людини та тварин.

Мотивація як процес зміни станів та відносин особистості ґрунтується на мотивах, під якими розуміються конкретні спонукання, причини, що змушують особу діяти, здійснювати вчинки. Мотиви можна визначити як ставлення школяра до предмета своєї діяльності, спрямованість на цю діяльність. У ролі мотивів виступають у взаємозв'язку потреби та інтереси, прагнення та емоції, установки та ідеали. Тому мотиви – дуже складні освітні динамічні системи, у яких здійснюються аналіз та оцінка альтернатив, вибір та прийняття рішень.

Педагоги виділяють соціальні та пізнавальні мотиви. За рівнями розрізняють широкі соціальні мотиви (борг, відповідальність, розуміння

соціальної значимості вчення), насамперед, це прагнення особистості через вміння утвердитися у суспільстві, утвердити свій соціальний статус; вузькі соціальні (або позиційні) мотиви (прагнення обійняти певну посаду в майбутньому, отримає визнання оточуючих, отримувати гідну винагороду за свою працю); мотиви соціального співробітництва (орієнтація на різні способи взаємодії, утвердження своєї ролі та позиції у класі).

Широкі пізнавальні мотиви виявляються як орієнтація на ерудицію, реалізуються через задоволення від процесу навчання і його результатів. Пізнавальна діяльність людини є провідною сферою його життєдіяльності і в цій групі мотиви поділяються на навчально-пізнавальні мотиви (орієнтація на способи добування знань, засвоєння конкретних навчальних предметів) та мотиви самоосвіти (орієнтація на придбання додаткових знань);

Мотиви вчення іноді поділяють на зовнішні та внутрішні [30].

Існують усвідомлені та неусвідомлені мотиви. Також науковці виділяють мотиви реальні, усвідомлювані учнями і вчителями, об'єктивно визначальні шкільні досягнення, і мотиви уявні (надумані, ілюзорні), які б діяли за певних обставин. Зайве говорити, що дидактичний процес має спиратися на реальні мотиви, створюючи одночасно передумови виникнення нових, вищих і дієвих мотивів, існуючих у цей час як перспективні у програмі вдосконалення. Якщо активність учня спрямовано під час навчання на відносини з іншими людьми, то йдеться, як правило, про різні соціальні мотиви. Іншимисловами, одних учнів більшою мірою мотивує сам процес пізнання під час навчання, інших – відносини з іншими людьми під час навчання.

Для гармонійно розвиненої особистості потрібне поєднання різних мотивів. Не саме собою наявність соціальних чи пізнавальних мотивів, саме якість визначає сутність особистості школяра та її спрямованість.

Істотною особливістю мотивації навчальної діяльності молодших школярів є неможливість довго стримувати енергію сформованого наміру. Тому між створенням у них відповідного наміру та виконанням його не

повинно проходити багато часу, щоб це прагнення не «охололо». Крім того, перед молодшими школярами доцільно ставити не віддалені та великомасштабні цілі, а найближчі та невеликі.

Вивчені підходи у психолого-педагогічній літературі дозволили уточнити поняття «мотивація» та «мотив вчення», розглянути класифікацію мотивів вчення. Ми встановили, що мотив вчення – це спрямованість учня на різні сторони навчальної діяльності [21].

Провідна діяльність молодшого шкільного віку – навчальна. Її фундаментальними характеристиками є обов'язковість, результативність та довільність. Саме вона визначає найважливіші зміни, які властиві психіці дитини на даному етапі. Окрім цього, навчання у молодшому шкільному віці стимулює формування психологічних новоутворень, які є фундаментом для особистісного розвитку на наступних вікових етапах [30].

У цей час виникають нові мотиви (потреби, інтереси, бажання), відбуваються перестановки в ієрархічній мотиваційній системі дитини. Старі інтереси, мотиви втрачають свою спонукальну силу, на зміну їм приходять нові. Те, що має відношення до навчальної діяльності, виявляється значущим, цінним, те, що має відношення до гри, стає менш важливим. Водночас у молодших школярів, як і раніше, помітно переважання мотивів над мотиваційними установками, оскільки в основному ними ставляться цілі на найближче майбутнє, пов'язане зі справжніми подіями. Як і раніше провідними є «безпосередньо діючі мотиви», а наміри, що приймаються, «йдуть на поводу» у безпосередніх спонукань, бажань.

Одним із засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності є ігрові технології.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів та прийомів педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

На відміну від ігор взагалі педагогічна гра має суттєву ознаку – чітко поставлену мету навчання та відповідний їй педагогічний результат, які

можуть бути обґрунтовані, виділені у явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Ігрова форма занять створюється під час уроків за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які стають засобом спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Місце та роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій та класифікації педагогічних ігор.

Оптимальне поєднання гри з іншими формами освітнього процесу – одна з найскладніших дій педагогів.

Розвиваючий потенціал гри закладений у її природі. У грі одночасно вживаються добровільність і обов'язковість, розвага і напруга, містика і реальність, відособленість від повсякденного та постійний зв'язок з ним, емоційність та раціональність, особиста зацікавленість та колективна відповідальність [19].

Ігрова технологія виступає як цілісна система навчання, що охоплює частину освітнього процесу та об'єднується загальним змістом, сюжетом і персонажами. Вона включає послідовні ігри та вправи, спрямовані на формування вміння виділяти ключові ознаки об'єктів, порівнювати та зіставляти їх; групи ігор, що допомагають узагальнювати предмети за певними ознаками; ігри для розвитку в молодших школярів здатності відрізнити реальні явища від уявних; а також ігри, що розвивають самоконтроль, швидкість реакції, фонематичний слух, кмітливість тощо. Ігровий сюжет розгортається паралельно з основним навчальним матеріалом, стимулюючи активність та полегшуючи засвоєння ряду навчальних елементів. Створення ігрових технологій із окремих ігор та компонентів – це завдання кожного вчителя початкової школи.

Для того щоб дітям хотілося отримувати знання, щоб їм було цікаво працювати на уроках, потрібно вибирати різні форми та прийоми організації уроків, використовувати цікавий матеріал, ігрові ситуації, які розвивають

пізнавальний інтерес, а отже, і виховують інтерес до предмета, що сприяє підвищенню якості знань. Інтерес учнів до предмета розвивається особливо активно, якщо використовуються такі форми організації навчання: творчі завдання, використання під час уроків ігрових методів навчання. Значна більшість вчителів правильно вважає, що для дитини молодшого шкільного віку гра залишається дуже важливою діяльністю. Саме вона допомагає формуватися новою провідною діяльністю – навчальною, тому вчені, методисти, передові вчителі завжди рекомендували впроваджувати ігрові методи навчання [32].

Гра – один із найважливіших засобів розумового та морального виховання дітей. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення знань. Захопившись, діти не помічають, що навчаються: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються у незвичайних ситуаціях, поповнюють запас уявлень, понять, розвивають фантазію. Навіть найпасивніші з дітей включаються у гру з величезним бажанням, докладають усіх зусиль, щоб не підвести товаришів з гри [21].

Компонентами гейміфікації в освітньому процесі є ігрові стратегії, які підвищують інтерес учнів до навчання, а отже, розвивають позитивну мотивацію.

Гейміфікований освітній простір зацікавлює старшокласників і низкою інших важливих факторів: технічними засобами, що постійно оновлюються і за допомогою яких відбувається навчання; можливостями співпрацювати з іншими однокласниками, зокрема й на базі освітніх платформ; високим коефіцієнтом самостійності освітньої діяльності та індивідуалізацією навчання й розвитку; нестандартною формою організації освітнього процесу, відходом від традиційної класно-урочної системи.

Серед способів підвищення мотивації учнів можна виокремити такі:

- використання ігрових елементів, що реалізують педагогічні цілі гейміфікації і водночас розвивають ігрове мислення;

- використання нагород, яке сприяє розвитку азарту і допомагає максимальному виявленню здібностей здобувачів освіти;

- втілення ідей учнів у життя (матеріалізуючи ідеї, учитель спрощує засвоєння матеріалу школярами);

- заохочення самостійності й ініціативності.

Одні з перших розробників теорії гейміфікації (зокрема й проведення комп'ютерних ігор) К. Вербах і Д. Хант запропонували розгалужену систему заохочень – компонентів гейміфікації, – які безпосередньо можуть збільшити рівень внутрішньої мотивації учнів:

- досягнення (певні цілі);

- аватари (візуалізація характеру гравця);

- бейджи (візуалізація досягнень);

- битви із шефами (особливо складні випробування для переходу на наступний рівень) [30];

- колекціонування (накопичення наборів предметів або бейджів);

- поєдинки (конкретна боротьба, зазвичай швидка);

- доступ до контенту (те, що відкривається гравцям, коли вони досягають певних показників);

- подарунки (можливість ділитися ресурсами з іншими);

- рейтинги лідерів (візуалізація розвитку і досягнень гравця);

- рівні (певні кроки у розвитку гравця);

- бали (кількісне відображення розвитку гри);

- квести (конкретні завдання зі своїми цілями й нагородами);

- соціальний профіль (візуалізація гри в соціальній мережі ігрока);

- команди (певні групи гравців, що працюють разом задля досягнення спільної мети);

- віртуальні товари (ігрові активи із суб'єктивною бо реальною цінністю) [32].

Характер наведених компонентів, безперечно, специфічний і, на перший погляд, може використовуватися лише в комп'ютерних іграх, однак

деякі із елементів уже давно й успішно вчителі використовують і в інших видах ігрової діяльності. Наприклад, ефективним є об'єднання учнів в команди (здорова конкуренція), надання впродовж чи у фіналі гри балів, бонусів, додаткового навчального матеріалу (для переходу на наступний рівень) тощо.

Зважаючи на внутрішню природу способів заохочення учнів і рівня актуалізації їхньої позитивної мотивації, а також вплив на психологічно-емоційний стан проаналізовані компоненти можна об'єднати в декілька груп:

- виклик (зворотній відлік – виконання завдань за обмежений період часу);
- елементи ризику (вірогідність втратити накопичені бали, знизити рівень, позбутися набутого статусу);
- шкала рейтингу (самооцінка прогресу, оцінка подальших перспектив);
- застосування балів, віртуальних нагород у практиці (обмін на оцінку, наприклад) тощо [21].

Будь-який обраний спосіб мотивації учнів вимагає від учителя додаткової підготовки і ретельного педагогічного прогнозування результатів. З огляду на специфіку сучасного освітнього процесу – дистанційну форму її здійснення – учителям важче впливати на ступінь умотивованості школярів, адже в цій формі навчання майже не реалізований емоційний компонент, який пов'язує педагога й учнів, а також школярів між собою. Однак учитель може частково розв'язати цю проблему та посилити залученість учнів (через вплив на емоційну сферу) за допомогою використання таких елементів гейміфікації, як рейтинги, рівні, табло переможців, нагороди, ігрові бали тощо.

Як зазначалося раніше, пріоритетним завданням учителя є залученість учнів в ігровий процес без їхнього усвідомлення, адже неусвідомленість відіграє важливу роль у формуванні мотивації школярів, а точніше сприяє трансформації зовнішньої мотивації на внутрішню, що гарантовано

призводить до успішної реалізації освітніх цілей. Також зауважимо, що за допомогою неусвідомленої залученості активізується мимовільна увага школярів, яка ефективно впливає на процес навчання.

Додамо, що використання принципів гейміфікації дозволяє реалізувати низку інших не менш важливих цілей: спонукає до спільної творчої діяльності, підвищує рівень і якість знань, допомагає набутти й закріпити корисні звички (зокрема вчать безболісно переносити невдачі та поразки тощо) [19].

Зважаючи на це, впровадження гейміфікації робить освітній процес психологічно комфортним, інтерактивний характер ігор, відсутність протистояння учня й учителя, взаємопідтримка школярів (і навіть взаємонавчання) сприяють відкритості всіх учасників освітнього процесу, а отже, збільшують ефективність засвоєння нових знань і розвиток певних умінь та навичок.

Ігрова діяльність учнів безперервно пов'язана із формуванням і розвитком позитивної мотивації учнів до навчання, адже ігри не лише викликають позитивні емоції і зацікавленість освітнім процесом, що апріорі зумовлює високий рівень засвоєння знань, але й впливають на вдосконалення особисті школярів.

Одним із факторів формування позитивної мотивації учнів до навчання є оцінка вчителем продемонстрованих ними знань і умінь. На жаль, традиційна система оцінювання не завжди є об'єктивною, тому іноді через отримання оцінки, нижчої, ніж очікує учень, може знижуватися і ступінь його мотивації, а отже – і рівень успішності. Як зазначають вчені, прив'язаність ціннісно-мотиваційної сфери учнів до оцінок часто негативно впливає на їхній пізнавальний інтерес і може спричиняти розвиток негативних рис особистості [30].

Гейміфікація та гейміфіковані засоби оцінювання, навпаки, позитивно впливають на процес навчання учнів, адже, вони не лише проходять контроль знань в кінці гри (часом – в ігровій формі), але й упродовж ігрової

діяльності (бали, рейтинги, бонуси, наліпки тощо). Таким чином, питання оцінювання як пріоритетного дещо нівелюється, адже на перший план виходить емоційне задоволення школярів, відчуття азарту тощо [21].

Отже, кожен метод гейміфікації повинен супроводжуватися мотиваційними цілями.

Висновки до першого розділу.

Сьогодні гейміфікація є одним із освітніх трендів, адже задовольняє вимоги сучасної освіти та дозволяє вчителю трансформувати освітній процес відповідно до потреб сучасних здобувачів освіти.

