

Козловська Світлана Володимирівна, здобувачка
магістерського освітнього ступеня ННІ педагогіки
Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна

Науковий керівник: Павленко Віта Віталіївна, доктор педагогічних наук,
доцент, доцент кафедри професійно-педагогічної, спеціальної освіти,
андрагогіки та управління
Житомирський державний педагогічний університет імені Івана Франка, Україна

РОЗВИТОК КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ

Розвиток особистості, її майбутні досягнення в житті пов'язані з такими індивідуально-психологічними особливостями людини, як креативність, талант, обдарованість, які найбільш яскраво проявляються у творчості, що дозволяє особистості з найбільшою повнотою проявити себе.

Розвиток креативності молодших школярів – це одне із найважливіших завдань сучасної школи. Розвиток креативності учнів частіше за все здійснюється в процесі різноманітної творчої діяльності, в якій вони взаємодіють з навколишньою дійсністю і з іншими людьми.

Мета статті – схарактеризувати значення використання гейміфікації у процесі навчання для розвитку креативності молодших школярів.

В українській системі освіти ігрові технології (гейміфікація) все ще залишаються «інноваційними». Використання їх на уроках сприяє формуванню компетентностей учнів, підвищує інтерес до навчання.

Роль гейміфікації у формуванні креативності молодших школярів підкреслювалася у вітчизняних дослідженнях (О. Антоноваї, Є Антонова, О. Кривоноса, О. Мороз, О. Сорокіної та ін.).

У ході численних досліджень у цій галузі педагогами і психологами накопичено велику кількість інформації щодо дошкільного та підліткового віку. Молодший шкільний вік з окресленої позиції є недостатньо вивченим і залишається сенситивним періодом для розвитку креативності.

П. Торренс зазначає, що креативність – «це значить копати глибше, дивитися краще, виправляти помилки, розмовляти з кішкою, пірнати в глибину, проходити крізь стіни, запалювати сонце, будувати замок на піску, вітати майбутнє» [2, с. 28].

Визначаючи поняття «креативність», ми поділяємо думку В. Павленко, яка розглядає дане поняття як «властивість особистості, яка проявляється під час творчого процесу як здатність породжувати різноманітний, соціально важливий, оригінальний продукт і продуктивні шляхи його застосування; здатність знаходити рішення у нестандартних ситуаціях; властивість, яка реалізується лише за сприятливих умов середовища на високому рівні в різних галузях людської діяльності протягом свого життя [4, с. 5].

Е. Торренс виділив наступні етапи творчого процесу: сприйняття проблеми, пошук рішення, виникнення і формулювання гіпотез, перевірка гіпотез, їх модифікація й отримання результату. Вчений запропонував модель креативності,

яка складається з таких компонентів як швидкість (продуктивність), гнучкість, оригінальність [1, с. 307].

Розвиток креативності молодших школярів повинен здійснюватися педагогом систематично, тому, що рівень творчих здібностей може змінитися: від пасивного рівня до активного і навпаки; і тільки за умови створення довірливої атмосфери, яка сприяє прояву креативності та взаємопов'язаних з нею процесів мислення, уяви та за допомогою засобів гейміфікації навчання.

Розвиток креативності здійснюється у творчій діяльності. Заняття під час навчального процесу дозволяють учням займатися творчістю і тим самим всебічно розвиватися.

К. Гросс вказував на спрямованість гри в майбутнє, вважав гру приготуванням до життя. Вчений розглядає гру як первинну форму залучення людини до соціуму, виділяючи головну для нього функцію гри: «додаток» буття. Крім фізичної компенсації, гра доповнює емоційну сферу особистості тими почуттями, які людина або не відчуває в реальному житті, або вони придушуються емоціями, пов'язаними з досягненням практичних цілей [3].

О. Сорокіна у статті «Навчання граючись» говорить про великий вплив гри на становлення і розвиток зрілої особистості у соціумі: «Поза грою не може бути досягнуто повноцінного морального і вольового розвитку дитини, поза грою немає виховання особистості» [5, с. 65].

Використання ігрових технологій має величезний потенціал як пріоритетне освітнє завдання з погляду формування активної позиції дитини, розуміння нею важливості власної діяльності, спілкування і самої себе. Будучи одним із найдревніших педагогічних методів навчання і виховання, гра знову переживає період бурхливого розквіту, що викликано розвитком педагогічної науки, пріоритетом проблемного навчання та соціально-економічними потребами формування різнобічно розвиненої, креативної особистості.

Ключовим освітнім трендом сучасної освіти є гейміфікація, яка передбачає використання комп'ютерних ігор у неігрових ситуаціях. Метою цього процесу є залучення та підвищення уваги учнів поліпшення їх мотивації під час розв'язання практичних завдань.

Займаючи важливе місце в освітньому процесі, гейміфікація не тільки сприяє активізації діяльності та розвитку пізнавальних інтересів учнів, а й виконує багато інших функцій:

- 1) методично організована гра з урахуванням специфіки уроку і предмета сприяє розвитку пам'яті, виробленню мовленнєвих умінь і навичок;
- 2) гра стимулює розвиток мисленнєвої діяльності молодших школярів, їх уваги й пізнавального інтересу до вивчення предмета;
- 3) гра сприяє розвитку активності учнів.

