

УДК 811.161.2(072)(045)

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-211-8>

ДО ПИТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

ON THE ISSUE OF GAMIFICATION IN UKRAINIAN LANGUAGE LESSONS

Кричун Л. П.,*orcid.org/0009-0007-2520-7269**кандидат філологічних наук, доцент,**доцент кафедри української філології та журналістики**Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка***Нестеренко Т. А.,***orcid.org/0000-0001-8987-4350**кандидат філологічних наук, доцент,**доцент кафедри української філології та журналістики**Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка*

Наукова розвідка присвячена опрацюванню одного із сучасних підходів до організації та проведення уроків української мови в закладі загальної середньої освіти – гейміфікації. Авторами визначено ефективні способи інтеграції ігрових елементів в освітній процес, проаналізовано потенційні виклики та перспективи гейміфікації в контексті сучасної української освіти. Також у роботі репрезентовано найпоширеніші освітні платформи та застосунки, які можуть стати в пригоді для проведення навчальних занять із використанням ігрових технологій. У статті представлено приклади імплементації гейміфікованих завдань у різні етапи уроку мови – у ході проведення повторення вивченої теми / розділу, під час узагальнення та систематизації знань, на етапі перевірки рівня засвоєння матеріалу, а також у процесі додаткових занять, спрямованих на подолання освітніх утрат і розривів. У роботі акцентовано на функції гейміфікації як фактора, що спрямовує сучасний освітній процес на формування особистості здобувача освіти, який використовує гру як інструмент для пізнання нового, набуття знань і комунікативних компетентностей та підвищення мотивації до навчання. У розвідці представлено, з одного боку, опис позитивних моментів, пов'язаних із застосуванням ігрових технологій на уроках української мови, а з іншого – застереження щодо перенасичення грою навчальних занять, а також виклики, котрі стоять перед учителем сучасного українського закладу загальної середньої освіти. Наукова публікація може стати в пригоді вченим, які працюють в галузі освіти / педагогіки, методистам інститутів післядипломної педагогічної освіти, учителям закладів загальної середньої освіти, здобувачам вищої та передвищої педагогічної освіти та всім, хто цікавиться питаннями організації ментально комфортного освітнього середовища.

Ключові слова: гейміфікація, ігрові технології навчання, освітній процес, метод навчання, навчальний прийом, освітні виклики.

The research is dedicated to the study of gamification – one of the modern approaches to organizing and conducting Ukrainian language lessons in a secondary education institution. The authors have identified effective ways to integrate game elements into the educational process, analyzed potential challenges and prospects of gamification in the context of modern Ukrainian education. The paper also presents common educational platforms and applications that can be useful for conducting educational classes using game technologies. The article presents examples of implementing gamified tasks at different stages of a language lesson – during the repetition of the studied topic / section, during the generalization and systematization of knowledge, at the stage of checking the level of assimilation of the material, as well as in the process of additional classes aimed at overcoming educational losses and gaps. The work focuses on gamification as a factor that directs the modern educational process to the formation of the student's personality. The student uses the game as a tool for learning new things, acquiring knowledge and communicative competencies, and increasing motivation for learning. The research presents both a description of the positive aspects associated with the use of edutainment in Ukrainian language lessons, and a warning about the oversaturation of educational activities with games, as well as the challenges that a teacher of a modern Ukrainian institution of general secondary education faces. The scientific publication may be useful to scientists working in

the field of education/pedagogy, methodologists of institutes of postgraduate pedagogical education, teachers of secondary education institutions, applicants for higher and pre-higher pedagogical education, and everyone who is interested in the issues of organizing a mentally comfortable educational environment.

Key words: gamification, edutainment, educational process, teaching method, teaching device, educational challenges.

Постановка проблеми. Сучасний освітній процес вимагає інноваційних підходів для залучення учнів до активного навчання. Одним із таких підходів є гейміфікація – упровадження ігрових елементів, що стимулює інтерес та підвищує мотивацію учнів. На уроках української мови це особливо актуально, оскільки ігрові елементи можуть допомогти в розвитку мовних навичок, покращенні грамотності та формуванні позитивного ставлення до предмету. Проте впровадження гейміфікації на уроках української мови стикається з низкою проблем.