Інтеграція гейміфікації в освітньому процесі є перспективним підходом, який сприяє всебічному розвитку дітей та підготовці їх до успішного життя у сучасному світі, де комунікативні навички відіграють ключову роль. У рамках обраної теми було здійснено дослідження ефективності та актуальності методу гейміфікації як фактора підвищення рівня мотивації учнів під час уроку української мови.

На основі теоретичного аналізу літератури з проблеми дослідження було розкрито поняття «гейміфікація» та її особливості застосування на уроці української мови. На сьогоднішній день немає одного загального визначення поняття «Гейміфікація». Одні автори описують цей метод як використання підходів, характерних для комп'ютерних ігор, для неігрових процесів з метою залучення користувачів та споживачів, підвищення їх залучення до вирішення прикладних завдань. Інші – як застосування ігрових технік на вирішення неігрових завдань. Однак усі вони сходяться водному: гейміфікація не перетворює процес на гру, а лише імітує її, використовуючи зовнішні механізми залучення, неявно впливаючи на мотивацію та поведінку учнів.

Гейміфікацію розуміють як перетворення традиційного навчання на ігрову діяльність не лише за допомогою використання окремих ігрових

елементів, а шляхом активізації ігрового мислення учнів, упровадження сучасних ігрових технологій.

Від інших ігрових практик гейміфікація відрізняється тим, що вона не імітує дійсність, а надає їй ігрового характеру, дає учням ігрові установки, які співвідносяться з реальністю.

Гейміфікація має великий дидактичний потенціал, адже, окрім навчальних цілей, упровадження ігрових практик дозволяє реалізувати низку інших важливих завдань: активізувати пізнавальну діяльність учнів, формувати навички критичного мислення, розвивати творчі здібності школярів, виховувати ініціативність, почуття самодостатності й самоцінності.

Системне використання вчителем ігрових елементів забезпечує ефективну залученість учнів в освітній процес, підвищує їхню мотивацію до навчання, а, отже, сприяє більш результативному засвоєнню знань. Ігрові практики створюють позитивний психологічний мікроклімат на уроці та оптимізують освітній процес загалом.

Гейміфікація дозволяє вчителю замінити однотипні завдання й урізноманітнити уроки української мови, зокрема, впроваджуючи інформаційно-комунікаційні технології (різноманітні прийоми візуалізації та інтенсифікації навчального процесу) та використовуючи принципи едьютейнменту. Ігрові практики підвищують ступінь усвідомленого сприйняття матеріалу, розвивають стимул учнів до самоосвіти, активізують уміння думати й діяти самостійно, працювати в команді тощо. Гра викликає у школярів інтерес та ентузіазм, що формує позитивну мотивацію до навчання.

Не зважаючи на численні переваги, впровадження гейміфікації має свої недоліки. Перш за все, педагоги повинні мати достатньо часу та ресурсів для розробки якісного навчального контенту, що включає гейміфікаційні елементи. Тому вчителі повинні знаходити баланс між гейміфікацією та традиційними методами навчання.

РОЗДІЛ 2. УПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

2.1. Особливості застосування гейміфікації (на прикладі уроків української мови)

Гейміфікацію не варто плутати з іграми чи спрощено називати ігровим підходом до освітнього процесу. Ігри зазвичай визначаються як «фізична чи розумова діяльність, чи змагання, які мають правила і в яких люди беруть участь для отримання задоволення». На відміну від ігор концепція гейміфікації реалізує навчання шляхом моделювання процесів реального світу в цифровому форматі. У науковому середовищі існує усталена думка, що освітні підходи з використанням ігрових технологій полегшують вирішення завдань викладання та навчання. Процес навчання відбувається у більш розслабленій, орієнтованій зворотній моделі взаємодії «вчитель – учень». Природа гри, що втягує людину у процес обміну та споживання інформації з раннього віку, дозволяє використовувати одні й ті самі механізми як дорослих, так дітей, адаптуючи їх до рівня розвитку індивіда. За роки досліджень різних аспектів гейміфікації було виявлено позитивні сторони її впливу [9, с. 43]:

- Збільшення мотивації та участі. Дослідження показують, що використання ігрових механік, таких як досягнення, рейтинги, бонуси та прогрес, може стимулювати людей до виконання завдань та досягнення цілей.

- Підвищення рівня залученості до процесу навчання. Ігровий дизайн створює емоційну прихильність до завдань та активностей, що сприяє глибшому зануренню в процес.

- Можливість створити ігрові ситуації, що цілеспрямовано формують навички з предметної області, що закріплюють уміння і знання, що виникають. Ігрові механіки, такі як нагороди за досягнення цілей, миттєвий

зворотний зв'язок та елемент змагання, сприяють поліпшенню засвоєння матеріалу та розвитку навичок.

Гейміфікація має безліч плюсів, включаючи збільшення мотивації, підвищення залученості, ефективність навчання та задоволеність користувачів. Цей підхід продовжує привертати увагу дослідників та практиків з усього світу, і його потенціал для покращення різних аспектів життя лише починає розкриватися. Розглянемо, як гейміфікація може вплинути на виховний процес [47].

Включення ігрових елементів у соціальну практику не є новим явищем.

Соціальні навички відіграють важливу роль у розвитку особистості та успішної адаптації у суспільстві. Вони включають вміння ефективно спілкуватися, співпрацювати, вирішувати конфлікти і будувати відносини з оточуючими. В останні роки гейміфікація, техніка застосування ігрових елементів та механік у неігрових контекстах стали популярним методом стимулювання навчального процесу.

У сучасній освіті гейміфікація стає дедалі значимішим інструментом, сприяючим ефективному навчанню та розвитку учнів. Проте, не менш важливим аспектом застосування гейміфікації є її вплив на виховний процес.

1. Розвиток соціальних навичок [9].

Один із ключових аспектів виховного процесу – розвиток соціальних навичок у дітей. Гейміфікація сприяє формуванню командного духу, вміння працювати в колективі, розвитку емпатії та толерантності. Ігрові ситуації можуть допомогти у створенні можливості для дітей зрозуміти, як взаємодіяти з іншими людьми, як вирішувати конфлікти та як досягати спільних цілей. Ігри та завдання, що базуються на принципах гейміфікації, можуть стати ефективним способом розвитку соціальних навичок в учнів. Наприклад, створення спільних проєктів або завдань, що вимагають групового рішення, сприяє розвитку спілкування, співробітництва, вміння домовлятися та вирощувати в собі навички лідерства. Використання таких ігрових елементів, як бейджі, значки та оцінки, може мотивувати учнів брати

активну участь у навчальному процесі та розвивати їх соціальні навички. Наведемо приклади використання гейміфікації для розвитку соціальних навичок [32]:

- віртуальне моделювання соціальних ситуацій: створення інтерактивних віртуальних середовищ для практичного застосування соціальних навичок, таких як спілкування, управління конфліктами або вирішення проблем;

- колективні ігри та завдання: підготовка ігрових заходів, що потребують співробітництва та координації дій між учасниками;

- системи заохочення та визнання: використання значків та систем досягнень для заохочення розвитку соціальних навичок учнів.

2. Саморегуляція та розвиток відповідальності

Ігрові завдання вимагають від саморегуляції, тобто вміння керувати своїми емоціями та висловлюваннями, вміння планування своїх дій та нести відповідальність за результат. Ці навички необхідні для того, щоб діти відчували відповідальність за свої дії та приймали наслідки своїх рішень. Наприклад, обмежені за часом завдання та системи винагороди, що забезпечують досягнення мети, допоможуть учням навчитися планувати свій час, керувати своїми емоціями та брати на себе відповідальність за свої дії.

Гейміфікація також може підвищити мотивацію учнів до особистісного зростання та розвитку навичок, винагороджуючи їх балами чи очками за виконання певних дій. Наприклад використання гейміфікації для розвитку саморегуляції та відповідальності [19]:

- Завдання для самоконтролю: створення ігрових завдань, що вимагають від учнів вміння контролювати свої емоції та поведінку. Наприклад, за допомогою платформи Clascraft можна створювати фіксовані часові інтервали для вирішення освітніх завдань; завдання спрямовані на розвиток комунікативних навичок, де можна нараховувати бали за вирішення комунікативних завдань.

- Ігрова симуляція ситуацій вибору: ігрова симуляція, в якій учні повинні приймати відповідальні рішення та оцінювати їх наслідки.

3. Мотивація до командної діяльності [47].

Гейміфікація може допомогти мотивувати учнів взаємодіяти зі своїми командами завдяки привабливості ігрового контексту, нагородам та загальному успіху в ігровому середовищі. У даний час існує безліч ігор у жанрі RPG (Computer Role-Playing Game – комп'ютерні рольові ігри), де гравці керують одним або декількома персонажами, кожен з яких визначається переліком числових атрибутів, здібностей та навичок. Досягнення результату залежить від правильної, чіткої та злагодженої роботи всієї ігрової команди. Застосування механіки комп'ютерної рольової гри дозволяє дітям активніше брати участь у навчальній діяльності, у житті класу, колективу та школи. Спільними зусиллями діти досягають поставлених цілей, покращують свої та командні показники.

4. Формування ціннісних орієнтацій [32].

Через ігрові сценарії та завдання у рамках гейміфікації можна передавати ціннісні орієнтації, формувати розуміння правильних та неправильних вчинків, розвивати почуття справедливості та поваги до оточуючих. Оскільки майстром в іграх може виступати вчитель і нарахування балів за позитивні дії здійснює безпосередньо вчитель, такий формат взаємодії з класом дозволить оцінювати дітей індивідуально і в контексті команди. Завдяки гнучкості вчитель може створювати співвідношення вигравів та ризиків у системі цінностей учнів, закріплюючи позитивні емоції від отриманих балів за конкретної позитивної дії [22].

Гейміфікація знаходиться на полюсі організації, тобто це технологія організації всього навчального процесу та засіб освітньої діяльності. Використовуючи таку інноваційну технологію, як гейміфікація, можна досягти успіхів у навчальній діяльності, особливо у процесі навчання української мови. Використовуючи технологію гейміфікації, вчителі вибудовують уроки за правилами та змістом гри, але при цьому

використовують сучасні цифрові ресурси. На уроках може бути використана бальна система оцінювання, де у свою чергу учні можуть отримати бонуси від вчителя [5].

Суть гейміфікації полягає у використанні ігрової механіки. Її мета – перетворити звичайний навчальний процес (знання нового теоретичного матеріалу) або рутинну роботу на цікаву діяльність. Це дає школярам мотивацію закінчити те, що вони почали. Гейміфікація під час уроків української мови визначається за допомогою чотирьох компонентів.

1. Механіка. Відмінною рисою гейміфікації від традиційних форм організації навчальних ігор є співвіднесеність ігрових налаштувань з реальністю. При цьому освітній процес, що включає в себе незмінний зміст предмета та навчальної діяльності, визначеним чином структурований. Отже, гейміфікований контент включає в себе зароблені гравцями бали, досягнуті рівні, індикатор прогресу, таблиці лідерів, різні ігрові досягнення, постійний зворотний зв'язок та ін.

2. Нагорода. Однією з основних задач гейміфікації є використання механізму заохочення, що додатково вплине на мотивацію учня. Ігрова технологія – це перетворення зовнішньої винагороди у внутрішню. Наприклад, від матеріального предмета (медалі, дошки досягнень, зароблені бали) до особистого задоволення учня.

3. Вимірювання. Завдяки процесу гейміфікації учні можуть стежити за своїм прогресом у режимі реального часу та аналізувати свої результати вивчення мови. Це сприяє миттєвому виправленню допущених помилок, заповнення прогалин у знаннях.

4. Поведінка. Основними методами досягнення необхідної поведінки учнів є: відстеження прогресу, підвищення рівня та інтерактивність із призами. Основна ідея гейміфікації полягає в тому, що користувач отримує задоволення від процесу і тим самим виявляє інтерес до навчання [47].

Зауважимо, що гейміфікація може спростити складні концепції до рівня поверхневого розуміння, оскільки акцент робиться на ігрові елементи. Учні

можуть засвоювати матеріал на базовому рівні без глибокого аналізу та осмислення, що обмежує їх можливості для критичного мислення та вирішення проблем. Особливо в початковій школі, коли важливо формувати у дітей уміння аналізувати й синтезувати інформацію, це може бути суттєвим недоліком [30]. Крім того, реалізація гейміфікаційних методів вимагатиме від педагогів додаткових зусиль у плануванні та підготовці. Створення ігор та інтерактивних завдань може займати багато часу, що інколи може призводити до недостатньої підготовки традиційного навчального матеріалу. Це може призвести до дисбалансу в навчальному процесі, коли основні предмети залишаються на другому плані.

Власне розглядаючи недоліки гейміфікації, важливо відзначити, що даний метод не є панацеєю. Ефективне навчання вимагає комплексного підходу, що враховує всі аспекти розвитку дитини, а не тільки її мотивацію до навчання. Гейміфікація може бути корисною частиною освітньої стратегії, але не повинна замінювати традиційні методи навчання, особливо у такому критично важливому періоді, як молодший шкільний вік.

Перспективи застосування методів гейміфікації у початковій школі є дуже обнадійливими. Гейміфікація може стати потужним інструментом, який не лише доповнить традиційні методи навчання, але й зробить їх більш динамічними та привабливими для молодших школярів. Впровадження ігрових елементів у навчальний процес відкриває нові можливості для освітніх інститутів, проте вимагає обережності та продуманого підходу [19].

Підсумовуючи, можна стверджувати, що застосування гейміфікації є новим трендом в освіті. Багато вчителів стверджують, що завдяки гейміфікації учні виявляють інтерес до навчання, зокрема й до української мови. З іншого боку, також виділяються негативні сторони гейміфікації, де учні відмовляються сприймати інформацію у традиційному форматі, стають пасивними у навчанні та виявляють інтерес більше у володінні значками, ніж розумінні навчального матеріалу.

