

і література)). **Наукові інтереси:** методика навчання української літератури.

Анастасія Шиліпун
Наук. керівник – ст. викл. Пойда О.А.

ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ

Анотація. У статті розглянуто особливості використання елементів гейміфікації на уроках української мови та літератури. Проаналізовано поняття «гейміфікація», її роль у підвищенні навчальної мотивації та активізації пізнавальної діяльності учнів. Висвітлено практичний досвід використання інтерактивних ігор, квестів, конкурсів і цифрових платформ Wordwall, Baamboozle та Kahoot під час проведення уроків і позакласних заходів. Доведено, що елементи гейміфікації сприяють підвищенню зацікавленості учнів навчальним процесом, розвитку комунікативних умінь та формуванню позитивної мотивації до навчання.

Ключові слова: гейміфікація, українська мова та література, інтерактивне навчання, цифрові технології, мотивація учнів, педагогічна практика, освітній процес.

Annotation. The article examines the peculiarities of using gamification elements in Ukrainian language and literature lessons. The concept of “gamification”, its role in increasing students’ learning motivation and activating cognitive activity are analyzed. The practical experience of using interactive games, quests, competitions, and digital platforms such as Wordwall, Baamboozle, and Kahoot during lessons and extracurricular activities is highlighted. It is proved that gamification elements contribute to increasing students’ interest in the educational process, developing communication skills, and forming positive motivation for learning.

Keywords: *gamification, Ukrainian language and literature, interactive learning, digital technologies, students' motivation, teaching practice, educational process.*

Сучасне покоління дітей формується в умовах стрімкого розвитку інформаційно-комунікаційних технологій та активної цифровізації суспільства. Постійна взаємодія з цифровими ресурсами, мобільними пристроями й онлайн-середовищем суттєво впливає на особливості сприйняття інформації, мислення, способи комунікації, пізнавальні інтереси та мотивацію до навчальної діяльності. Для більшості школярів цифровий простір став невід'ємною складовою повсякденного життя, у межах якого вони здобувають нові знання, здійснюють пошук необхідної інформації та взаємодіють із навколишнім світом.

Саме тому традиційні форми організації навчання, які не враховують особливостей сучасного покоління учнів та не передбачають використання цифрових технологій, інтерактивних методів роботи, поступово втрачають свою ефективність. Одноманітний і монотонний виклад навчального матеріалу часто не забезпечує належного рівня зацікавленості школярів, внаслідок чого знижується їхня пізнавальна активність, концентрація уваги та мотивація до навчання.

У зв'язку з цим упровадження новітніх методів і технологій навчання є важливою умовою для сучасного освітнього процесу. Використання інтерактивних форм роботи, елементів гейміфікації та цифрових ресурсів сприяє активізації навчальної діяльності учнів, підвищенню їхньої мотивації, розвитку критичного мислення, комунікативних умінь і формуванню стійкого інтересу до вивчення української мови та літератури. Одним із ефективних способів активізації навчальної діяльності є використання елементів гейміфікації.

Проблематика гейміфікації та особливості її впровадження в різні сфери діяльності сьогодні активно перебувають у центрі уваги як зарубіжних, так і українських

науковців. Значний внесок у дослідження цього явища зробили іноземні вчені, зокрема Н. Пелінг, який одним із перших увів термін «гейміфікація» [8]. Г. Зікерманн досліджував використання ігрових елементів у неігровому середовищі, а Р. Бартл запропонував класифікацію типів гравців, що є важливою для ефективного впровадження гейміфікації [11], [6]. У сучасному науковому дискурсі поняття «гейміфікація» набуває дедалі більшої актуальності, особливо в контексті освітньої діяльності.

Насамперед термін «гейміфікація» походить від англійського слова *gamification* і трактується як використання ігрових механік у неігрових сферах діяльності. Ідеться про застосування підходів і принципів, характерних для проектування комп'ютерних ігор, з метою підвищення зацікавленості, мотивації та ефективності виконання різноманітних завдань у неігрових процесах [7].

На думку К. Сален та Е. Циммермана, гейміфікація передбачає використання окремих ігрових елементів і механік у неігрових видах діяльності. Дослідники наголошують, що, на відміну від традиційної гри, у процесі гейміфікації учасники зосереджені не на самій грі, а на досягненні конкретної мети реальної діяльності. У такому випадку ігрові компоненти інтегруються в певні життєві чи освітні ситуації з метою підвищення мотивації, активізації діяльності та формування необхідних моделей поведінки. До основних компонентів ігрової діяльності належать дія, завдання, ризик, невизначеність та емоційна складова. Дія передбачає залучення учнів до активної діяльності, спонукає їх до перших кроків у процесі пошуку рішень і виконання поставлених завдань. Важливим елементом є також наявність завдань і викликів, оскільки учні отримують задоволення від подолання труднощів та досягнення поставленої мети.

Суттєву роль відіграє ризик, який мотивує школярів приймати рішення, експериментувати та знаходити правильні

способи виконання завдань. Не менш важливою складовою є невизначеність, що підтримує інтерес і створює атмосферу очікування результату. Ефективність ігрової діяльності значною мірою залежить і від емоційного наповнення, адже саме переживання радості, хвилювання, задоволення від успіху чи навіть розчарування сприяють формуванню внутрішньої мотивації та відчуття власної значущості [9, с. 85].

