

Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність 035.01 Філологія.(Українська мова та література). **Наукові інтереси:** методичні інновації сучасного уроку української мови.

Анастасія Містома
Наук. керівник – д. філол. н., проф. Завальнюк І. Я.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Анотація. У статті розглянуто гейміфікацію як засіб підвищення навчальної мотивації учнів на уроках української мови. Проаналізовано сутність поняття «гейміфікація», визначено її основні елементи та педагогічний потенціал у сучасному освітньому процесі. Особливу увагу приділено впливу ігрових технологій на пізнавальну активність, зацікавленість і залученість учнів до навчання. Окреслено можливості використання цифрових інструментів гейміфікації на уроках української мови, зокрема інтерактивних платформ і сервісів.

Ключові слова: гейміфікація, навчальна мотивація, інтерактивні технології, цифрові інструменти, мовленнєва компетентність.

Annotation. This article examines gamification as an means of increasing students' motivation to learn in Ukrainian language classes. It analyzes the essence of the concept of "gamification," identifies its key elements, and explores its pedagogical potential in the modern educational process. Particular attention is paid to the impact of gaming technologies on students' cognitive activity, interest, and engagement in learning. The possibilities for using digital gamification tools in Ukrainian language classes, particularly interactive platforms and services, are outlined.

Keywords: *gamification, learning motivation, interactive technologies, digital tools, language proficiency.*

Сучасний етап розвитку освіти в Україні вирізняється активним упровадженням інноваційних технологій, які спрямовані на підвищення ефективності освітнього процесу й зацікавлення учнів у здобутті знань. Особливої актуальності набуває проблема формування навчальної мотивації, адже саме вона є одним із ключових чинників успішного оволодіння учнями мовними компетентностями.

Гейміфікація відкриває нові можливості для організації діяльності на уроках української мови, оскільки дає змогу поєднати традиційні методи навчання з інтерактивними технологіями, підвищити рівень зацікавленості учнів та (що не менш важливо) створити позитивну емоційну атмосферу. Використання ігрових механік, зокрема системи балів, рівнів, нагород і змагань, сприяє активному залученню учнів до процесу навчання та формуванню стійкої внутрішньої мотивації.

Сьогодні гейміфікація постає об'єктивною потребою освітнього процесу. В умовах стрімкого розвитку цифрових технологій неможливо ігнорувати потенціал інтернет-ресурсів, які доцільно інтегрувати в навчальну діяльність. Поштовхом до активного впровадження дистанційного навчання стала пандемія COVID-19, що актуалізувала потребу в опануванні нових освітніх інструментів. У подальшому, в умовах повномасштабного вторгнення, значення використання цифрових ресурсів у навчанні ще більше зросло. Особливої актуальності набуває й гейміфікація, стаючи важливою складовою належної організації дистанційного освітнього процесу.

Як слушно зауважують Л. Кричун, Т. Нестеренко, «у контексті викладання української мови гейміфікація є ефективним інструментом, що допомагає полегшити засвоєння орфографічних і граматичних правил, розширити словниковий

запас та покращити комунікативні навички. Через залучення учнів до гри формується глибше розуміння теоретичних знань, а інтерактивність дозволяє підтримувати високий рівень зацікавленості у вивченні предмета. Досвід низки шкіл і освітніх платформ свідчить про те, що гейміфіковані уроки сприяють підвищенню рівня успішності учнів, особливо тих, кому складно зосереджуватися на звичайних теоретичних заняттях» [4, с. 60].

Спостережено, що впровадження навчальних ігор сприяє «активізації уваги учнів та їхній трансформації з пасивних слухачів в активних учасників освітнього процесу. Мультимедійний супровід (звукові та візуальні ефекти), а також механіка гейміфікації (система балів, рейтинги тощо) створюють потужний стимул для пізнавальної діяльності. Ігри мінімізують в учнів рівень стресу та нівелюють страх перед викликами» [3, с. 14], стимулюють творчу уяву й уможливають закріплення мовленнєвих конструкцій на рівні підсвідомості, що значно підвищує якість засвоєння матеріалу.

