

комунальному закладі «Вінницький ліцей №10» (клас – 5, учитель-методист Черній Тетяна Анатоліївна). Переконані, що використання наочних засобів навчання на уроках української мови є необхідною умовою успішного та якісного освітнього процесу, оскільки унаочнення навчального матеріалу підвищує ефективність заняття, активізує роботу учнів, сприяє ініціативності та розвитку критичного мислення, формує вміння аналізувати та узагальнювати.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Григор'єва А. Г. Ментальні карти як сучасний інструмент для творчої діяльності вчителя та учня на уроках української мови та літератури. *Методика викладання української мови в сучасній школі: теорія та практика* : матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції. Харків. 2020. С. 250.
2. Кобися А. П. Візуальні засоби як засіб підвищення ефективності засвоєння навчального матеріалу : *збірник матеріалів наук.-метод. конф.* 2015. С. 25–27.
3. Кузьменко Н. І. Засоби візуалізації інформації на уроках української мови при вивченні теми «Синтаксис». URL : <http://school130.org.ua/education/documents/kyzmenko.pdf> (дата звернення 06.11.2021).
4. Овсієнко Л. М. Перспективи та проблеми застосування технічних засобів у процесі навчання лінгвістики тексту студентів філологічних спеціальностей. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Острог, 2014. № 29. С.144–148.
5. Сидоренко В. Лінгводидактичні засади навчання синтаксису й пунктуації української мови учнів 8–9 класів в умовах оновленої освітньої парадигми. *Українська мова і література в школі*. 2015. № 1. С. 7–19.

### ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПРОЦЕС НАВЧАННЯ

#### В СУЧАСНОМУ ЗАКЛАДІ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

*Марина Бевз, здобувач ступеня вищої освіти бакалавра*

*Науковий керівник: В. В. Богатько, кандидат філологічних наук, доцент*

*Вінницький державний педагогічний університет*

*імені Михайла Коцюбинського*

## GAMIFICATION AS INNOVATIVE LEARNING PROCESS AT THE MODERN SECONDARY EDUCATION INSTITUTION

*Maryna Bevz, master's student*

*Scientific supervisor: Valentyna Bohatko, PhD in Philology, Associate Professor  
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University*

**Анотація.** У статті досліджено теоретичні основи впровадження технології гейміфікації в освітній процес, спектр її можливостей в освітньому середовищі; проаналізовано платформу «ClassCraft» як інноваційний сервіс, метою якої є залучення учнів до співпраці та комунікації; складові процесу навчання; витлумачено поняття «квест» як різновид інноваційного навчання.

**Ключові слова:** технології гейміфікації, платформа «ClassCraft», інноваційний сервіс, квест, освітній процес, комунікація, інноваційне навчання.

**Abstract.** The article investing at es the theoretical foundations of the introduction of gamification technology in the educational process, the range of its capabilities in the educational environment; the platform «Class Craft» is analyzed as an innovative service, the purpose of which is to involve students in cooperation and communication; components of the learning process; the concept of «quest» is interpreted as a kind of innovative learning.

**Keywords:** gamification technologies, platform «Class Craft», innovation service, quest, educational process, communication, innovative learning.

У сучасній системі освіти все більше використовують гейміфікацію як інноваційний процес навчання. Сумісні дії задля досягнення власних цілей, віртуальність та зворотній відлік (виконання завдання за обмежений час) є елементами гейміфікованого процесу.

Підхід до набуття нових знань, при якому використовують прямий вплив на зацікавленість людини у процесі, мотивування її продовжувати процес та

формування задоволення від досягнутого, дозволяє суттєво підвищити ефективність, а також швидкість засвоєння та якість набутих знань [Горелов 2017 : 136].

У 2010 році до вживання стрімко увійшов термін «гейміфікація». За висновками Gartner, на початку 2010-х років гейміфікація стала одним із ключових трендів в інформаційних технологіях для організацій, а до 2015 року технологіями гейміфікації скористаються до половини всіх організацій [Стамблер 2012].

Гейміфікація навчання полягає у створенні елементів розваги, котрі знаходять у іграх, і перенесенні їх у реальне життя при формуванні знань та навичок, необхідних у навчальній діяльності (Yu-kai Chou).

Рей Ванг визначає гейміфікацію як набір принципів конструювання, процеси та системи, котрі використовують для зацікавлення, мотивування та впливу на осіб, груп та спільнот для управління їхньою поведінкою та досягнення бажаного результату [Горелов, Sala 2017].

За матеріалами української Вікіпедії, гейміфікація (ігрофікація, геймізація, від англ. gamification) – використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблеми [Гейміфікація].