Відсутність стандартизованих матеріалів та адаптованих до українського контексту інструментів гальмує поширення ігрових технологій, та й багато педагогів не має достатньої підготовки для їх ефективного використання. Бракує також матеріально-технічної бази та часу на розробку і впровадження ігрових завдань у навчальний процес. Не забуваймо й про виклики, які принесло в освіту повномасштабне вторгнення – перебої зі світлом та / або інтернетом, неможливість одночасно працювати й виконувати завдання гри через нестабільний інтернет тощо.

Актуальність цієї теми в українському освітньому середовищі полягає в необхідності створення методик, що допоможуть ефективно інтегрувати гейміфікацію в освітній процес навчання, наприклад, української мови. Це дозволить не тільки підвищити інтерес учнів до предмета, а й забезпечить глибше засвоєння матеріалу, а також наблизить вивчення шкільного предмета до того, чим учні люблять займатися – гратися. У науковій розвідці ми розглянемо основи гейміфікації, проаналізуємо можливості її застосування в навчанні української мови та визначимо перспективи розвитку цього підходу в сучасній школі.

Метою статті є дослідження способів застосування гейміфікації на уроках української мови для підвищення мотивації учнів, покращення мовних і комунікативних навичок здобувачів освіти та розвитку позитивного ставлення до предмета. З-поміж завдань наукової розвідки – визначення ефективних способів інтеграції ігрових елементів в освітній процес, аналіз потенційних викликів та перспектив гейміфікації в контексті сучасної української освіти.

Аналіз актуальних досліджень та публікацій. Використання ефективних технологій в освітньому процесі – досить актуальна дидактична проблема, якій присвячено праці І. Дичківської [1], О. Пехоти [2]. До таких технологій, безперечно, належать й ігрові, які є предметом досліджень та застосувань Н. Бойко [3], І. Куліш [4] та інших педагогів і практиків. Ігрові методи навчання мають давню історію, що починається ще з античності, коли в Давній Греції процес навчання часто базувався на змаганнях, допомагаючи дітям розвивати найкращі якості. Пізніше, в епоху Відродження, такі мислителі, як Кампанелла та Рабле, сприяли поширенню ігрового навчання, де основи наук засвоювались через гру. Педагог Я. А. Коменський також підкреслював важливість перетворення шкіл на «майстерні гри», де навчання відповідало б віковим особливостям учнів. Гру як особливу форму навчання у своїх роботах рекомендували Ж.-Ж. Руссо та Ф. Фрабель [5].

Мовознавці по-різному трактують гру: її розглядають як метод, прийом або навіть як форму організації освітнього процесу. Деякі дослідники, як-от: О. Вербицький, О. Коваленко, М. Стельмахович – підкреслюють роль гри як методу навчання, тоді як інші розглядають її як засіб для формування в учнів пізнавального інтересу та активної розумової діяльності [5]. Існують також підходи до тлумачення гри як форми організації уроку, що може включати різноманітні методичні прийоми – від семінарів і квестів до колективних ігор. М. Пентилюк потрактовує гру як основний спосіб досягнення цілей навчання, тому необхідно точно знати,

які саме навички і вміння потрібно розвинути, що дитина не вміє і чого має навчитися в ході гри; гра повинна поставити дитину перед необхідністю розумового зусилля [6].

Ігрова діяльність сприяє розвитку уваги, пам'яті та інших пізнавальних функцій. Як ефективний інструмент навчання гра допомагає досягати освітніх цілей, якщо чітко визначено, які уміння слід розвивати. Важливо, щоб під час гри дитина стикалася з викликами, які стимулюють її розумову активність та вдосконалюють навички [6].

Психолінгвісти та педагоги наголошують, що ігрові технології позитивно впливають на розвиток пізнавальних процесів, зокрема пам'яті, уваги та логічного мислення, що особливо актуально при вивченні гуманітарних дисциплін. Застосування гри сприяє подоланню психологічних бар'єрів, активізує творчість і сприяє розвитку мовленнєвих навичок. Різноманітність дидактичних, розвивальних та соціалізованих ігор дозволяє використовувати їх на різних етапах уроку для досягнення навчальної мети від актуалізації знань до перевірки вивченого матеріалу.