2.2. Система вправ і завдань для впровадження гейміфікації (на прикладі уроків української мови)

У даний час гейміфікація навчального процесу стає основою, спираючись на яку педагоги можуть впроваджувати інновації в освіту та впливати на розвиток необхідних компетенцій.

Персоналізовані навчальні середовища, створені за допомогою гейміфікації, розробляються з використанням нових програмних засобів і реалізують найкращі ігрові практики, дозволяючи учням вирішувати стратегічні навчальні завдання різними способами. Ця функціональність створює важливу можливість варіативності застосування знань і навичок.

Гейміфікація є універсальним інструментом залучення учнів у освітній процес, але не панацеєю від усіх проблем. Багато вчителів початкових класів, прагнучи зробити урок української мови максимально цікавим, при кожному зручному разі використовують елементи гейміфікації. Однак їх надлишок призводить до негативних наслідків, зокрема [32]:

1. Учні гірше сприймають традиційні форми роботи. Учні, який звик до навчання в ігровій формі, важко зосередитись на предметі, якщо ніхто не намагається його захопити, тоді читання вголос та переказ просто втрачають свою ефективність.

2. Атмосфера у класі псується. Змагання може призвести до агресії та суперництва у класі, яке виходить за рамки школи та призводить до конфліктів. Важливо вміти грамотно справлятися з конкуренцією та стежити за динамікою групи [9].

3. Іноді гейміфікований формат знижує мотивацію. Постійне очікування нагороди може призвести до того, що учень просто не захоче щось робити собі і просто так.

4. Основна проблема гейміфікації – відсутність часу на уроці.

Теоретично гейміфікація – дуже проста, але ефективна техніка, що вимагає лише невеликої підготовки від вчителя. Однак на практиці все виявляється набагато складніше: урок триває всього 45 хвилин, 10-15 з 35

яких йде на організаційні питання, підготовку дітей до сприйняття нового змісту, перевірку домашніх завдань.

На уроках української мови найефективнішими є дидактичні ігри, при використанні яких застосовуються інтерактивні методи навчання. Вони підвищують ефективність сприймання молодшими школярами навчального матеріалу.

Аналіз навчально-методичної літератури дозволив нам відібрати найкращі дидактичні ігри для проведення уроків української мови в початковій школі [6]. У 1-му класі пропонуємо використовувати ігрові технології під час вивчення таких тем: «Ознайомлююся зі словами – назвами предметів», «Тверді та м'які звуки. Позначення м'якості приголосних», «Розширення уявлень учнів про слово та речення». Під час вивчення теми «Ознайомлююся зі словами – назвами предметів» на етапі представлення теми та очікуваних результатів доцільно запропонувати гру «Чарівна паличка» з використанням інтерактивної технології «Мозковий штурм»:

Мета гри: навчити учнів розрізняти слова, які відповідають на питання хто? що?, розвивати уяву і творчість, навчитися вільно висловлювати думки. Порядок ведення гри: спочатку вчитель веде бесіду з учнями про те, що всі предмети в класі зачарувала зла чаклунка, але чари можна зняти, якщо учні в цьому допоможуть. Потім використовується метод «Мозковий штурм», під час якого педагог ставить запитання дітям: «Які слова в класі можна віднести до питання хто? А які до питання що?. Учні по черзі називають слова, які відносяться до поставлених питань [11].

При вивченні теми «Тверді та м'які звуки. Позначення м'якості приголосних» для закріплення знань пропонується гра «Магазин», що використовує інтерактивну технологію «Карусель». Ціль гри – розвинути навички звукового аналізу слів, навчитися розрізняти тверді й м'які приголосні. Правила гри: клас поділяється на дві команди – внутрішнє та зовнішнє кола, які здійснюють віртуальну подорож до «магазину». У першому відділі продаються речі з м'якими приголосними в назвах, а в

другому – з твердими [10]. Одна група добирає слова з м'якими приголосними, інша – з твердими, після чого учні обмінюються інформацією та аналізують правильність підбору.

Приклади завдань:

1. У назвах якого посуду присутній звук [т]? (сито, тарілка, салатниця, стакан...).
2. У назвах яких іграшкових тварин є звук [т]? (тигр, кіт, тюлень, кит...).
3. У назвах якого одягу міститься звук [т]? (шорти, штани, светр, куртка...).
4. У назвах яких меблів є звук [т]? (стіл, стілець, тумба, сервант...).
5. У назвах яких овочів є звук [т]? (томати, капуста, картопля...).
6. У назвах якої техніки міститься звук [т]? (телевізор, ноутбук, телефон...).

Для 2-го класу були підібрані ігри для засвоєння тем «Звуки і букви. Абетка. Каліграфічне написання малих букв алфавіту» та «Утворення прикметників від іменників». На етапі актуалізації знань з теми «Звуки і букви. Абетка», доцільно застосувати гру «Кубик Блума», яка спрямована на повторення знань про звуки та букви. Правила гри: вчитель показує учням «Кубик Блума», де на гранях написано завдання: назви, поясни, поділись, запропонуй, подумай, пригадай, що дозволяє ставити питання для відповіді.

Завдання для гри:

1. Назвати синоніми до слова «алфавіт» (азбука, абетка) та «буква» (літера).
2. Пригадати першу й останню літери алфавіту (А, Я).
3. Скільки літер в українській абетці? (33)
4. Які літери позначають один звук? Приклади.
5. Які букви завжди мають два звуки? (ї, щ).
6. Пригадати букви для голосних і приголосних звуків.
7. Яка буква не позначає окремого звуку? (Ь – м'який знак).

8. Назвати звуки, які позначають перша і третя букви алфавіту ([a]; [v], [v']).

Гру «Утвори за зразком» рекомендується для теми «Утворення прикметників від іменників». Мета – навчитися створювати прикметники від іменників, закріпити правила вживання апострофа. Вчитель пропонує іменники для утворення прикметників, наприклад: корова – коров'ячий. Приклади слів для гри: камінь, риба, ластівка, дерево, хлопець, морква, жаба, солома, дрова, полум'я.

Для 3-го класу обрано ігри з тем «Рід іменників» та «Речення: закріплення та узагальнення знань». На етапі ознайомлення з темою «Рід іменників» пропонується гра «Рід» із використанням методу «Ажурна пилка», яка допомагає засвоїти родові ознаки іменників та розвинути увагу. Правила гри: клас поділяється на 4 домашні групи, які опрацьовують іменники різних родів. Група I – жіночий рід, група II – чоловічий рід, група III – середній рід, група IV – множина. Після обговорення в домашніх групах, учні переходять в експертні групи для обміну знаннями та узагальнення інформації. На завершення заняття всі стають у коло та підбивають підсумки уроку. Для закріплення теми «Речення» використовується гра «Кольорові речення» з цеглинками LEGO [11].

Педагог завжди замислюється над тим, як зробити навчальний процес не тільки пізнавальним, а й цікавим для учнів, тобто як підвищити їхню мотивацію до навчання.

Мотивація до навчання – загальна назва для процесів, методів, засобів спонукання учнів до продуктивної пізнавальної діяльності, активного освоєння змісту освіти.

Рівень мотивації до навчання безпосередньо залежить від відношення суб'єктів навчального процесу до навчання.

Виділяють три типи ставлення до навчання – позитивне, байдуже та негативне.

Розглянемо два найбільш полярних один до одного – позитивне і

негативне ставлення до навчання.

Позитивне ставлення до навчання характеризується активністю учнів в освітньому процесі, вмінням ставити перспективні цілі, передбачати результат своєї діяльності, долати труднощі на шляху досягнення мети.

Негативне ставлення до навчання – не бажання вчитися, слабка зацікавленість в успіхах, відсутність націленості на результат, не вміння ставити цілі, долати труднощі, негативне ставлення до освітньої установи та педагогів.

Як вже зазначалося гейміфікація підвищує мотивацію учнів, зацікавленість у навчанні та покращити результати. Проте, незважаючи на очевидні переваги, краще розуміти й усвідомлювати недоліки даного підходу, аби зробити освітній процес більш ефективним. Так, один із головних недоліків гейміфікації полягає в ризику зосередження уваги учнів на призах і нагородах, а не на самих знаннях. Коли учні отримують заохочення у вигляді балів, зірочок або призів за виконання завдань, вони можуть почати сприймати навчання виключно як засіб для досягнення цих нагород. Це може знизити їхню *Intrinsic motivation*, тобто внутрішню мотивацію до пізнання та саморозвитку, що є суттєво важливим у молодшому шкільному віці. По-друге, гейміфікація може створити штучний конкурентний клімат серед учнів. Змагання, яке розвивається через такі елементи, як таблиці успіхів або рейтинги, може призводити до стресу та емоційного дискомфорту в деяких дітей. Не всі учні мають однакові здібності та навички, і ті, хто відстає, можуть відчувати себе невдахами. Це може негативно вплинути на їхню самооцінку й інтерес до навчання, формуючи у них негативне ставлення до школи і нового досвіду [32].

Процес формування мотивації до навчання має стати значною часткою роботи будь-якого педагога, оскільки вирішення проблеми низької мотивації до навчання сприятиме покращенню якості освіти [9].

У своїй роботі вчителі використовують гейміфікацію у спільній діяльності з дітьми. Як показує практичний досвід, учні із задоволенням

беруть участь у таких іграх, перевага яких у тому, що під час гри учасники займають активну позицію, що сприяє підвищенню мотивації до освіти та ефективнішому закріпленню знань.

З метою оптимізації використання методів гейміфікації ми пропонуємо удосконалити систему вправ з використанням ІКТ «Маленькі розумники», ці вправи ми використовуємо на уроках української мови.

Урок на тему «Синоніми. Роль синонімів у тексті. Антоніми» спочатку починається як традиційний, подається новий матеріал, а на закріплення проводиться невеличка гра за допомогою програми «Сходинки до інформатики», використовуючи гру «Куди податись вояку» – це гра, в якій треба правильно визначити куди які слова віднести, щоб він зміг знайти своє місце в шерензі. Зауважимо, що у процесі гри дітям цікавіше засвоювати правила про синоніми і антоніми, таким чином, вони навіть почали змагатися між собою хто ж швидше розставить всіх вояків на свої місця. Також з цієї теми за допомогою інтернет-ресурсу «LearningApp», дітям варто дати завдання розділити на групи слова, синоніми до синонімів, антоніми до антонімів. Завдання можна давати різного рівня складності, так, наприклад, завдання на знаходження фразеологічних антонімів. Якщо діти знаходили пару вірно, прямокутник стає зеленого кольору [6].

З теми «Наголос». Наголошені і ненаголошені склади і звуки» [11] пропонуємо після подання теоретичного матеріалу, на закріплення дати гру за допомогою програми «Сходинки до інформатики». Наприклад, використати гру – «Туристичні маршрути» - це гра, де дається завдання визначити, на які міста в яких наголос падає на той чи інший склад і якщо все правильно виконано, турист спокійно піде по визначених містах. Якщо ж ні, дається підказка, наприклад, не вистачає ще одного міста, або якесь місто зайве. Таки чином закріплення матеріалу учням дається легше і цікавіше.

Також для закріплення вивченого матеріалу за цією темою можна запропонувати завдання, з інтернет ресурсу «LearningApp». Наприклад, даються пазли на яких написані слова. Завдання учнів полягає у

визначенні правильного наголосу у словах. Якщо діти визначають правильно їм відкривається малюнок. Також за допомогою цього ресурсу з теми «Ознайомлення з найпоширенішими фразеологізмами», можна використовувати вправу де треба класифікувати фразеологізми за тим до якого походження вони відносяться. Якщо учні всевиконають вірно, то слова виділялися зеленим кольором, якщо ж діти віднесли фразеологізм не за тим походженням – червоним, що дає змогу дітям подумати над тим куди його віднести [10]:

На закріплення з теми «Речення. Головні члени речення. Зв'язок слів у реченні», можна запропонувати дітям вікторину. Такий вид роботи значно підвищить увагу та активність дітей, вони з зацікавленням будуть виконувати завдання, обирати відповіді, працювати індивідуально та в командах.

Для оцінки успішності дитини в іграх необхідне ігрове поле. У центрі загального поля має бути заповнений зразок (наприклад скриня з коштовностями), а довкола порожні ігрові поля з фотографією чи наклейкою дитини за кількістю дітей у групі. Кожна гра має умовну позначку.

Наприклад: при заповненні ігрового поля «Скриня зі скарбами»:

- жовті камінці – о.о. пізнавальний розвиток;
- червоні камінці – о. соціально-комунікативний розвиток;
- сині камінці – о.о. мовленнєвий розвиток;
- зелені камінці – о. художньо-естетичний розвиток;
- помаранчеві камінці – о. фізичний розвиток [6].

За виконання певного завдання, доручення дитина отримує 1 бал (камінчик) на своє ігрове поле. Кожна гра оцінюється в 3 бали (3 камінчики).

Розглянемо використання елементів гейміфікації на прикладі пригодницької гри «Скринька для Маші» для учнів 2 класу на уроці української мови (додаток В).

Ігрова мета: допомогти Маші дістатися скриньки з сюрпризом.

Освітня мета: створення умов розвитку граматичних уявлень і творчого мислення через гру.

Завдання [11]:

- Закріплювати знання елементарних граматичних уявлень у ігровій ситуації.
- Розвивати логічне мислення, активізувати увагу та пам'ять дітей у процесі виконання ігрових завдань.
- Виховувати почуття взаємодопомоги, викликати бажання допомогти головному герою.

Запланований результат:

Створено умови для розвитку граматичних уявлень, завдяки яким досягнута ігрова мета – відкрита скринька із сюрпризом.