**Мета** статті – проаналізувати історію виникнення та поширення гейміфікації в освітньому середовищі, визначити основні тенденції розвитку гейміфікації як сучасного інноваційного процесу.

Гейміфікація розповсюджується в усі сфери життя – починаючи від різноманітної професійної діяльності, завершуючи системою освіти. Сьогодні використання ігрових механізмів у неігровому контексті, зокрема освітянському, стає дедалі більш поширеною практикою й надзвичайно ефективним інструментом навчання [Ткаченко 2015 : 304].

Перетворення процесу навчання у гру можна розділити на такі елементи:



Гейміфіковані ігри в закладах освіти вже сьогодні можуть використовувати як платформу для авторів, систему подачі матеріалів, спосіб почати дискусію на певну тему, завдання для досліджень.

Гейміфікація освіти у вузькому значенні може позитивно вплинути на успішність, але вона не є причиною виникнення зацікавленості. Зовсім по іншому ми інтерпретуємо педагогічну гру. Вона відрізняється тим, що викликає зацікавленість, занурює того, хто навчається, у дидактичний матеріал за допомогою ігрової моделі, елементами якої є дидактичний матеріал, ігровий кодекс, представлений системою правил і рольових приписів, та визначений кодексом ігровий матеріал [Форми навчання в школі 1992 : 91].

Однією із потужних освітніх гейміфікованих онлайн платформна сьогодні є платформа «ClassCraft», метою якої є залучення учнів до співпраці та комунікації. Це один із основних важелів уроку, що дозволяє навчатись граючись.

Новизною цієї платформи є те, що вона, на нашу думку, є оригінальною та порівняно новою в освітньому процесі, оскільки спектр її можливостей повністю залежить від компетентності вчителя, який має залучити учнів до активної навчальної парадигми на уроці української мови, у якій переважає соціальне інтерактивне навчання, підвищити мотивацію та навчити школярів розв'язувати проблеми, виконуючи *квестові* завдання.

Науковці та вчителі-практики розглядають *квест* (веб-квест) насамперед як різновид навчальних ігор, застосування яких забезпечує формування різних

компетенцій учнів та суттєво підвищує пізнавальний інтерес.

*Квест* (від англ. *quest* – пошук, пошуки пригод) учені трактують як аматорське спортивне/інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених завдань [Гейміфікація].

Поняття *веб-квест* учені трактують по різному. Так, Т. Бондаренко трактує *веб-квест* як засіб активізації самостійної діяльності студентів, тобто як «сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи Інтернет-ресурси з практичною метою. Методологічною основою *веб-квесту* є активне навчання, що створює передумови для перетворення нової інформації, яку одержують студенти, в нові знання, котрі вони можуть використовувати» [Веб-квест на уроках української мови].

Визначення *квесту* подає І. Сокол: *квест* – це ігрова технологія, під час реалізації якої впроваджують різні методики. Ця навчальна технологія має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, визначені правила та реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь XXI століття. Науковець запропонував поширену класифікацію квестів [Сокол 2014: 5].

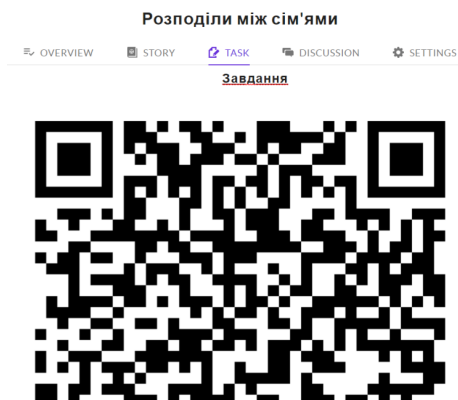
Подібні думки висловлює О. Харіна, трактуючи *квест (веб-квест)* як педагогічну технологію [Харіна 2013].

О. Мішагіна розуміє *квест* як вид інноваційного навчання з елементами традиційного виду навчання (проблемного), у якому використовують методи стимулювання засобами рольової гри, та зазначає, що *квест* «можна розглядати як форму організації навчання; при цьому змагання можуть бути різних видів, форм та типів» [Мішагіна].

Отже, основна ідея *квесту* – розвиток навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси учня, його увага, емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу.

