

**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 (29 листопада 2022 року) / за заг. ред. І. Голубовської. Житомир, 2023. С. 91-94.**

**Н. В. Синюк,**  
студентка ННІ педагогіки;  
науковий керівник – кандидат педагогічних наук, доцент  
кафедри початкової освіти та культури фахової мови **Підгурська В. Ю.**  
(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

### **Використання механізмів гейміфікації на уроках української мови та літературного читання**

На сучасному етапі розвитку освіти можна виділити два основні напрямки, які дають змогу ефективно організовувати навчальну діяльність молодших школярів. Перший напрямок зорієнтований на модернізацію методів та засобів навчання, але при цьому він залишає традиційні форми організацій репродуктивної діяльності учнів. Другий напрямок – інноваційний підхід, метою якого є засвоєння нового досвіду та розвиток можливостей учнів на основі формування творчого й критичного мислення, досвіду та інструментарію навчально-пошукової діяльності, рольового й імітаційного моделювання [3, с. 60].

Термін "гейміфікація" було вжито ще у 2002 р. англійським розробником відеоігор Ніком Пелінгом. А уже за кілька років залучення елементів гейміфікації до навчання набрало широкої популярності. Гейміфікація – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем. Сумісні дії задля досягнення власних цілей, віртуальність та зворотній відлік (виконання завдання за обмежений час) є елементами гейміфікованого процесу [1].

До питання гейміфікації як засобу навчання на уроках української мови та літературного читання в початковій школі зверталися такі вчені, як: В. Рижук, О. Жорник, С. Воробйова, А. Мельничук, Н. Кудикіна, П. Колосов, І. Мамчур, В. Кукушин та інші.

Початкова освіта Нової української школи поділяється на два цикли: перший, адаптаційно-ігровий (1-2 класи) та другий, основний (3-4 класи). За вимогами Державного стандарту, що є головним документом в початковій освіті, мета мовного курсу початкової освіти спрямована на всебічний розвиток учня, його здібностей, здатності спілкуватися українською мовою, розвиток творчих здібностей, уміння використовувати мову в повсякденному житті, вбачати в бездоганному знанні мови свій подальший успіх. Варто також зазначити, що навчання в початковій школі здійснюється за двома

типовими освітніми програмами – типова освітня програма за редакцією О. Савченко (НУШ 1) та типова освітня програма за редакцією Р. Шияна (НУШ 2). На основі цих двох програм було розроблено цілу низку підручників, які включають в себе також і застосування гри на уроках.

Аналіз цих підручників дав змогу виокремити завдання на основі ігрових технологій. Це: "уяви себе телеведучим", складання картинок із пазлів; складання казок та розповідей, "уяви себе супергероєм". Тому при вивченні теми "Апостроф" дітям можна запропонувати гру *"Злодій-Буквоїд"*.

Мета гри: навчити дітей працювати та знаходити слова з апострофом, працювати в колективі.

Хід гри: під час гри кожен з учнів повинен стати супергероєм та врятувати свою планету від Буквоїда. Дітей за допомогою кольорових карток розподіляють на три групи, кожна з яких малює Буквоїда, після чого супергерої повинні на отриманих картках прочитати речення та дібрати слова з апострофом або вставити букви та апостроф, якщо він потрібен, на місце крапок. Після перемоги діти отримають значки супергероя.

Досвідчені педагоги, які впроваджують гейміфікацію в освітній процес наповнюють уроки літературного читання чайнвордами, кросвордами, мовними іграми та ребусами. Для прикладу, на уроках літературного читання можна використати гру *"Стежками літературних героїв"*.

Мета гри: активізувати в дітей знання про вивчені твори, пригадати відомих героїв казок та оповідань.

Хід гри: учасники квесту діляться на дві команди, після чого в кожній із команд обирають по одному капітану, що буде відповідати за маршрут. На старті команди отримують мапу квестової зони в класі з відміченими пунктами-зупинками. Усі команди проходять ті ж самі пункти, але йдуть до них різними маршрутами.

На першій зупинці діти мають виписати всіх герої казки "Дванадцять місяців", після виконаного завдання отримують зелений прапорець і переходять до іншої зупинки. На другій зупинці діти мають скласти план до оповідання "Дивовижна дружба". На третій зупинці діти мають розмістити у правильній послідовності розвиток подій у казці "Івасик-Телесик". На четвертій зупинці діти повинні розіграти фрагмент з української народної казки "Кривенька качечка". І на фінальній зупинці команди повинні з'єднати героїв із назвою казки чи оповідання та з іменем автора. На фініші учитель-координатор перевіряє правильність виконання завдань і визначає переможця за найбільшою кількістю зібраних прапорців і швидкістю проходження квесту (у разі рівності балів).

Добираючи й розробляючи ігри, слід ураховувати, що темп та ефективність засвоєння змісту навчання пропорційні до інтересів учнів і діяльності, яку вони виконують. Знання починаються з чуттєвого сприйняття, з допомогою уявлень переходить у пам'ять, а потім через узагальнення одиничного формується розуміння загального. Тому будь-яка гра повинна відповідати віковим та індивідуальним особливостям учнів.

Ігри, які педагог застосовує на уроках, сприяють не лише розвитку мовлення та мови, а допомагають розвитку кмітливості, мислення, уваги, пам'яті, вміння класифікувати та порівнювати предмети, узагальнювати та передавати інформацію. Розв'язування таких видів завдань передбачає вироблення наочно-образного мислення, кмітливості, збагачення активного словникового запасу учнів та повторення раніше вивченого матеріалу.

В. Сухомлинський писав: "У грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку" [4, с. 607].

Отже, гейміфікація в навчанні – це застосування ігрових правил, що використовуються під час проходження сучасних онлайн-ігор, для мотивації і досягнення навчальних цілей в освітньому процесі. Включення елементів гейміфікації в навчальний процес доволі специфічне, тому завжди варто враховувати всі нюанси його застосування. При забезпеченні грамотного методичного супроводу гейміфікованих занять можна досягти високих результатів навчання.

### Список використаної літератури

1. Енциклопедія освіти. Акад. пед. наук України / голов. ред. В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
2. Донченко Т. К. Мета одна, уроки – різні. *Урок української*. 2000. № 11. С. 14–16.
3. Потапенко О. І. Методика викладання української мови. Київ : Вища шк., 2002. 126 с.
4. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори : в 5-ти тт. Київ : Рад. шк., 1977. Т. 3. 670 с.
5. Ушинський К. Д. Твори в шести томах. Київ : Рад. шк., 1954. Т. 2.