Виклад основного матеріалу. Ігрова технологія стала інноваційним підходом у сучасній освіті, орієнтованим на підвищення мотивації учнів і поліпшення якості засвоєння знань. У педагогіці гейміфікація визначається як використання елементів гри в неігрових контекстах, де основною метою є стимулювання інтересу учнів до навчання. Цей метод включає застосування таких елементів, як бали, нагороди, рівні, системи досягнень, рейтинги і змагальні формати. Дослідження показують, що гейміфікація сприяє активній участі здобувачів освіти в навчальному процесі, розвиває навички командної роботи, творчого мислення й зосередженості на завданнях.

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. Та й не секрет, що діти віддають перевагу тим заняттям, де їм цікаво робити щось самому / самій, де вони за виконану роботу матимуть якесь заохочення.

Однією з ефективних форм гейміфікації є квести на уроках української мови. Наприклад, такий, де школярі виконують завдання, пов'язані з граматиною чи орфографією, а після проходження кожного етапу отримують підказки для наступного. Така активність навчає працювати в команді, розвиває логічне мислення та навички аналізу. Зокрема, популярними стали тематичні квести на основі літературних творів, де учні виконують завдання за мотивами прочитаних творів українських письменників, що допомагає краще запам'ятати матеріал і розвиває любов до літератури, а ще більше – демонструє, як може впливати слово на зміст тексту, на прочитання образу літературного персонажа, на формулювання думки тощо. Відомо ж, що нинішній здобувач освіти хоче розуміти, **ЯК**, **ДЕ** і **КОЛИ** він зможе застосувати те чи те правило, яке так ретельно вивчав на уроці мови, тобто нинішній учень прагне мотивованого, практичного, а не схоластичного навчання. Якраз навчальна гра в цьому плані дає широкі можливості.

Наведемо приклад одного з варіантів квесту. На платформі Всеосвіта нами було створено квест для вдосконалення української розмовної мови (<https://vseosvita.ua/webquest/play?id=23051>). Його можна застосувати як на окремому уроці української мови в старших класах, на якому учні по черзі відкриватимуть предмети, зображені на картинці, й відповідатимуть на запитання, пов'язані з правилами вживання тієї чи тієї граматичної форми слова, так і як фрагмент уроку узагальнення й систематизації знань зі слововживання. Звичайно, такого

типу завдання можна подати як тести, до чого школярі вже звикли, проте ігрові варіації переключають увагу дітей із моменту «не помилитися» на момент «граю далі», бо це ж усе-таки гра, а не перевірна чи навіть тренувальна робота!

Принагідно згадаємо нещодавно відкриту платформу ПОВІР, що спрямована на подолання освітніх утрат і розривів. Розробники цього освітнього середовища, яке, до речі, не конкурує зі школою, а допомагає їй, передбачили систему заохочувальних позицій, що, на наш погляд, розвиває в учнів зацікавленість, стимулює їхню активнішу залученість, а задіяваність дітей до роботи (це спринти й марафони з трьох предметів, з-поміж яких й українська мова) якраз і працює на знанняву й комунікативну компетенції [7]. На спринтах та марафонах (а так зветься заняття на цій платформі) діти можуть підтягнути прогалини в знаннях, визначивши їх самостійно (на спринті) або загалом за курс української мови попереднього класу (після виконання вхідного тестування на іншій платформі – Всеукраїнська школа онлайн – на десяти марафонних зустрічах).

Але повернімося до шкільних занять. Застосування гейміфікації на уроках української мови може бути реалізовано через інтеграцію в урок різних ігрових форматів, які залучають учнів до активного навчання. Наприклад, використання мобільних додатків, таких як Quizlet чи Kahoot, дозволяє створювати інтерактивні вікторини, завдяки яким школярі повторюють правописні правила, вивчають нові слова або закріплюють знання з теми, розділу чи за чверть або семестр. Крім того, багато вчителів упроваджує систему досягнень, коли учні отримують бали за виконання завдань, що мотивує до активної участі та дозволяє спостерігати власний прогрес.

Доволі зручною для організації своєрідного змагального настрою на уроці може бути платформа Classtime. Уявімо, що нам треба перевірити рівень засвоєння матеріалу, опрацьованого на уроці з будь-якої теми. Тоді на етапі перевірки вивченого вчитель може запропонувати виконання певної кількості тестів, вивівши при цьому таблицю, де відображаються результати виконання завдання кожним учнем у режимі реального часу. Що це дає? По-перше, кожен учасник такої гри-перевірки бачить свій результат у вигляді зеленої, світло-зеленої, червоної чи білої клітинки (виконано повністю, зроблено частково, виконано з помилкою чи не виконувалося). По-друге, як аудиторія, так і сам учитель бачить загальну картинку рівня знанневої чи практичної компетентності здобувачів освіти, а отже, кожен може зробити висновок про якість і швидкість виконання роботи. По-третє, учитель відзначає ті питання, на які учні в основному не відповідають, тож може зробити висновок, над чим слід додатково попрацювати чи на чому варто більше сконцентрувати увагу на наступних навчальних заняттях. Тож застосування такого варіанту ігрової технології на етапі перевірки рівня засвоєння матеріалу – це ще один підхід до впровадження гейміфікації в освітній процес.