Створення завдань *квесту* – це безпосередньо креативна компетенція вчителя. Як ми згадували раніше, платформа ClassCraft синхронізується з

різними навчальними сервісами, тому для формування завдань *квестів* можна використовувати такі платформи як *LearningApps*, *Kahoot*, *GoggleФорми*, «*На урок*», *Quizlet*, *Classtime*, *Rebus*, *Quizizz*, *OnlineTestPad*та інші. У завданнях *квесту* ми вказали, що учні повинні зробити, скільки балів вони отримують за проходження завдання, за який термін їх необхідно виконати, як надіслати результати. Є можливість подавати завдання як у вигляді активних посилань, так і за допомогою QR-кодів.



Стосовно перевірки завдань, ми практикували це за допомогою скриншотів, які надсилали учні після виконання кожного завдання.

На платформі є можливість прикріплювати до кожного завдання різні файли, надсилати фотографії, знімки екрану тощо. Учитель може встановити час, до якого учень повинен прикріпити завдання, а також у грі є спільний чат, де учні можуть запитувати вчителя щодо непорозумінь у грі під час дистанційного навчання. Важливою є можливість *фідбеку*, тобто вчитель має змогу перевірити виконане завдання учня, указати на помилки.

Перевага гри – командна робота. Після реєстрації учнів учитель створює команди по 4–6 учасників. Командна робота розвиває навички *тимблдингу*, тобто вміння працювати в групі для досягнення спільних цілей, створює відчуття єдності, зміцнює довіру один до одного.

Усеосязність гейміфікації освіти сьогодні вже є безперечною. Вона сприяє підвищенню мотивації до навчання, його якості й результативності, стимулюванню творчої особистості, виявленню її нових яскравих рис. Зважаючи на можливості цієї платформи, ми апробували її на уроках української мови з учнями 5 класу «Ліцей №3 м. Хмільник Вінницької області». Цей інноваційний сервіс допоміг нам у процесі експериментального дослідження з'ясувати рівень засвоєння знань школярами навчального матеріалу з лексикології та проаналізувати результати засвоєння знань.

Як висновок, можемо сказати, що учням 5 класу було значно цікавіше долучатись до нового формату проведення уроку, до змагання, ніж до традиційного уроку.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Веб-квест на уроках української мови та літератури як засіб активізації навчальної діяльності учнів : посібник. *Освіта.ua. Форум педагогічних ідей «Урок»*. URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/45861/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/45861/)
2. Горелов В. О., Sala Dariusz. Гейміфікація навчання. *Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. Івано-Франківськ, 23–28 травня 2017 року. Івано-Франківськ : Супрун В. П., 2017. С.136–139.
3. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303-309.
4. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. Режим доступу: <http://uk.wikipedia.org/wiki/%>
5. Сокол І. М. Квест : метод чи технологія [Електронний ресурс]. Комп'ютер у школі та сім'ї. 2014. № 2 (114). С. 28–32. Режим доступу : <file:///D:/204.pdf>
6. Стамблер М. Игровые технологии в гражданских приложениях в образовании. *Контракты*. 2012. № 40. URL: <http://test.ru/2012/11/12/gamificationedu-ngo/>
7. Мішагіна О.Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. *Освіта.ua. Форум педагогічних ідей Урок»*. URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/34730/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/)

8. Форми навчання в школі: кн. для вчителя / Ю. Мальований, В. Римаренко, Н. Вороніна та ін. ; за ред. Ю. Мальованого. Київ : Освіта, 1992. 160 с.

9. Харіна О. О. Веб-квест як сучасна технологія навчання на уроках літератури. *Роль українознавства у вихованні національної свідомості та достоїнства нової генерації українців* : матеріали Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції (14-15 листопада 2013 року). URL: [http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/6\\_harina\\_web.htm](http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/6_harina_web.htm)

## **ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПИСЕМНОГО МОВЛЕННЯ ШКОЛЯРА**

*Марина Бевз, здобувач вищої освіти ступеня бакалавра*

*Науковий керівник: В. В. Сахацька, кандидат педагогічних наук,  
старший викладач*

*Вінницький державний педагогічний університет  
імені Михайла Коцюбинського*

## **INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES AS A MEANS OF FORMING STUDENT'S WRITTEN SPEECH**

*Maryna Bevz, bachelor's student.*

*Supervisor: Victoria Sahatska, PhD in Pedagogics, Senior Lecturer  
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University*

**Анотація.** У статті досліджено застосування інформаційно-комунікаційних технологій на уроках української мови. Теоретична значущість дослідження полягає в дослідженні історичної розробки ІКТ для навчання, а також планування та проведення уроків з включенням ІКТ. Технології XXI століття дозволяють більш широко залучити учнів до уроку, мотивувати до вивчення нового, а також спонукати до критичного та аналітичного мислення.

**Ключові слова:** інформаційно-комунікаційні технології, інновації,