Найкращі навчальні платформи гейміфікації – це AhaSlides, Quizlet, Memrise, Duolingo, CodeCombat, Khan Academy, Kahoot, EdApp, Клас Доджо, ClassCraft.

Ігри мають величезний потенціал для того, щоб зробити процес навчання привабливішим для учнів. Очікування учнів від навчальних занять залежать від ігор: учні віддають перевагу візуально багатим, динамічним інтерфейсам, призначеним для роботи в умовах багатозадачності сценарію для послідовного об'єднання окремих завдань і фрагментів інформації, ще більше збільшує

залученість. Крім того, ігри перевершують мотивацію через спонування через різні види розваг.

Можемо визначити позитивні сторони у гейміфікованій освіті, а саме: має широкий спектр можливостей реалізації цієї технології; гейміфікує уроки при різному рівні обладнання та з різним ступенем опрацювання, що дозволяє провести урок як з повним забезпеченням цифрової підтримки, так і без неї, традиційними методами.

Якщо дидактичні ігри та гейміфікація уроків без цифрових технологій використовується давно педагогами, то нові цифрові технології та ресурси поки що є новинкою для багатьох учителів. Сутність гейміфікації освітнього процесу полягає в тому, щоб використовувати схильність людини до гри як ключ до залучення до процесів обміну та споживання інформації. Гейміфікація навчального процесу нагадує комп'ютерну гру, під час якої за кожне правильно виконане завдання нараховується певна кількість балів, якими гравець розпоряджається на власний розсуд.

Зазначимо, що гейміфікація відрізняється від дидактичних ігор тим, що спеціально розроблені ігрові елементи та техніки пронизують весь процес навчання. 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 навчання та більш ефективному закріпленню знань.

Для використання гейміфікації знадобиться: комп'ютер, проектор і колонки, якщо потрібні, також на комп'ютері має бути встановлена програма Microsoft PowerPoint, а якщо проводити урок, використовуючи сайти, то знадобиться інтернет. Зараз у кожному класі початкової школі є комп'ютери та проектори, немає жодних труднощів проводити урок за допомогою гейміфікації. На уроці можна використовувати інтерактивну дошку. Урок гейміфікації можна проводити за допомогою VR. Віртуальна реальність – це штучно створене інформаційне середовище, що підміняє звичайне сприйняття навколишньої дійсності інформацією, що генерується різними технічними засобами.

Power Point є інструментом для досягнення мети, яку педагог ставить на уроці. Сьогодні багато вчителів на своїх уроках активно використовують презентації Power Point. Але найчастіше в презентаціях використовується лише ілюстративний і графічний матеріал, анімація, що використовується, часто має оформлювальний характер. У презентаціях Power Point є інструменти, які дозволяють створювати інтерактивні навчальні презентації. Застосовуються такі елементи ігрових технологій: рольові ігри, гра квест, гра асоціації, інсценування, подорож-екскурсія, лексичний конструктор, гра «правда чи брехня» та ін.

Для того, щоб провести урок за допомогою гейміфікації в Microsoft PowerPoint спочатку потрібно підібрати завдання згідно з темою уроку, який буде проводити вчитель. У будь-якій грі завжди є мінімум три рівні складності (може бути і більше), тому потрібно скласти трьох рівневі завдання. Вчитель вигадує сюжет гри, персонажів та текст. Кожному персонажу дає свій рівень складності та репліки. І насамкінець доопрацьовує сюжет, додаючи інтерактиву.

Наприклад, для проведення уроку у другому класі можна розробити гру з математики трьох рівнів складності: *перший рівень* множення та розподіл, *другий рівень* складання прикладу за завданням, *третій рівень* складові прикладу та

порядок дій. Сама гра розроблялася у програмі Microsoft PowerPoint.

Нині у школі, гейміфікація застосовується: як самостійні технології для освоєння поняття, теми, в тому числі і розділу навчального предмета; як технологія заняття або його фрагмента; як технологія позакласної роботи. Будь-яка діяльність на уроці дозволяє вчителю використовувати ігрові елементи для розвитку креативності молодших школярів.

Список використаних джерел:

1. Torrance E. P. Current research on the nature of creative talent. *Journal of Counseling Psychology*. 1959. № 6(4). P. 309–316. URL: <https://doi.org/10.1037/h0042285>.
2. Torrance E.P. The nature of creativity as manifest in its testing. *The blazing drive: the creative personality*. Buffalo, NY: Bearly Limited, 1987. 123 p.
3. Гросс К. Введення в естетику. Київ, Харків, 1989. 246 с.
4. Павленко В.В. Розвиток креативності молодших школярів: монографія / за ред. проф. О.С. Антонової. Житомир, 2017. 158 с.
5. Сорокіна О. Навчання граючись. *Рідна школа*, 2000. №7. С. 64-69.