Отже, гейміфікацію можна трактувати як сучасний освітній підхід, що передбачає використання ігрових елементів, механік і принципів у неігрових видах діяльності з метою підвищення мотивації, зацікавленості та ефективності навчального процесу. У контексті освіти гейміфікація сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів, створенню позитивної емоційної атмосфери та формуванню стійкого інтересу до навчання шляхом інтеграції ігрових методів у освітнє середовище.

Для того, щоб гейміфікація справді була дієвою та, за словами В. Сухомлинського, «запалювала вогник допитливості і любові до знань», вона має відповідати не лише освітнім потребам учнів, а й особливостям сучасного покоління [4, с. 95]. У цьому контексті доцільно звернутися до теорії поколінь, розробленої Вільямом Штраусом і Нілом Хоувом у 1991 році (рис.1) [10].

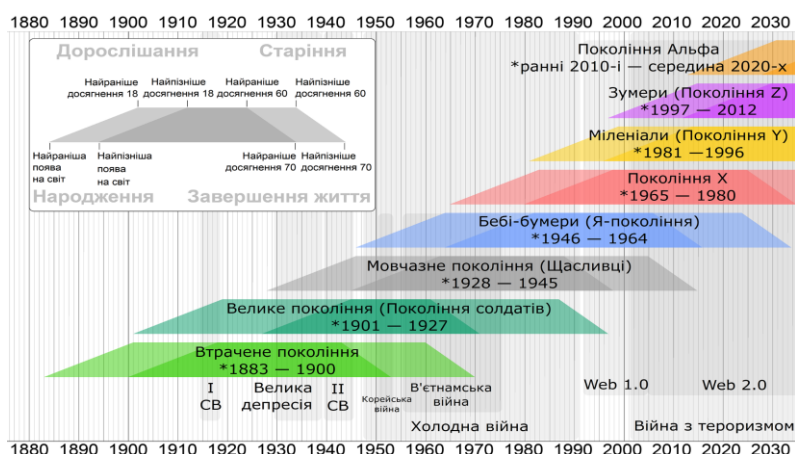
Рис.1. *Теорія поколінь Вільяма Штрауса і Ніла Хоувма*

Відповідно до теорії поколінь, кожне покоління формується під впливом певних історичних, соціальних і технологічних умов, що визначає особливості його світосприйняття, способи комунікації, поведінкові моделі та навчальні потреби. Так, дослідниця Н. Є. Шиліна зазначає, що представники поколінь Z та Alpha відрізняються особливостями сприйняття інформації, надають перевагу візуальному контенту, інтерактивності та швидкому зворотному зв'язку. Саме тому сучасний освітній процес потребує впровадження нових методів навчання, зокрема

елементів гейміфікації, які здатні підтримувати увагу учнів, підвищувати їхню мотивацію та зацікавленість у навчальній діяльності [5, с. 37].

Отже, гейміфікація є не лише сучасним, а й практично ефективним методом організації навчального процесу, який може використовуватися майже на кожному уроці. Інтеграція ігрових елементів у навчальну діяльність сприяє підвищенню мотивації учнів, активізації їхньої пізнавальної діяльності, розвитку комунікативних умінь та створенню позитивної емоційної атмосфери під час навчання. Саме тому гейміфікація сьогодні розглядається як один із найбільш результативних підходів до роботи із сучасним поколінням учнів.

Особливо актуальним використання елементів гейміфікації є на уроках української мови та літератури, адже ці навчальні дисципліни відіграють важливу роль у формуванні мовної, читацької, комунікативної та культурної компетентностей школярів. Використання інтерактивних ігрових методів на уроках словесності дає можливість не лише підвищити зацікавленість учнів навчальним матеріалом, а й



зробити процес вивчення української мови та літератури більш доступним, емоційно насиченим і практично орієнтованим. Саме тому елементи гейміфікації активно використовуються авторкою статті під час проходження педагогічної практики на уроках української мови та літератури. Застосування ігрових

механік та цифрових платформ сприяло підвищенню мотивації учнів, розвитку командної взаємодії, активізації пізнавальної діяльності та створенню позитивної емоційної атмосфери.

У межах позакласного заходу «Мова – душа народу» було застосовано командні ігри «Вгадай символ» та «Збери прислів'я на швидкість». Для проведення бліц-вікторини залучено завдання на цифровій платформі Bamboozle, що дало можливість організувати інтерактивне опитування, підтримувати елемент змагання та забезпечувати миттєвий зворотний зв'язок між учнями й учителем.

Елементи гейміфікації також було реалізовано під час мовознавчого квесту «Правда чи брехня». Робота учнів передбачає проходження трьох рівнів складності, виконання інтерактивних завдань і накопичення балів за правильні відповіді. Під час заходу використано онлайн флеш-картки на платформі Wordwall, що сприяло активізації уваги школярів та підвищенню їхньої зацікавленості навчальним процесом. Наприкінці квесту учасники отримували символічні нагороди, що додатково мотивувало школярів до активної участі.