Таблиця 3.1.

Хід гри [10]:

Етапи	Дії вчителя	Спільна діяльність дітей та педагога
Мотиваційно-стимулюючий	Вчитель показує один слайд: лялька Маша. - Учні Мишко приготував для Маші сюрприз і сховав його в скриньку із замочками. А скриньку залишив у лісі. Відкрити її можна лише виконавши завдання лісових звірів та отримавши ключик. Маші одній не впоратися, що робити? І як нам дістатись казкового лісу?	Показує закриту скриню з 3 замками Діти пропонують свою допомогу.
Організаційно – практичний	- Вирушаємо в дорогу, чи ви готові? Вчитель; А вирушимо ми з вами незвичайним транспортом. Подивіться. Для того, щоб злетіти, потрібно вирішити приклади. Вчитель: Учні, ми опинилися у казковому лісі. Діти, подивіться, яка чудова галявина. А ось і заповітна скринька. Слайд: Зайчик: - Зайчик, ми шукаємо ключ для скриньки з сюрпризом. Зайчик: -Тоді виконайте моє завдання. Вчитель: - Ми впоралися із завданням, йдемо	Робота з карткою Викладають послідовність фішками різних кольорів. Отримують ключ. Ідуть під музику далі Картки Картки Робота з картками «Що зайве»

	<p>в гості до лисички за іншим ключиком.</p> <p>Слайд: Лисичка: -Привіт, діти. У мене є ключик від скриньки з сюрпризом для Маші. Завдання виконуйте і отримуйте ключик.</p> <p>Вчитель: - У гості до Совушки підемо ще ключик там візьмемо.</p> <p>Слайд: Сова: -Здрастуйте діти, привіт, Машенько. Зі мною дітки пограйте, ключ заповітний отримуйте. Я вмію літати, я багато знаю, я совушка-мудра головушка, задам я вам завдання На картинку подивіться і швидше мені скажіть</p> <p>Слайд: Машенька: Учні до Мишки нам час, ми отримали всі ключики і зможемо відкрити скриньку.</p> <p>Слайд: Ведмедик: -Здрастуйте, учні, і Машенька. Бачу, зібрали всі ключики, а от і скриньку. На ньому замки до кожного свій ключ. У казці «Три ведмеді у кожного Ведмедика був свій стіл, стілець та ліжко за розміром і в моєму завданні теж. Скільки замків та ключів порахуйте, та скоріше відповідайте. А тепер їх підбирайте, Та сюрприз свій отримуйте.</p>	<p>Отримують ключ.</p> <p>Діти відповідають. Ключі за розміром підбирають. (Великий, середній, Маленький) Відкривають скриню.</p>
Контроль но- діагности чний	<p>Вчитель: -Учні, ми допомогли Маші? Яке завдання здалося вам важким, а яке виконати було легко? Як ви думаєте добре допомагати своїм друзям?</p>	Відповіді дітей

Отже, гейміфікація, або використання ігрових елементів у неігрових контекстах, стає все більш популярною методикою в освіті, зокрема в початковій школі. Цей підхід дозволяє залучати учнів до навчального

процесу, підвищувати їхню мотивацію та зацікавленість у навчанні. Розробка уроків із використанням методів гейміфікації відкриває нові можливості для підвищення ефективності навчального процесу. Завдяки впровадженню ігрових методів, учні стають активними учасниками навчання, що сприяє більш глибокому засвоєнню матеріалу та формуванню позитивного ставлення до навчання. Використання гейміфікації не лише підвищує інтерес до предмета, але й розвиває в учнів ключові компетентності. Власне гейміфікація у початковій школі є потужним інструментом, який заслуговує на подальшу увагу та запровадження у освітній процес.

Розробка уроків із використанням методів гейміфікації відкриває нові можливості у навчальному процесі. Забезпечуючи мотивацію, активну участь і розвиток критичного мислення, гейміфікація стає потужним інструментом для педагогів. Проте важливо враховувати потенційні труднощі та обирати способи впровадження гейміфікації, що відповідають потребам учнів. Лише тоді навчальний процес зможе стати не лише ефективним, але й захоплюючим для всіх його учасників.

2.3. Експериментальне дослідження упровадження гейміфікації в освітній процес початкової школи

Модернізація освітньої системи характеризується включенням до навчального процесу не лише нових форм роботи, а й методів та засобів навчання. Мета такого вдосконалення полягає в тому, щоб зацікавити учнів і показати, наскільки захоплюючим і незвичайним може бути навчання, і, таким чином, сприяти кращому засвоєнню матеріалу, формуванню та розвитку умінь та навичок. Саме нововведення послужило передумовою використання методу гейміфікації на уроках української мови в початковій школі, і це стало основою нашої експериментальної роботи [30].

Гра, а точніше ігрові елементи стали факторами, що спонукають, оскільки це одне з самих сильних засобів, за допомогою якого можна

впливати на підсвідомість учнів, підвищуючи їхній рівень задоволеності та мотивації.

Ми вважаємо, що ігрові елементи, властиві даному методу (бали, рейтинг, зворотний зв'язок, персонажі, рівні складності, інтерактивні елементи) є ефективним засобом підвищення внутрішньої мотивації учнів у оволодінні українською мовою. Ця гіпотеза знаходить своє підтвердження в експерименті нашого дослідження.

Метою експерименту, посилаючись на гіпотезу, є доказ ефективності застосування методу гейміфікації на уроці української мови для підвищення мотивації учнів. Для досягнення цієї мети нам було необхідно вирішити такі завдання:

- відбір контрольної та експериментальної груп;
- діагностика успішності в обох групах: аналіз шкільної документації про успішність учнів за чверть/рік, розмова з учителем;
- аналіз вихідного рівня мотивації учнів в обох групах: анкетування на ступінь зацікавленості їх у вивченні української мови;
- розробка системи навчання української мови на основі гейміфікації, відбір ігрових елементів у відповідність до програми навчання, вікових та індивідуальних особливостей учнів;
- проведення експерименту в експериментальній групі, застосування методу гейміфікації на уроці української мови;
- підбиття підсумків: аналіз рівня мотивації учнів після впровадження гейміфікації у навчальний процес, перевірка ефективності використання цього методу на уроці української мови.

Сучасна методологія та педагогіка включають в себе різноманітні методи дослідження, які допомагають нам визначити конкретні особливості, зібрати дані чи отримати необхідну інформацію. Вони дозволяють вивчити проблему та її аспекти з усіх сторін.

До теоретичних методів дослідження у методиці навчання української мови ми можемо віднести: аналіз та синтез, побудова гіпотез, моделювання. До емпіричних: експеримент, дослідну роботу, спостереження.

Дані методи називають основними, чи загальними. Є також методи допоміжні або приватні. Наприклад, анкетування, тестування, хронометраж, метод інтерв'ю.

Як загальні, так і допоміжні методи застосовуються у дослідженнях не окремо, а в комплексі один з одним. Їх вибір та поєднання залежить від виду дослідницької роботи.

Розглянемо методи дослідження, які ми використовували в нашому експерименті:

1. Анкетування - метод масового збору інформації за допомогою анкети, коли опитувані дають письмові відповіді на поставлені питання.

2. Розмова є додатковим методом дослідження, у якому відбувається збір інформації чи роз'яснення окремих моментів, незрозумілих під час спостереження. Розмова проводиться без підготовки, відповіді співрозмовника не фіксуються.

3. Інтерв'ювання – один із видів розмови, коли дослідник заздалегідь готує план питань і дотримується його протягом розмови. При цьому відповіді співрозмовника відкрито записуються.

4. Педагогічне моделювання – розробка та створення формальної моделі педагогічного процесу або його етапів, що включає в себе основні ідеї, методи, форми, засоби та прийоми, для подальшого вивчення у реальних умовах.

5. Спостереження – це активний пізнавальний процес, який ґрунтується на цілеспрямованому сприйнятті процесів та явищ навколишнього світу з метою вивчення та пошуку їх сенсу. Важливою умовою спостереження і те, що досліджуваний об'єкт повинен перебувати в природному середовищі і не зазнавати впливу спостерігача.

6. Експеримент – перевірка, спеціально організоване визначення ефективності того чи іншого методу. На відміну від спостереження, експеримент передбачає штучне створення ситуації дослідження.

7. Аналіз представляє собою розкладання предмета на складові.

8. Синтез, своєю чергою, – це з'єднання отриманих під час аналізу частин у єдине ціле.

9. Метод емпіричних оцінок – різновид опитування, що характеризується залученням до оцінки досліджуваного процесу або явища найбільш компетентних людей, думка яких допомагає досить об'єктивно проаналізувати досліджуване.

Як основний метод нашого дослідження ми вибрали експеримент. Проаналізувавши його з погляду мети, умов та тривалості, можна сказати, що це був природний перетворюючий і короткочасний експеримент.

Експериментальна перевірка результативності застосування методу гейміфікації на уроці української мови в початкових класах здійснювалася у 5 етапів:

- доекспериментальне анкетування,
- розробка системи навчання із впровадженням гейміфікації,
- експериментальне навчання,
- постекспериментальне анкетування,
- підбиття підсумків.

Завдання та методи, які включають в себе кожен етап експерименту, представлені у таблиці 3.2.

Завдання та методи експериментальної роботи

Етап експериментальної роботи	Задачі	Методи
Доекспериментальне анкетування	<ul style="list-style-type: none"> – визначення рівня мотивації учнів до оволодіння українською мовою в експериментальній та контрольній групах; – порівняння отриманих результатів в обох групах; – виявлення інтересів учнів. 	<ul style="list-style-type: none"> – бесіда; – інтерв'ювання; – анкетування; – порівняння
Розробка системи навчання з використанням гейміфікації	<ul style="list-style-type: none"> – розробка системи навчання української мови на основі гейміфікації; – відбір ігрових елементів у відповідність до програми навчання, інтересами учнів, їх віковими та індивідуальними особливостями. 	<ul style="list-style-type: none"> – вивчення досвіду; – педагогічне моделювання.
Експериментальне навчання	<ul style="list-style-type: none"> – впровадження розробленого комплексу в експериментальній групі. 	<ul style="list-style-type: none"> – експеримент; – спостереження; – тестування – порівняння.
Постекспериментальне анкетування	<ul style="list-style-type: none"> – визначення рівня внутрішньої мотивації учнів до оволодіння українською мовою в експериментальній та контрольній групах; – порівняння отриманих результатів в обох групах. 	<ul style="list-style-type: none"> – анкетування; – порівняння.
Підбиття підсумків	<ul style="list-style-type: none"> – аналіз та узагальнення отриманих даних; – підбиття підсумків. 	<ul style="list-style-type: none"> – аналіз; – синтез; – узагальнення; – метод емпіричних оцінок.

У ході цього етапу виконувались такі завдання:

1. Підбір діагностичних методик для оцінювання рівня сформованості наскрізного вміння висловлювати власні думки учнями молодшого шкільного віку або через їх відсутність розробити на аналізі

існуючих власні.

2. Проведення апробації діагностичних комплексів.
3. Виявлення рівня сформованості наскрізного вміння в учнів другого класу та їх готовність до роботи із засобами гейміфікації.
4. Визначення контрольного та експериментального класів.

Таким чином, наша експериментальна робота, метою якої було підтвердження ефективності використання гейміфікації на уроці української мови з метою підвищення мотивації учнів, містило у собі 5 етапів: доекспериментальне анкетування, розробка системи навчання з впровадженням гейміфікації, експериментальне навчання, постекспериментальне анкетування та підбиття підсумків.

Експериментальне дослідження проводилось серед учнів початкових класів на базі Курилівського навчально-виховного комплексу «загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів – дошкільний навчальний заклад». Як контрольний клас було обрано 2(3) клас Чернечослобідського НВК «загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів-ДНЗ». Зазначимо, що обидва навчальні заклади працюють за освітньою програмою, розробленою під керівництвом Савченко О.Я.

Перед початком експериментальної роботи ми провели бесіду в класі, щоб виявити ставлення учнів як до комп'ютерних ігор, і до впровадження ігрових елементів навчання зокрема. Більшість дітей грають у комп'ютерні ігри у вільний час і відносяться до них позитивно. Практично всі учні поставилися до використання ігрових елементів на уроці української мови з ентузіазмом. На їхню думку, це зробить заняття цікавішим і незвичайнішим.

Так, розмова показала, що впровадження гейміфікації у процес навчання української мови стимулюватиме активність учнів на уроці, їх залучення до виконання навчальних завдань, підвищувати мотивацію до вивчення української мови. Крім того, заняття стануть різноманітнішими.

Крім цього, ми проінтерв'ювали вчителів початкових класів регіону, відвідали їхні уроки, вивчили шкільну документацію для того, щоб визначити рівень успішності учнів молодших класів.

Також на доекспериментальному етапі ми провели анкетування з метою з'ясування, який рівень мотивації учнів експериментальної та контрольної груп мають на момент початку експерименту. Опитування включало 10 питань, що допомагають визначити загальний настрій учня на уроці української мови та його ставлення як до вчителя, так і до процесу навчання, у тому числі: 8 питань з вибором варіанта відповіді та 2 питання з самостійним написанням відповіді. Кожна відповідь, яка пропонувалася здобувачам освіти на вибір, відповідала певній кількості балів:

- «так», «ні» (у 6 та 8 питаннях), «практично ніколи», «так, часто» – 2 бали;
- «важко відповісти», «рідко», «іноді засмучуюсь, іноді ні», «ні, рідко» – 1 бал;
- «ні», «так» (у 6 та 8 питаннях), «дуже часто», «так, часто, про те, що мене засмутило» – 0 балів.