Застосування гейміфікації в навчанні мови та мовлення учнів середніх класів загальноосвітньої школи засвідчує позитивні результати, адже в такий спосіб школярі виявляють неабиякий інтерес до навчання, бажання поліпшувати мовленнєві навички, бути активними в освітньому процесі. Учні легше і швидше засвоюють матеріал, стають упевненішими у власних силах й ініціативними в мовленнєвій діяльності. І це закономірно, тому що для учнів середніх класів гра продовжує бути основною діяльністю, а впровадження ігрових елементів створює ситуацію успіху для кожного, хто залучений у гру, незалежно від рівня знань.

Гейміфікація не лише підвищує ефективність засвоєння знань, а й формує низку компетентностей:

1) *комунікативну*, бо учні розвивають усне та писемне мовлення, вчаться висловлювати свої думки й аргументувати їх;

2)*соціально*, навчаючи працювати в команді, дотримуватися правил та відповідати за спільний результат;

3)*інформаційно-цифрову*, використовуючи онлайн-ресурси, платформи, працюючи з інтерактивними вправами;

4)*культурну*, адже через ігри учні засвоюють мовні норми й опановують питання культури мови.

Упровадження гейміфікації в процес навчання мови ґрунтується на створенні ситуацій, які потребують активного вияву мовленнєвих навичок та вмінь. На думку С. Дубяги та О. Чумаченка, «корисним є застосування інтерактивних мовних додатків, як-от: Duolingo або Lingokids, де кожне виконання завдання або пройдений рівень винагороджується, що підвищує інтерес до процесу навчання» [2, с. 123].

На думку Л. Кричун та Т. Нестеренко, «гейміфікація сприяє створенню середовища, де учні можуть експериментувати, вільно виражати думки і не боятися помилок, що є важливим для навчання будь-якої мови, у тому числі й української. Крім того, використання ігрових технологій дозволяє вчителям адаптувати завдання під рівень знань учнів, створюючи індивідуальні освітні траєкторії» [4, с. 61]. Автори також наголошують на ефективності «використання мобільних додатків, таких як Kahoot чи Quizlet» [4, с. 61], які дозволяють організувати контроль знань у формі інтерактивних змагань, що сприяє якісному засвоєнню орфографічних норм, збагаченню лексичного запасу та систематизації вивченого матеріалу.

У процесі викладання української мови «гейміфікація є ефективним інструментом, що допомагає полегшити засвоєння орфографічних і граматичних правил, розширити словниковий запас та покращити комунікативні навички» [4, с. 60]

Ігровий контекст сприяє не лише поверховому ознайомленню з навчальним матеріалом, а й глибокому його осмисленню, адже завдяки інтерактивності можна підтримувати високий рівень зацікавленості у вивченні

предмета. Щоправда, ефективність гейміфікації значною мірою залежить від доцільного добору методів і форм роботи. Важливо, щоб ігрові елементи не були самоціллю, а органічно інтегрувалися в освітній процес, корелюючи з дидактичною метою уроку. Серед найбільш результативних прийомів можна виокремити використання мовних квестів, рольових ігор, інтерактивних вікторин, системи балів, рівнів і нагород.

Варто звернути увагу й на індивідуалізацію навчання в умовах гейміфікації, адже завдяки різнорівневим завданням учні мають змогу працювати у власному темпі, що сприяє підвищенню їхньої мотивації та впевненості у власних силах.

Дослідники Л. Кричун та Т. Нестеренко указують також на виклики, із якими стикаються вчителі, запроваджуючи гейміфікацію в освітній процес: «по-перше, багато педагогів потребують додаткової підготовки для розробки ефективних гейміфікованих уроків, що вимагає часу, а також навичок володіння новими технологіями та програмами. По-друге, у багатьох школах недостатньо ресурсів для використання цифрових інструментів, що обмежує можливості впровадження гейміфікації на уроках» [4, с. 61]. Варто наголосити ще й на тому, що ігрові елементи треба використовувати зрідка й на певних етапах уроків, адже надмірне їх використання може відволікати школярів від основної мети, передбаченої структурою й змістом уроку.