Під час проведення конкурсу «Кращий знавець української мови та літератури» учні були об'єднані в команди, які мали власні назви та девізи. Конкурс складався з трьох турів різного рівня складності та містив близько 50 запитань з української мови та літератури. Для проведення третього туру частково була використана цифрова платформа Kahoot, за допомогою якої учні виконували завдання на швидкість. Система балів, елемент змагання та підбиття підсумків із нагородженням переможців сприяли формуванню позитивної мотивації до навчання та активному залученню школярів до освітнього процесу.

На уроках української мови та літератури елементи гейміфікації використано частково у процесі інтерактивної та командної роботи. Упровадження ігрових методів сприяло

активізації уваги учнів, підвищенню їхньої мотивації та зацікавленості навчальним матеріалом.

Під час вивчення теми прикметника використано інтерактивну гру «Мовний детектив», у межах якої учні працювали в парах та отримували картки з реченнями. Їхнім завданням було знайти прикметники та визначити їхню групу. У цій діяльності реалізовувалися такі елементи гейміфікації, як командна взаємодія, сюжетність гри, швидкий зворотний зв'язок та виконання своєрідної «мовної місії».

Під час закріплення теми ступенів порівняння прикметників використано гру «Прикметниковий марафон». Учні були поділені на три команди: перша складала речення з прикметниками у вищому ступені порівняння, друга – у найвищому, а третя знаходила помилки у формах ступенів порівняння прикметників. Перемогу здобула команда, яка найшвидше та найправильніше виконувала завдання. У цьому випадку застосовано такі елементи гейміфікації, як командна робота, рівні складності, система балів, змагання та миттєвий зворотний зв'язок.

Ще одним інтерактивним методом стала гра «Правда чи фейк», під час якої учні працювали з інтерактивними картками та сигнальними табличками із позначками «✓» і «✗». Здобувачі визначали правильність поданих тверджень та аргументували власну думку. Такий формат роботи сприяв розвитку критичного мислення, уваги та швидкості реакції. Основними елементами гейміфікації в цій діяльності були інтерактивність, миттєвий зворотний зв'язок, елемент виклику та активне залучення учнів до навчального процесу.

Отже, використання елементів гейміфікації на уроках української мови та літератури є ефективним засобом підвищення навчальної мотивації, активізації пізнавальної діяльності та формування стійкого інтересу учнів до освітнього процесу. Врахування особливостей сучасного покоління школярів, яке формується в умовах цифровізованого

суспільства, потребує впровадження новітніх інтерактивних методів навчання, здатних підтримувати увагу учнів та забезпечувати їх активне залучення до роботи.

Під час педагогічної практики було встановлено, що використання командних ігор, квестів, інтерактивних вправ і цифрових платформ, зокрема Wordwall, Bamboozle та Kahoot, сприяє створенню позитивної емоційної атмосфери, розвитку комунікативних умінь, критичного мислення та навичок співпраці. Елементи змагання, система балів, рівні складності, миттєвий зворотний зв'язок і командна взаємодія підвищують зацікавленість учнів навчальним матеріалом та активізують їхню участь у навчальному процесі.

Таким чином, гейміфікація є не лише сучасним, а й практично результативним методом організації навчальної діяльності, який дає можливість адаптувати уроки української мови та літератури до потреб і уподобань сучасного покоління учнів, зробити освітній процес більш інтерактивним, динамічним та ефективним.

Література

1. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2019. № 67. Т. 1. С. 44–47.

2. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. Young Scientist. 2015. № 2 (17). С. 279–282.

3. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. Педагогічна освіта: теорія і практика : зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24. Ч. 2. С. 344–349.

4. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори : у 5 т. Т. 3. Київ, 1977. 670 с.

5. Шиліна Н. Є. Покоління «зет» та «альфа»: психологічні особливості навчання і виховання. Znanstvena

misel journal. Ljubljana, 2020. №40. С. 36–39. URL: <https://surl.li/ijvoos>

6. Bartle R. *Designing Virtual Worlds*. New Riders, 2004. 741 p.

7. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2017. Vol. 14 (1). URL: <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

8. Pelling N. *The Short Prehistory of Gamification*. Nano Dome : website. URL: <https://surl.li/lorzfr>

9. Salen K., Zimmerman E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p.

10. Strauss W., Howe N. *The Fourth Turning: An American Prophecy – What the Cycles of History Tell Us About America’s Next Rendezvous with Destiny*. New York : Broadway Books, 1997.

11. Zichermann G. *Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. California : O’Reilly Media, 2011. 182 p.

Шиліпун Анастасія Сергіївна – здобувачка СВО магістра 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 літератури.*

Андрій Ярошенко
Наук. керівник – ст. викл. Пойда О. А.

**ФОРМУВАННЯ ЧИТАЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ
УЧНІВ 11 КЛАСУ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ТВОРЧОСТІ
І. ДРАЧА ТА Д. ПАВЛИЧКА (із досвіду практики)**

Анотація: *У статті розглянуто особливості викладання української літератури у старшій школі на прикладі уроків,*