Таким чином, максимальна кількість балів, яку могли отримати учні, дорівнювало 16, мінімальне – 0. Спираючись на це, ми встановили такі рівні внутрішньої мотивації учнів:

- 16-12 балів (В – високий рівень мотивації): який навчається з задоволенням відвідує урок української мови;
- 11-7 балів (С – середній рівень мотивації): загалом учню подобається урок української мови, але він також може викликати у нього негативні емоції;
- 6-0 балів (Н – низький рівень мотивації): учень не мотивований, не хоче ходити на урок української мови.

Питання, що містяться в анкеті, наведені у додатку Б.

Кількість сильно мотивованих учнів у контрольній групі становить 53% від загальної кількості. Відповідно, мотивація до вивчення української

мови знижено у 47 % учнів, причому у 8 % їх практично відсутнє бажання відвідувати уроки української мови (див. рис. 3.1.)

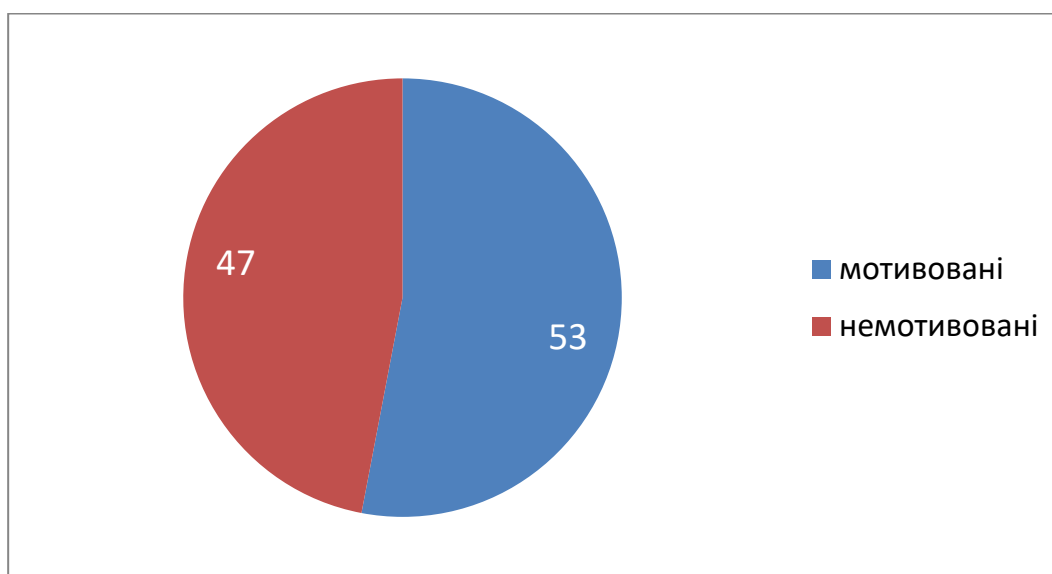


Рис. 3.1. Результати анкетування учнів контрольного класу на констатувальному етапі дослідження

Проаналізувавши самостійні відповіді учнів експериментального класу на 2 та 3 питання в анкеті, ми можемо зробити висновок, що 38 % учнів експериментального класу зазвичай приходять на урок української мови і йдуть з нього з поганим настроєм. При цьому ті, хто приходить негативно налаштованим, зазвичай йдуть із гарним настроєм. І навпаки, позитивно налаштовані учні йдуть засмученими. Результати анкетування учнів експериментального класу наведено нижче у таблиці 3.3.

Таблиця 3.3.

Рівень внутрішньої мотивації на момент початку експерименту (експериментальний клас)

ПІБ учня	Набрані бали	Рівень мотивації
Діма П.	13	В
Руслан П.	10	С
Маргарита С.	9	С
Давід С.	12	В
Денис Б.	7	С
Нікіта К.	15	В
Анна Г.	10	С

Кількість мотивованих учнів у експериментальному класі становить 43%. Мотивація знижена у 57% учнів (див. рис. 3.2.)

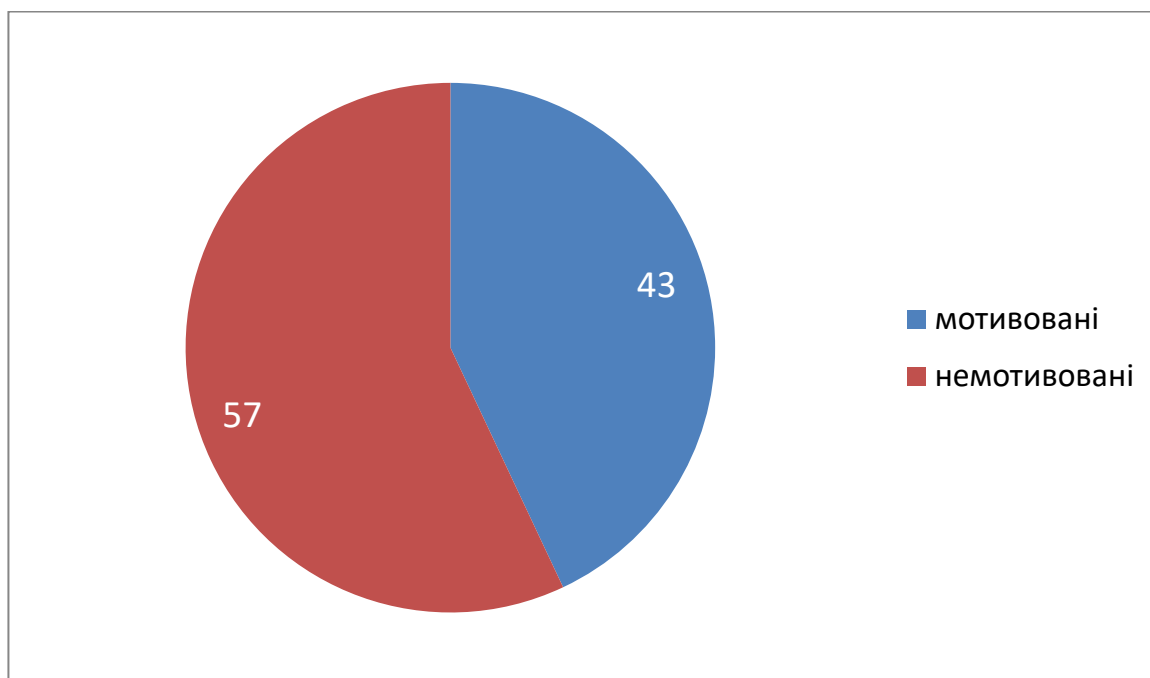


Рис. 3.2. Результати анкетування учнів експериментального класу на констатувальному етапі дослідження

Спираючись на відповіді учнів контрольного класу, можна стверджувати, що 28% з них приходять на урок української мови та йдуть з нього у негативному настрої. З нейтральним чи позитивним настроєм навчаються 72% дітей.

Таким чином, вивчивши результати анкетування у двох групах та порівнявши їх між собою, ми визначили, що рівень мотивації в експериментальному та контрольному класах перебуває на одному рівні.

Відповідно до проведеного аналізу та систематизації теоретичного матеріалу з проблематики дослідження, ми розробили комплексну систему на основі гейміфікації, спрямовану на підвищення внутрішньої мотивації учнів до вивчення української мови. Даний комплекс є доповненням до основної програми навчання та включає в себе ігрові елементи (ігрові ролі, бали, зворотний зв'язок, рейтинг, інтерактивність, рівні складності), що сприяють

створенню доброзичливої атмосфери в колективі, змагальній та внутрішній мотивації учнів, і, як наслідок, підвищення їх концентрації уваги та якості оволодіння українською мовою.

На наступному етапі ми розробили комплексну систему, побудовану на основі гейміфікації, яка є доповненням до основної навчальної програми навчання української мови.

Спираючись на навчальну програму 2 та 3 класів, а також враховуючи психолого-педагогічні особливості учнів, їх інтереси, які були визначені під час бесіди на констатувальному етапі, ми склали комплекс заходів з урахуванням методу гейміфікації [10].

Представимо характеристику змісту цієї методики. Гейміфікація включає такі ігрові елементи:

- наділення учнів ролями, визначення якостей персонажів, їх відмінних рис, позитивних та негативних сторін;
- визначення рівнів складності у процесі навчання;
- створення системи оцінювання та заохочення;
- використання інтерактивних ігор;
- ведення рейтингу учнів;
- створення зворотного зв'язку.

Розглянемо кожний пункт докладно. На початку експерименту учням було запропоновано вправи з таких тем: «Звуки і букви. Абетка. Каліграфічне написання малих букв алфавіту», «Утворення прикметників від іменників».

На уроці з теми «Звуки і букви. Абетка. Каліграфічне написання малих букв алфавіту» на етапі актуалізації знань доцільно використати таку інтерактивну технологію, як «Кубик Блума». Мета гри: актуалізація знань про літери та звуки алфавіту.

Порядок ведення гри: вчитель показує учням «Кубик Блума», на гранях якого написано: назви, поясни, поділись, запропонуй, подумай,

пригадай. Використовуючи дані слова, педагог задає питання, на яке учень має дати відповідь.

Матеріал до гри:

- 1) Назви синоніми до слова алфавіт (азбука, абетка), буква (літера).
- 2) Пригадай першу й останню букви алфавіту. (А, Я)
- 3) Подумай, скільки всього літер в українській абетці?
- 4) Які букви позначають один звук? Запропонуй приклади.
- 5) Поділись своїми знаннями про букви, які завжди позначають два звуки? (ї, щ)
- 6) Пригадай букви, які позначають голосні звуки? Приголосні звуки?
- 7) Подумай, яка буква не позначає окремого звуку? (Ь - знак м'якшення.)
- 8) Назви, який звук позначає перша буква алфавіту? Третя буква? ([а]; [в], [в']).

Гру «Утвори за зразком» пропонуємо під час вивчення теми «Утворення прикметників від іменників» [6].

Мета гри: навчити утворювати прикметники від іменників, повторити правила вживання апострофа. Порядок ведення гри: вчитель пропонує учням іменники, від яких необхідно утворити прикметники з апострофом, наприклад: корова – коров'ячий. Матеріал для гри: камінь - ..., риба - ..., ластівка - ..., дерево - ..., хлопець - ..., морква - ..., жаба - ..., солома - ..., дрова - ..., полум'я - Було відібрано ігри під час вивчення таких тем, як: «Рід іменників», «Речення, закріплення та узагальнення вивченого про речення».

Під час вивчення теми «Рід іменників» на етапі ознайомлення запропоновано гру під назвою «Рід» з використанням інтерактивного прийому «Ажурна пилка». Мета гри: оволодіти розумінням принципу поділу за родовими ознаками, розвиток уваги. Порядок ведення гри: учитель об'єднує клас у 4 домашні групи. Кожній команді ставить певне завдання:

I – опрацювати групу іменників жіночого роду;

II – опрацювати групу іменників чоловічого роду;

III – опрацювати групу іменників середнього роду;

IV – опрацювати групу іменників у множині.

У класі домашні команди об'єднуються в експертні і представники кожної з них пояснюють засвоєний матеріал іншим групам.

Таким чином відбувається обмін інформацією. Наостанок клас об'єднується в коло та підбиває підсумки уроку.

Під час опрацювання теми «Речення, закріплення та узагальнення вивченого про речення» на етапі закріплення знань пропонуємо гру «Кольорові речення» з використанням цеглинок LEGO.

Мета гри: формувати вміння працювати з цеглинками LEGO, узагальнення знань про речення. Порядок ведення гри: учитель пояснює учням, що кожен колір цеглинок LEGO означає якусь частину мови (жовтий – іменник, червоний – прикметник, синій – дієслово) [11].

Педагог зображує на дошці речення, до якого входять різні частини мови і дає учням завдання – скласти речення з цеглинок. Матеріал для гри: Мама спекла смачне печиво. Повіяв сильний прохолодний вітер. Вийшло ясне сонце. Тато збудував гарний, великий будинок. Засвітила яскрава маленька зірочка.

Під час впровадження гейміфікації у процес навчання важливо розуміти, що навіть при використанні різних заохочувальних елементів мотивація учнів може знижуватися, якщо їхній рівень володіння предметом постійно перебуватиме на одному рівні.

Таким чином, учні переходять на новий рівень, опанувавши певними навичками та вміннями, що відповідають їх навчальній програмі. Важливо також відзначити, що перехід здійснювався, якщо не було заборгованостей по предмету. Система заохочень представлена нижче у таблиці 3.4.

Система оцінювання та заохочення під час експериментального етапу

Вид діяльності	Кількість жетонів
Активна робота на уроці	1
Групова робота	1
Індивідуальний виступ	2
Перехід на новий рівень	3

Кількість зароблених жетонів в учнів підраховувалася в наприкінці кожного заняття і заносилося до загального рейтингу. Крім цього, на початку деяких занять проводилося «Колесо Фортуни», коли кожен учень міг заробити певний бонус. Школяр «крутив» колесо, зображене на екрані, і в залежно від того, на якому поділі зупиниться стрілка, отримував чи не отримував винагороду. У ході експерименту на різних етапах уроку нами були використані інтерактивні методи навчання, такі як робота в малих групах, використання ІКТ, рольова гра, мозковий штурм, створення кластера.

Також наведемо приклади завдань з підручників української мови

7. Читалочка пропонує тобі переглянути кадри з мультфільму. **Розкажи**, що відбувається на кожному кадрі.



Рис.3.3.Гейміфіковане завдання з української мови (події на кораблі)

- 1 **Розкажи** за картою про мандрівку дітей. Запиши кілька речень з прийменниками. Обведи їх.



Рис.3.4. Гейміфіковане завдання (мандрівка дітей)

9. Розглянь малюнки. Пофантазуй і **розкажи**, чим пахнуть такі професії. Добери за кожним малюнком по **два** іменники і запиши. Усно постав до них питання.