Попри численні переваги, впровадження гейміфікації в навчання української мови стикається з певними викликами. 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. Важливо також врахувати, що надмірне використання ігрових елементів може відволікати учнів від основної мети уроку, тому необхідно дотримуватися балансу.

Проте подолання цих перешкод відкриває нові перспективи для покращення освітнього процесу. 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. Тому на часі всебічні й глибокі дослідження та розробка стандартизованих методик застосування ігрових технологій в освітньому процесі різних навчальних дисциплін, що можуть зробити гейміфікацію невід'ємною частиною викладання, зокрема, й української мови в сучасній школі.

Тож, гейміфікація на уроках української мови має значний потенціал для покращення засвоєння матеріалу, підвищення мотивації учнів і створення позитивної атмосфери навчання.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Застосування гейміфікації в навчанні української мови є ефективним підходом, який позитивно впливає на мотивацію учнів, підвищує їх інтерес до предмета і сприяє кращому засвоєнню знань. Ігрові елементи, до прикладу квести, вікторини та система досягнень певного результату, допомагають учням активніше залучатися до опанування мови, розвивають комунікативні та мовленнєві навички, удосконалюють орфографічні та граматичні знання. Водночас гейміфікація дозволяє забезпечити індивідуальний підхід, оскільки кожен учень може прогресувати у власному темпі та отримувати зворотний зв'язок у реальному часі.

Але не забуваймо, що впровадження гейміфікації в українському освітньому середовищі стикається з певними викликами, зокрема з браком технічних засобів, нестачею методичних матеріалів і потребою у підвищенні кваліфікації вчителів. Для максимальної ефективності важливо вдосконалювати методичне забезпечення та надавати педагогам доступ до навчальних ресурсів і програм, які полегшують створення ігрових завдань. Важливим є також дотримання балансу між ігровими та традиційними методами, щоб гра не відволікала від основних навчальних цілей.

Отже, гейміфікація має великий потенціал у навчанні української мови, але її успішне впровадження вимагає системного підходу, ресурсів і належної підготовки педагогів. Подальші дослідження та розробка адаптованих методик сприятимуть тому, що гейміфікація стане ефективним інструментом, який відповідатиме сучасним освітнім вимогам та допоможе учням здобувати знання в цікавій і мотивувальній формі.

У майбутньому варто зосередити увагу на розробці нових інструментів і платформ для гейміфікованого навчання, які б ураховували специфіку української мови, зокрема її граматичні та лексичні особливості. Актуальними є дослідження ефективності таких інструментів у різних вікових та соціальних групах, а також вивчення впливу гейміфікації на мотивацію та залученість учнів. Важливим напрямом стане аналіз адаптації традиційних методик до сучасних умов, інтеграція гейміфікації в навчальні курси та програми, а також оцінка їхнього впливу на розвиток мовленнєвих навичок здобувачів освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 179 с.
2. Пехота О. Освітні технології : навчально-методичний посібник. Київ: Просвіта, 256 с.
3. Бойко Н. Застосування ігрових моментів у мовленнєвому розвитку учнів на уроках української мови (тема «Дієприкметник», 7 клас). *Українська мова і література в школі*. 2011. № 7. С. 42–46.
4. Куліш І. Застосування дидактичних ігор у навчальному процесі. *Нові технології навчання : наук.-метод. зб.* Київ : НМЦ ВО 134 с.
5. Камінська Н. Ігрові моменти на уроках англійської мови. Тернопіль : Підручники й посібники, 80 с.
6. Пентиліук М.І. Словник-довідник з української лінгводидактики. Київ: Ленвіт, 2003. 148 с.
7. Освітня платформа «ПОВІР». URL: <https://povir.in.ua/-/landing/#want-to-join> (дата звернення: 10.11.2024)