З огляду на висловлене можна констатувати, що гейміфікація – ефективний засіб підвищення навчальної мотивації учнів на уроках української мови. Її використання сприяє активізації пізнавальної діяльності школярів, підвищенню їхньої зацікавленості у вивченні предмета та формуванню ключових компетентностей. Водночас ефективність гейміфікації залежить від доцільного та методично обґрунтованого впровадження ігрових елементів у структуру уроку. Важливо дотримуватися балансу між навчальною метою та ігровою формою, а також урахувати

індивідуальні особливості учнів. Отже, гейміфікація має значний потенціал у сучасному освітньому процесі й може стати важливим інструментом удосконалення процесу викладання української мови.

Література

1. Дільна О. А. Гейміфікація на уроках словесності: застосовувати чи уникати? *Культура слова*. 2024. № 100. С. 252–261. DOI: <https://doi.org/10.37919/0201-419X-2024.100.20>

2. Дубяга С., Чумаченко О. Гейміфікація як засіб навчання мови й мовлення молодших школярів. *Наукові записки Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогіка*. Запоріжжя, 2024. Вип. 2 (33). С. 13–18. DOI: <https://doi.org/10.33842/22195203-2024-2-33-121-129>

3. Баньої В. Ф., Маринець В. В. Використання цифрових інструментів гейміфікації на уроках української мови в ЗЗСО. *Закарпатські філологічні студії: наук. журн.* Ужгород, 2025. Вип. 44. Т. 1. С. 9–16.

4. Кричун Л. П., Нестеренко Т. А. До питання гейміфікації на уроках української мови. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. Кропивницький, 2024. Вип. 4 (211). С. 58–62. DOI: <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-211-8>

5. Мироненко О. В., Видахвевич Т. І. Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів шляхом гейміфікації на уроках української мови. *Інноваційна педагогіка*. Одеса, 2022. Вип. 44. Т. 1. С. 154–157. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/44/1.31>

6. Сербіна С. Гейміфікація на уроках мови й літератури: практичні кейси та платформи. *Джерело педагогічних інновацій*. Харків, 2025. № 3(51). С. 226–229.

Містота Анастасія Русланівна – здобувачка СВО бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність

035.01 Філологія. Українська мова та література). **Наукові інтереси:** методика навчання мови.

Вікторія Настенко
Наук. керівник – к. філол. н., доц. Богатко В. В.

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ТЕМИ «НАЙБІЛЬШ УЖИВАНІ ВСТАВНІ СЛОВА ТА СПОЛУЧЕННЯ СЛІВ» В 5 КЛАСІ НУШ

Анотація. У статті обґрунтовано доцільність використання цифрових технологій на уроках української мови в 5 класі НУШ. Проаналізовано ефективність платформ LearningApps, Wordwall і Quizlet під час вивчення теми «Найбільш уживані вставні слова та сполучення слів». Доведено, що інтерактивні вправи сприяють підвищенню мотивації здобувачів загальної середньої освіти, активізації їхньої діяльності та кращому засвоєнню матеріалу.

Ключові слова: цифрові технології, інтерактивне навчання, урок української мови, вставні слова, нова українська школа.

Abstract. The article substantiates the feasibility of using digital technologies in Ukrainian language lessons in the 5th grade of the New Ukrainian School. It analyzes the effectiveness of the LearningApps, Wordwall, and Quizlet platforms in studying the topic “The Most Commonly Used Parenthetical Words and Word Combinations.” It is proven that interactive exercises enhance students’ motivation, activate their learning activities, and improve the assimilation of educational material.

Keywords: digital technologies, interactive learning, Ukrainian language lesson, parenthetical words, New Ukrainian School.

Сучасний урок української мови в умовах Нової української школи передбачає активне використання цифрових