Рис.3.5. Гейміфіковане завдання (професії)

Я — учителька

Пригадай, що ти знаєш про букви. **Розкажи** у класі.

Я — учитель

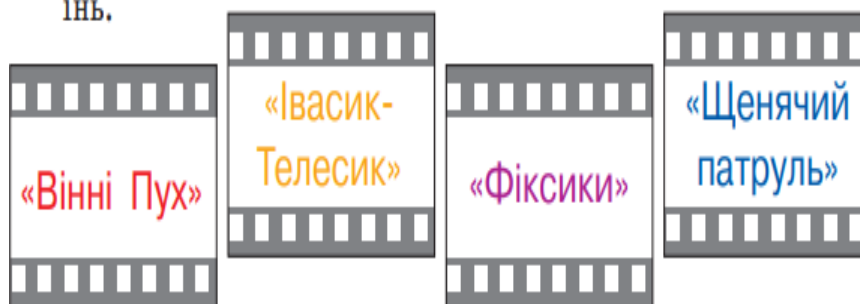
буква

літера

Букви ми **бачимо**, **читаємо** і **пишемо**.

Рис. 3.6. Гейміфіковане завдання

- 5 Прочитай назви мультфільмів. Запиши імена героїв/героїнь.



Який із мультфільмів твій найулюбленіший? **Розкажи** чому.

Рис. 3.7. Гейміфіковане завдання (улюблений мультфільм)

6. ● Розглянь малюнки. **Розкажи**, хто що робить. Склади і запиши речення за зразком. Підкресли слова — назви дій.
Зразок. Надійка катається на ковзанах.



Рис3.8.Завданняз формування НВВД

Таким чином, елементи гейміфікації дозволяли зробити процес навчання більш захоплюючим, формуючи позитивну мотивацію учнів під час уроків української мови.

Рейтинг учнів був представлений у вигляді таблиці лідерів, яку були занесені 3 найактивніші учні та їх бали, які вони заробили протягом усього часу. Загальний рейтинг здобувачів освіти оновлювався після кожного заняття. Таблиця лідерів демонструвалася учням як результат роботи під час переходу на новий рівень складності.

У ході експерименту ми використовували такі форми рефлексії:

–емоційну рефлексію: учні мали наприкінці уроку підняти великий палець руки вгору, якщо вони знаходяться в хорошому настрої, або опустити його вниз, якщо їм на уроці було нудно або їх щось засмутило;

–рефлексію діяльності: на початку уроку учні отримували картки, на яких було намальовано дерево з листочками, та олівці зеленого, жовтого та червоного кольорів.

Протягом заняття учні розфарбовували листочки певним кольором залежно від того, наскільки правильно вони виконали вправи. Зеленим кольором необхідно було розфарбовувати листочок, якщо школяр виконав вправу правильно. Жовтим – якщо у вправі було допущено 1-2 помилки. І червоним – якщо завдання було виконано неправильно. Наприкінці уроку учні аналізували за своїми листочками роботу на уроці.

Здобувачам освіти потрібно було назвати 3 моменти, які у них добре вийшли на уроці, та запропонувати одну дію, яка допоможе їм покращити свої результати наступного разу; рефлексію змісту матеріалу: наприкінці заняття учні отримували картки з невеликим опитуванням. Відповідаючи на питання, учні оцінювали свою активність та настрій на уроці, а також давали зворотний зв'язок вчителю.

Так, на думку учнів, їх оцінки стали кращими. Багато з них стали з великою цікавістю слухати вчителя на уроці. Частина стала старанніше працювати, щоб заробити більше балів, ніж їхні однокласники.

Учням сподобалося грати роль персонажа, отримувати жетони та виконувати цікаві завдання. З іншого боку, деяким було неприємне відчуття програшу, тому що вони заробили менше жетонів, ніж лідери у класі. Але, незважаючи на це, учні узагальнили, що такий формат роботи їм приносив задоволення, давав мотивацію для виконання нудних з їхнього погляду завдань.

На контрольному етапі дослідження ми також провели письмове опитування та бесіду, щоб порівняти показники контрольного та експериментального класів з їх результатами до початку експерименту та між

собою. Проаналізувавши отримані дані, ми змогли встановити, що рівень мотивації в експериментальному класі зріс на 16%. У той час, як у контрольному – зацікавленість у вивченні української мови серед учнів не змінилася. Крім того, постекспериментальна бесіда з експериментальним класом показала, що у здобувачів освіти підвищився загальний настрій задоволеності, колектив став більш згуртованим.

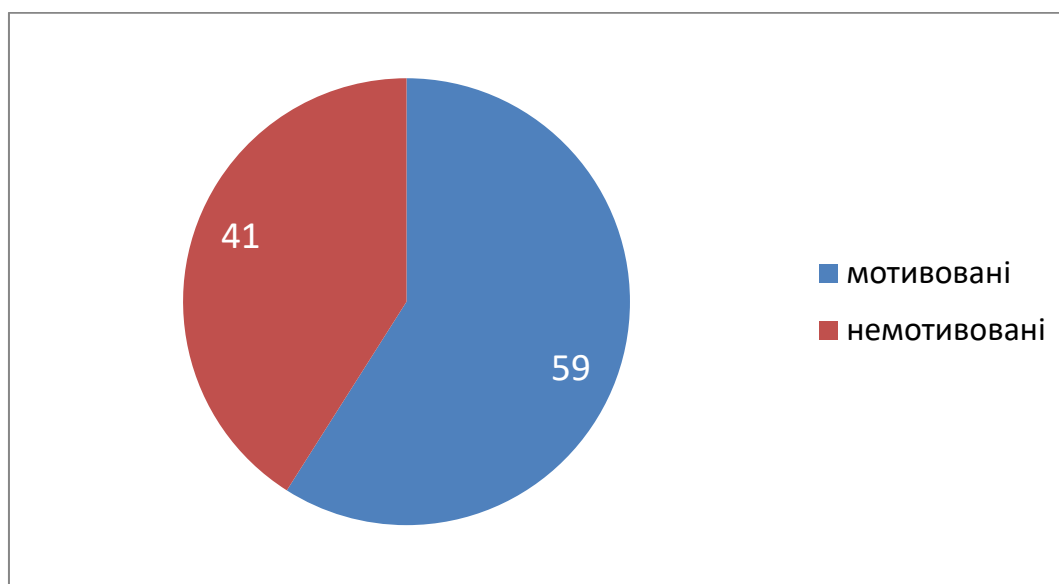


Рис. 3.9. Результати анкетування учнів експериментального класу на контрольному етапі експериментального дослідження

Аналіз опитування показав, що кількість учнів експериментального класу, які мають високий рівень мотивації, становить 59%. Відповідно, мотивацію знижено у 41 %. Порівнявши показники, отримані до та після експерименту, ми можемо зробити такий висновок: внутрішня мотивація до вивчення української мови після експерименту змінилася у 5 учнів (у 4 з них мотивація зросла, у 1 знизилася).

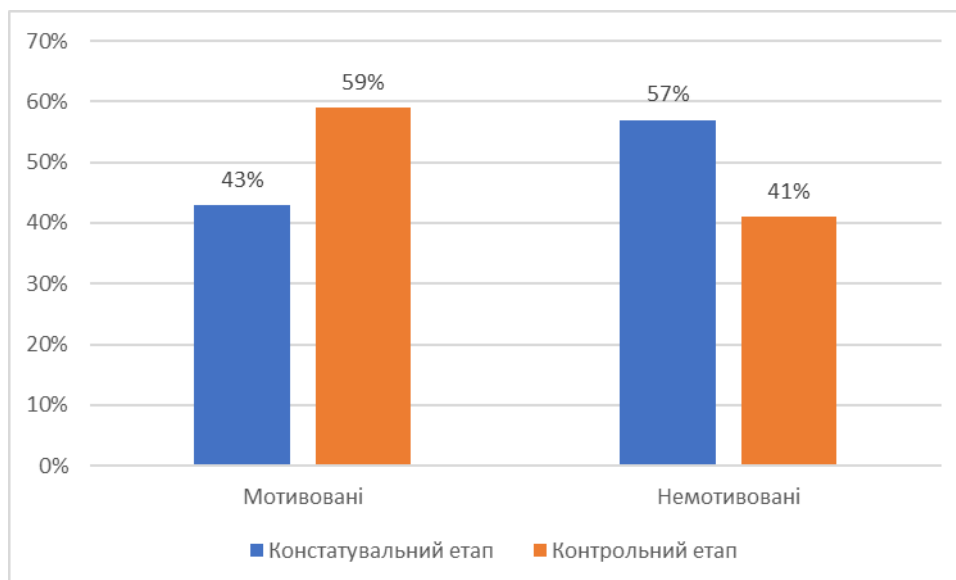


Рис. 3.10. Порівняння показників мотивації учнів експериментального класу на констатувальному та експериментальному етапах дослідження

Таким чином, загальний показник зацікавленості у класі за час проведення експериментального дослідження збільшився на 16%. Число учнів з низьким рівнем мотивації дорівнювало 0. Крім того, з поганим настроєм приходять на урок української мови та йдуть з нього згідно з опитуванням після експерименту 31 % учнів. При цьому настрої 8% із них залежить від наповненості уроку: може бути позитивним чи негативним. У порівнянні з анкетуванням, проведеним до експерименту, цей показник зменшився на 7%. Тобто загальний настрої класу протягом уроку української мови покращився.

Одержані результати дозволяють зробити висновок про ефективність використання гейміфікації на уроці української мови з метою формування позитивної мотивації учнів.

На основі проведеного експериментального дослідження можемо сформулювати *методичні рекомендації щодо* використання методів гейміфікації в процесі вивчення української мови у початкових класах Нової української школи.

Освіта – складна для інновацій галузь. Гейміфікація – це чудовий спосіб впроваджувати інновації, розвивати новітні технології, об'єднувати

групи людей за інтересами та мотивувати їх. Ми пропонуємо реалізацію ідеї створення гейміфікації, як потужної стратегії застосування ігрових механік неігрових активностей з метою мотивації педагогів до діяльності у сфері інновацій. Гейміфікація є найважливішим способом стимулювання творче мислення. Технологія гейміфікації є одним із найважливіших напрямів розвитку інформаційно-комунікаційних технологій у сфері освіти.

План реалізації проекту

1 етап – організаційний:

- створення творчої (проривної) групи педагогів;
- розробка інноваційного проекту «Гейміфікація у початковій школі»;
- складання плану-графіка заходів щодо реалізації проекту.

2 етап – технологічний:

- підвищення кваліфікації в галузі застосування технології гейміфікації у початковій школі у процесі вивчення різних джерел інформації, навчання на семінарах, вебінарах;
- опис організаційно-педагогічних умов ефективного використання технології гейміфікації у початковій школі;
- розробка концептуально-технологічних схем проектування ігор для молодших школярів у технології гейміфікації;
- вибір електронних ресурсів для створення ігор для молодших школярів технології гейміфікації;
- апробація модельних зразків ігор для молодших школярів у технології гейміфікації;

3 етап – рефлексивний:

- рефлексивна оцінка результатів апробації;
- внесення необхідних коректив до опису організаційно-педагогічних умов, у концептуально-технологічні схеми проектування та модельні зразки ігор для молодших школярів у технології гейміфікації;

- узагальнення результатів реалізації інноваційного проекту педагогічної громадськості (організація семінарів та вебінарів, розміщення результатів проекту у наукових фахових виданнях, електронних виданнях, соцмережах, створення електронного посібника).

Прогноз можливих негативних наслідків застосування технології гейміфікації сприятиме підвищенню якості освіти учнів за допомогою:

- 1) підвищення навчально-пізнавальної мотивації у учнів;
- 2) створення умов для розкриття особистісного потенціалу школярів;
- 3) виховання готовності відповідати за прийняті рішення;
- 4) забезпечення легкого та зручного зворотного зв'язку :

Успішна реалізація освітнього проекту «Гейміфікація у початковій школі» сприятиме зростанню професіоналізму педагогічних кадрів:

- у галузі використання освітніх технологій, що відповідають особливостям сучасних школярів;
- у галузі застосування сучасних електронних ресурсів, ІКТ.

Висновки до другого розділу.

Модернізація освітньої системи характеризується включенням до навчального процесу не лише нових форм роботи, а й методів та засобів навчання. Мета такого вдосконалення полягає в тому, щоб зацікавити учнів і показати, наскільки захоплюючим і незвичайним може бути навчання, і, таким чином, сприяти кращому засвоєнню матеріалу, формуванню та розвитку умінь та навичок. Гра, а точніше ігрові елементи стали факторами, що спонукають, оскільки це одне з самих сильних засобів, за допомогою якого можна впливати на підсвідомість учнів, підвищуючи їхній рівень задоволеності та мотивації.

Як основний метод нашого дослідження нами було обрано експеримент. Проаналізувавши його з погляду мети, умов та тривалості, можна сказати, що це був природний перетворюючий і короткочасний

експеримент. Нами були використані такі методи дослідження: анкетування, бесіда, опитування, педагогічне моделювання, спостереження, експеримент, аналіз, узагальнення та метод емпіричних оцінок. На основі даних методів, що відрізняються своєю спрямованістю, ми змогли повною мірою вивчити аспекти та параметри поставленої проблеми дослідження, розробити комплекс ігрових елементів, заснований на гейміфікації, а також визначити ефективність використання цього методу для формування позитивної мотивації учнів до вивчення української мови.

Спираючись на проаналізований та систематизований нами матеріал з теоретичної літератури з проблеми дослідження, ми розробили комплексну систему на основі гейміфікації, спрямовану на підвищення внутрішньої мотивації учнів до вивчення української мови. Даний комплекс є доповненням до основної програми навчання та включає в себе ігрові елементи (бали, ігрові ролі, зворотний зв'язок, рейтинг, інтерактивність, рівні складності), що сприяють створенню доброзичливої атмосфери в колективі, змагальній та внутрішній мотивації учнів, і, як наслідок, підвищення їх концентрації уваги та якості оволодіння українською мовою.

Враховуючи психолого-педагогічні особливості учнів, їх інтереси, які були визначені під час бесіди на доекспериментальному етапі, а також спираючись на навчальну програму 2 та 3 класів, ми склали комплекс заходів з урахуванням елементів гейміфікації. Гейміфікація включає такі ігрові елементи: наділення учнів ролями, визначення якостей персонажів, їх відмінних рис, позитивних та негативних сторін; визначення рівнів складності у процесі навчання; створення системи оцінювання та заохочення; використання інтерактивних ігор; ведення рейтингу учнів; створення зворотного зв'язку.

У ході експерименту було використано такі форми рефлексії: емоційну рефлексію: учні мали наприкінці уроку підняти великий палець руки вгору, якщо вони знаходяться в хорошому настрої, або опустити його вниз, якщо їм на уроці було нудно або їх щось засмутило; рефлексію діяльності: на початку

уроку учні отримували картки, на яких було намальовано дерево з листочками, та олівці зеленого, жовтого та червоного кольорів.

Зауважимо, що прогноз можливих негативних наслідків застосування технології гейміфікації сприятиме підвищенню якості освіти учнів за допомогою: підвищення навчально-пізнавальної мотивації у учнів; створення умов для розкриття особистісного потенціалу школярів; виховання готовності відповідати за прийняті рішення; забезпечення легкого та зручного зворотного зв'язку.

Успішна реалізація освітнього проекту «Гейміфікація у початковій школі» сприятиме зростанню професіоналізму педагогічних кадрів: в галузі використання освітніх технологій, що відповідають особливостям сучасних школярів; в галузі застосування сучасних електронних ресурсів, ІКТ.

Власне аналіз постекспериментального опитування показав, що кількість учнів експериментальної групи, які мають високий рівень мотивації, становить 59%. Відповідно, мотивацію знижено 43 %. Порівнявши показники, отримані до та після експерименту, ми можемо зробити такий висновок: внутрішня мотивація до вивчення української мови після експерименту змінилася у 5 учнів на 16 %.

Одержані результати дозволяють зробити висновок про ефективність використання гейміфікації на уроці української мови з метою формування позитивної мотивації учнів.

ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження упровадження елементів геймофікації в освітньому процесі початкової школи на уроках української мови дозволили сформулювати такі положення.

1. Визначено сутність поняття «гейміфікація».

Гейміфікація – це спільна діяльність учителя й учнів, спрямована на перетворення освітнього процесу на ігрову діяльність з метою розв'язання дидактичних, виховних завдань, а також формування ключових компетентностей молодших школярів. Ефективність гейміфікованої діяльності зумовлена основним її принципом – забезпечення зворотного зв'язку учня та швидке опанування всіма функціональними можливостями гри. Застосування ігрових методик дозволяє вчителю не лише підвищити рівень мовної компетентності учнів, а й реалізувати низку інших важливих завдань: активізувати пізнавальну діяльність та мобілізувати розумові здібності школярів; сформувати навички критичного й креативного мислення; виховувати дисциплінованість (мінімальні затвержені правила, регламент та відчуття колективності позитивно впливають на гіперактивних дітей або учнів із особливими освітніми потребами); розвивати ініціативність, почуття самодостатності й самоцінності.

Важлива характеристика гейміфікації – це системність, яка не є необхідною умовою здійснення інших видів ігрової діяльності. Специфіка цього параметру полягає в тому, що принципи гейміфікації запроваджуються не як окремі елементи, а супроводжують цілісний ігрофікований процес (починаючи із формулювання мети до досягнення результатів).

2. Розкрито дидактичний потенціал гейміфікації як інноваційної форми організації освітнього процесу.

Для досягнення ефективності навчання важливо реалізовувати основні дидактичні засади. Один з них – миттєвий зворотний зв'язок, дозволяє дітям отримувати зворотний зв'язок на свою відповідь в режимі реального часу. Під час проведення заняття в інтерактивній формі створюється більш

активна та взаємодіюча група. Наглядність матеріалу також є важливим аспектом навчання, особливо якщо використовувати мультимедійно-динамічні форми подачі. Ефект візуалізації може бути максимально посиленим за рахунок гейміфікації та нових технологій, таких як 3D-технології, доповнена реальність та технології, що забезпечуються ефектом присутності. Вони дозволяють створювати більш захоплюючі і захоплюючі можливості для навчання та підвищення ефективності. Власне гейміфікація є ефективним інструментом навчання з використання ігрових елементів та принципів. Вона дозволяє організувати навчання за принципом послідовності та систематичності, при якому учні поступово оволодівають навчальним матеріалом від простого до складного.

Упровадження принципів гейміфікації вимагає від учителя мобільності, гнучкості, здатності планувати свою діяльність і діяльність учнів, прогнозувати ефективні результати тощо. За умови системного використання в освітньому процесі методів і засобів гейміфікації, вчитель може зробити навчання дітей більш керованим, чіткіше планувати свою діяльність, що сприятиме зростанню успішності учнів.

Гейміфікація визначається як використання ігрових елементів у неігрових контекстах. У навчанні це може проявлятися у вигляді балів, нагород, лідербордів, досягнень тощо. Головною метою гейміфікації є підвищення мотивації учнів, стимулювання їхньої активності та створення більш приємної атмосфери для навчання. На відміну від гейміфікації, гра є організованою формою діяльності, яка передбачає систему правил та мету. У контексті початкової школи гра може бути використана як метод навчання під час уроків. Ігри дозволяють дітям вивчати нові концепти у формі інтерактивних занять, що сприяє розвитку критичного мислення, креативності та співпраці.

Ігри можуть бути різноманітними: від настільних ігор до рольових ігор, які дозволяють учням зануритися в навчальний процес. У цьому контексті важливо, що гра є самодостатньою і має свої власні елементи, які

зацікавлюють дітей. Необхідно зазначити, що, на відміну від гейміфікації, гра є більш соціальним і емоційним досвідом, оскільки вона часто передбачає активну взаємодію між учасниками.

3. Визначено роль та особливості застосування елементів гейміфікації у процесі розвитку позитивної мотивації до навчання.

Формування мотивації вчення – це вирішення питань виховання особистості. Мотиви вчення стають надбанням особистості, її стійкими властивостями. Тому формування мотивів вчення є важливим у розвитку особистості молодшого школяра, який знаменує собою початок якісної перебудови ціннісно-сислової сфери особистості, у процесі чого школяр починає оцінювати себе як суб'єкт діяльності.

Основними чинниками, що впливають на формування позитивної стійкої мотивації до навчання, є: зміст навчального матеріалу; організація навчальної діяльності; колективні форми навчальної діяльності; оцінка навчальної діяльності; стиль педагогічної діяльності вчителя; використання освітніх технологій, зокрема ігрових. Гра – один із найважливіших засобів розумового та морального виховання дітей. У процесі гри в дітей віком виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення знань. Компонентами гейміфікації в освітньому процесі є ігрові стратегії, які підвищують інтерес учнів до навчання, а отже, розвивають позитивну мотивацію.

Серед способів підвищення мотивації учнів можна виокремити такі: використання ігрових елементів, що реалізують педагогічні цілі гейміфікації і водночас розвивають ігрове мислення; використання нагород, яке сприяє розвитку азарту і допомагає максимальному виявленню здібностей здобувачів освіти; втілення ідей учнів у життя (матеріалізуючи ідеї, учитель спрощує засвоєння матеріалу школярами); заохочення самостійності й ініціативності.

Відзначаємо, що на уроках української мови найефективнішими є дидактичні ігри, при використанні яких застосовуються інтерактивні методи

навчання. Вони підвищують ефективність сприймання молодшими школярами навчального матеріалу. Власне за навчально-методичною літературою було проаналізовано і відібрано найкращі дидактичні ігри для проведення уроків української мови в початковій школі.

4. Сформовано систему вправ і завдань для впровадження гейміфікації в початкових класах.

Персоналізовані навчальні середовища, створені за допомогою гейміфікації, розробляються з використанням нових програмних засобів і реалізують найкращі ігрові практики, дозволяючи учням вирішувати стратегічні навчальні завдання різними способами. Ігрові завдання вимагають від саморегуляції, тобто вміння керувати своїми емоціями та висловлюваннями, вміння планування своїх дій та нести відповідальність за результат. Ці навички необхідні для того, щоб діти відчували відповідальність за свої дії та приймали наслідки своїх рішень. Власне завдання для самоконтролю: створення ігрових завдань, що вимагають від учнів вміння контролювати свої емоції та поведінку. Так, за допомогою платформи Clascraft можна створювати фіксовані часові інтервали для вирішення освітніх завдань; завдання спрямовані на розвиток комунікативних навичок, де можна нараховувати бали за вирішення комунікативних завдань. Ігрова симуляція ситуацій вибору: ігрова симуляція, в якій учні повинні приймати відповідальні рішення та оцінювати їх наслідки.

Гейміфікація може допомогти мотивувати учнів взаємодіяти зі своїми командами завдяки привабливості ігрового контексту, нагородам та загальному успіху в ігровому середовищі. В даний час існує безліч ігор у жанрі RPG (Computer Role-Playing Game – комп'ютерні рольові ігри), де гравці керують одним або декількома персонажами, кожен з яких визначається переліком числових атрибутів, здібностей та навичок. Досягнення результату залежить від правильної, чіткої та злагодженої роботи всієї ігрової команди. Застосування механіки комп'ютерної рольової гри

дозволяє дітям активніше брати участь у навчальній діяльності, а й у житті класу, колективу та школи.

5. Узагальнено особливості впровадження гейміфікації на уроках в початкових класах.

Основною особливістю гейміфікації є їх здатність підвищувати мотивацію учнів. Молодші школярі, як правило, мають природне бажання грати, і використання ігрових елементів у навчанні може перетворити традиційний навчальний процес в захоплюючу гру. Застосування балів, нагород, рівнів та складних завдань дозволяє учням відчувати досягнення, що у свою чергу стимулює їх до подальшого навчання. Гейміфікація дозволяє використовувати широкий спектр методів та прийомів. Педагоги можуть впроваджувати рольові ігри, командні завдання, інтерактивні вправи, а також цифрові ігри, адаптовані під навчальну програму. Цей підхід не лише робить уроки більш цікавими, але також дозволяє розвивати різні навички: критичне мислення, колективну взаємодію, прийняття рішень тощо.

Іншою важливою особливістю гейміфікації є зміцнення соціальних зв'язків між учнями. Взаємодія в грі сприяє формуванню командного духу, розвитку комунікативних навичок та емоційного інтелекту. Інтеграція гейміфікації в навчальний процес дозволяє педагогам краще оцінювати індивідуальні досягнення учнів. Ігрові елементи, такі як лідерборди або системи нагород, дозволяють вчителям відстежувати прогрес кожного учня та адаптувати навчальний процес відповідно до їхніх потреб.

Попри численні переваги, впровадження гейміфікації в навчальний процес не обходиться без труднощів. По-перше, педагоги можуть стикатися з нестачею ресурсів або технологій, які б підтримували гейміфікаційні підходи. По-друге, важливо знайти баланс між іграми та серйозним навчанням, адже надмірна захопленість іграми може призвести до зниження мотивації до традиційного навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анкета для вчителів початкових класів з проблеми формування наскрізного вміння висловлювати власні думки засобами гейміфікації: вебсайт. URL: <https://cutt.ly/TeGflzX0> (дата звернення 02.04.2024)
2. Безчотнікова А. О. Відеоігри в системі соціальних комунікацій: дис. ... канд. соціол. наук: 7.00.01. Маріупольський держ. ун-т. Маріуполь, 2018. С. 17-21.
3. Березенська С. М., Бугайчук Н. Ю. Теорія та практика змішаного навчання. Харків, 2016. 284 с.
4. Бібік Н. Нова українська школа: poradnik для вчителя. Київ, 2019. 208 с.
5. Богданець-Білокаленко Н. Українська мова та читання: підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 2. Київ, 2019. 144 с.
6. Большакова І. О., Пристінська М. С. Українська мова та читання : підручник для 2 кл.: у 2ч. Ч. 1. Харків, 2020. 112 с.
7. Бондаренко Т. В., Ткачук Г. В. Досвід організації науково-дослідницької діяльності майбутніх учителів інформатики в умовах впровадження хмарних технологій. *Вісник Черкаського університету. Серія «Педагогічні науки»*. 2018. № 2. С. 3-9.
8. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги. *Дистанційна освіта України 2015: збірник матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф.* Харків, 2015. С. 39–43.
9. Варзацька Л. О., Трохименко Т. О. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч.1. Тернопіль. 2019.
10. Варзацька Л. О., Трохименко Т. О. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч.2. Тернопіль. 2019.
11. Вашуленко М. В. Нова українська школа : методика навчання інтегрованого курсу «Українська мова» у 1–2 класах закладів загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу. Київ, 2019. 192 с.
12. Вашуленко М.С. Українська мова та читання: підруч. для 3 кл.

закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч.1. Київ, 2020. 160 с.

13. Возняк-Запур М. Механізми гейміфікації у дистанційному навчанні. Краків, 2018. 59 с.

14. Галацин К. О., Хом'як А. П. Інтерактивні технології формування комунікативної культури майбутніх фахівців на заняттях з англійської мови: навчальний посібник. Луцьк, 2019. 128 с.

15. Гунько Т. В. Гейміфікація як мотиваційна стратегія у викладанні іноземної мови. Інтелектуальна та емоційна складові навчання іноземних мов: новітні тенденції і завдання для вищої школи: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 2015. С. 41–45.

16. Державна національна програма «Освіта» («Україна XXI століття»). URL : <https://cutt.ly/deGflYY1> (дата звернення 14.05.2024).

17. Державний стандарт початкової загальної освіти: веб-сторінка. URL: <http://newstandard.nus.org.ua>

18. Діядкова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL : <https://cutt.ly/reGflJn2> (дата звернення 10.04.2024).

19. Добровольська Н., Копняк К. Smart-освіта: як новітня освітня парадигма. Smart-освіта: ресурси та перспективи: матеріали II Міжнар. наук.-метод. конф. Київ, 2016. С. 40–43.

20. Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. НУШ: Нова українська школа. 2018. URL: <https://cutt.ly/teGfz1Wm> (дата звернення 21.03.2024).

21. Демиденко В. Д. Що таке гейміфікація? URL: <https://cutt.ly/CeGfzS1T> (дата звернення: 20.11.2023).

22. Жорової І. Я. Розвиток життєвої компетентності особистості в умовах освітніх трансформацій: виховний, психологічний, інклюзивний виміри. Херсон, 2019. 27 с.

23. Захарійчук М. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч.1. Київ, 2019. 112 с.

24. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої

освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету*. Кропивницький, 2017, № 32. С. 113–122.

25. Захарова О. В. Гейміфікація. Наукові праці національного технічного університету. 2017. Вип. 32. С. 93-97.

26. Іщенко О. Л., Логачевська С. П. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 2. Київ, 2019. 112 с.

27. Калмикова Л. О. Формування мовленнєвих умінь і навичок у дітей шкільного віку. Київ, 2003. 253 с.

28. Карпенко О. М., Лук`янова А. В. Гейміфікація в електронному навчанні. Дистанційне та віртуальне навчання. 2015. С. 24 – 27.

29. Касич А.О. Теоретичні основи управління процесами модернізації. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Міжнародні економічні відносини та світове господарство*. 2018. Випуск 17. Ч.1. С. 122-126.

30. Качан Б. М. Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів. Народна освіта. 2017. № 2 (32). URL: <https://cutt.ly/3eGfxnGv> (дата звернення 15.05.2024).

31. Клочко А. О., Прокопенко А. А. Використання інструментів гейміфікації в освітньому процесі. *Міжнародна науково-практична конференція «Дослідження різних напрямків розвитку психології та педагогіки»*. 2021. Одеса, С. 111-113.

32. Коберник Г. І. Технологія гейміфікації у професійно-педагогічній підготовці майбутнього вчителя. *Перспективи та інновації науки*. 2021. №5 (5). С. 397-405.

33. Концепція «Нова українська школа». URL: <https://cutt.ly/FeGfl8ch> (дата звернення 04.05.2024).

34. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. Харків, 2017. Випуск 51. С. 117-121.

35. Левкінський М. В. Історія педагогіки. Київ, 2016. 380 с.
36. Максименко С. Д. Генетична психологія учіння людини. Київ, 2017. 206 с.
37. Медведєва М.О., Колмакова В.О. Ігрові технології при вивченні математичної логіки. *Теорія і практика використання інформаційних технологій в навчальному процесі: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції*. Київ, 2017. С.12-13
38. Михайленко І. В., Нестеренко В. О. Методологічні підходи до розробки інтегрованих елективних курсів з аналітичної геометрії для студентів технічних ВНЗ. *Фізико-математична освіта: науковий журнал*, 2016. Випуск 4(10). С. 79-82
39. Мітлевич І. В. Дидактичні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. Великий Бурлук, 2015. 84 с.
40. Овчарук О. В. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи. Київ, 2019. 108 с
41. Пономарьова К. І. «Я дружу зі словом». Посібник з української мови. Київ, 2018. 96 с.
42. Пономарьова К. І. Українська мова та читання: підручник для 2 кл. У 2ч. Ч.1. Київ, 2019. 144 с.
43. Пономарьова К. І. Українська мова та читання: підручник для 2 кл. У 2ч. Ч.2. Київ, 2019. 144 с.
44. Професійний стандарт «Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти». URL: <https://mon.gov.ua/ua>
45. Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. Педагогічні науки. *Збірник наукових праць*. 2022. Вип. 100. С. 12 - 18.
46. Сапун Г., Придаток О. Українська мова та читання: підручник для 2 кл. у 2 ч. Ч. 1. Тернопіль, 2019. 112 с.
47. Сапун Г., Придаток О. Українська мова та читання: підручник для 2 кл. у 2 ч. Ч. 2. Тернопіль, 2019. 112 с.
48. Синюк Н., Підгурська В., Використання механізмів гейміфікації

на уроках української мови та літературного читання. *Специфіка фахової підготовки майбутніх учителів на засадах компетентнісного підходу : досвід, реалії, перспективи: збірник матеріалів Всеукраїнської з міжнародною участю науково-практичної конференції* / за заг. ред. І. Голубовської. Житомир, 2023. С. 91-94.

49. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір: 2015. Вип. 11. С. 33-36.

50. Ткачук Г. В. Використання методів проблемного навчання у процесі підготовки майбутніх учителів інформатики. *Перспективи та інновації науки*. 2022. №2(7). С. 634-645.

51. Ткачук Г. В. Модель реалізації персоналізованого навчання студентів закладу вищої освіти. *Інженерні та освітні технології*. 2021. Т. 9. № 3. с.8-17.

52. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє. URL: <https://cutt.ly/ceGfznsi> (дата звернення 22.04.2024).

53. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://cutt.ly/KeGfzKr7> (дата звернення: 22.11.2023)

54. Як працює гейміфікація у всьому світі. URL: <https://cutt.ly/TeGfzXM3> (дата звернення 28.09.2024).

55. Pompeii T., Facione P. Critical Thinking Skills for Education. New York, 2018.

Сервіси та платформи для гейміфікації освіти

Сервіс	Характеристика
CodeSchool http://codeschool.uzhnu.edu.ua/	Сервіс призначений для навчання Програмуванняелементами гейміфікації
MotionMathGames https://motionmathgames.com/	Сервіс з декстопними та мобільними іграми з української мови
Spongelab https://www.spongelab.com/landing	Платформа призначена для персоналізованої наукової освіти
Kahoot! https://kahoot.com/	Безкоштовний онлайн-сервіс, призначений для створення
	Інтерактивних навчальних ігор
Zombie-BasedLearning http://zombiebased.com/	Сервіс для навчання із використанням зомбі-тематики та ігрових елементів для побудови навчального курсу з географії
WorldofClasscraft (WoC) https://www.classcraft.com/	Безкоштовна платформа, яка стосується Сфери проектування навчання. Іншими словами – це освітня рольова онлайн-гра
Duolingo https://uk.duolingo.com	Онлайн-ресурс для вивчення іноземної мови та перекладання документів

Зміст анкети виявлення рівня мотивації учнів до вивчення української мови

1. Чи подобається тобі відвідувати урок української мови?

Так.

Ні.

Важко відповісти.

2. З яким настроєм ти зазвичай приходиш на уроки української мови?

Свій варіант відповіді _____

3. А з яким настроєм ідеш?

Свій варіант відповіді _____

4. Як часто тобі буває нудно/не цікаво на уроці української мови?

Майже ніколи.

Рідко.

Дуже часто.

5. Якби тобі запропонували залишити 3 предмети, які ти будеш відвідувати, ти вибрав(а) урок української мови?

Так.

Ні.

Важко відповісти.

6. Якщо вчитель затримує клас на перерві (з будь-яких причин), ти засмучуєшся?

Так.

Ні.

Іноді засмучуюсь, іноді ні.

7. Ти часто розповідаєш батькам/друзям про ситуації, які відбулися на уроці української мови?

Ні, рідко.

Так, часто, про щось веселе/цікаве.

Так, часто, про те, що мене засмутило.

Свій варіант відповіді _____

8. Ти хотів би, щоб урок української мови вів інший вчитель?

Так.

Ні.

Важко відповісти.

9. Як ти вважаєш, у тебе дружній клас?

Так.

Ні.

Важко відповісти.

10. У тебе в класі багато друзів?

Так.

Ні.

Важко відповісти

ДОДАТОК В

Тема: Розпізнаю і добираю антоніми. Складання розповіді на задану тему.

Мета: Закріпити знання учнів про антоніми.

Розвивати мовленнєві навички учнів, мислення, увагу та пам'ять.

Виховувати емоційно-ціннісне ставлення до природи, любов до рідного слова, почуття дружби, співчуття, та пізнавальний інтерес.

Обладнання: підручник Українська мова та читання (Пономарьова, Гайова) 3 клас 2020 (с. 28–30), картки із завданнями, леги-цеглинки для рефлексії, м'яч для гри «Антонім», набір слів для гри «Відгадай пару».

ХІД УРОКУ

I. Організаційний момент (2 хв)

- Привітання. Учитель створює доброзичливу атмосферу та налаштовує учнів на роботу:
- Діти, сідайте рівненько, усміхніться! Час починати урок української мови, де ми дізнаємось багато цікавого.

II. Актуалізація опорних знань (7 хв)

1. **Перевірка домашнього завдання** (с. 28, впр. 7).

Учні зачитують синоніми, записані вдома. Учитель перевіряє та коригує відповіді.

2. **Каліграфічна хвилинка.**



- Впізнай слово за першими літерами.

Ле е л ек кА

Лелека

3. **Гра «Відгадай пару»:**

- Клас ділиться на дві команди. Одна команда називає слово, а друга повинна підібрати до нього синонім. Тоді команди змінюються ролями.
- Перемагає та команда, яка швидше й правильніше підбирає синоніми.

III. Повідомлення теми та мети уроку (3 хв)

Сьогодні ми продовжимо вивчати розділ «Слово. Значення слова» і дізнаємось про слова, які мають протилежне значення. Такі слова називаються антонімами. Ми будемо розпізнавати їх, добирати та складати власну розповідь.

IV. Вивчення нового матеріалу (10 хв)

1. Гра «М'яч — Антонім» (ігрова методика):

- Учні стоять у колі. Учитель кидає м'яч і називає слово, а учень, який піймав м'яч, має швидко сказати антонім і повернути м'яч вчителю. Наприклад, «високий» - «низький».
- Гра продовжується, доки всі учні не візьмуть участь.

2. Правило: (с. 29)

Пари слів, що мають протилежне значення, називаються антонімами.

Наприклад: високий — низький, день — ніч.

3. Робота з віршем:

- Учитель читає вірш із паузами, щоб учні знайшли антоніми:

Два брати жили на світі,
 Був один з них *працьовитий*,
 А другий *ледачий* дуже,
 Слухай казку про них дружже.
 Якщо перший брат *вставав*,
 Другий спать мерщій *лягав*.
 Той *правдивий* і *сміливий*,
 Той *брехливий*, *полохливий*.
 Той – *великий*, той – *малий*.
 Той *розумний*, той *дурний*.
 День і ніч брати *сварились*.
 І ніколи не *мирились*.
 Все, що перший *будував*,
 Другий миттю *руйнував*.
 Ця виснажлива війна –
 Нині сива давнина.

Хоч брати вже й помирились,
 Після них слова лишились,
 Дуже горді, незалежні,
 Абсолютно протилежні.
 В мові ці слова живуть.
 Їх антонімами звуть.

- Учні виписують знайдені антоніми у таблицю на дошці.

V. Закріплення нових знань (15 хв)

1. Гра «Підбери антонім»:

Учитель роздає картки з набором слів. Завдання учнів — знайти до кожного слова на картці антонім. Гра проходить у парах. Після цього перевірка правильності.

2. Робота над текстом: (с. 29, впр. 2)

Учні замінюють слова в дужках антонімами та переписують текст.

3. Самостійна робота:

Учні читають легенду про сакуру (с. 30, впр. 4) та виписують антоніми до виділених слів.

4. Групова робота — складання розповіді (ігрова методика «Скринька для миші»):

- Клас ділиться на 2 групи. Кожна група отримує набір слів, серед яких є антоніми. Завдання: .

1: «Місток слів»

- Діти повинні допомогти миші пройти через місток, де кожна дошка має написане слово. Учні шукають антонім до кожного слова (наприклад, "високий – низький"), щоб дошка стала стійкою і мишу могла пройти. За правильну відповідь учні отримують жетон або «ключик».

2: «Лабіринт антонімів»

- Миша знаходиться перед лабіринтом, де кожен правильний антонім відкриває новий прохід. На кожному повороті діти повинні відгадати антонім до запропонованого слова, щоб спрямувати мишу у правильному напрямку. За кожен правильну відповідь діти отримують підказки щодо шляху.

3: «Заклинання від дверей»

- Діти мають сказати антонім до певних слів, щоб двері відкрилися. Якщо відповідь правильна, діти отримують "чарівне слово", яке дозволить відкрити скриньку.

Завершення гри:

- Коли всі «ключики» або «чарівні слова» зібрані, діти допомагають миші відкрити скриньку з сюрпризом (це може бути невеликий подарунок або символічна нагорода, яка закріплює тему уроку).
- Групи презентують свої розповіді, а інші учні визначають антоніми у тексті.

VI. Підсумок уроку. Рефлексія (5 хв)

Оберіть леґо-цеглинку для рефлексії:

- Зелена — працював активно, без помилок.
- Жовта — працював старанно, але були незначні помилки.
- Червона — був неуважний і потребує більше зусиль.

VII. Домашнє завдання (3 хв)

- С. 30, впр. 7. Прочитати текст. Списати. Підкреслити антоніми.