

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

edu.ua/bitstream/handle/123456789/4646/7.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата звернення: 05.03.2024).

2. Дубель Т. В. Нетрадиційні техніки малювання як засіб розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку. «Підготовка фахівців у контексті становлення нової української школи» : збірник тез і статей до всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю (21– 22 березня 2018 року, м. Житомир). Житомир. 2018.

3. Онищук І. А. Творче самовираження дошкільників як педагогічна проблема. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія : педагогіка. 2010. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tvorche-samovirazhennya-doshkilnikov-yak-pedagogichna-problema> (дата звернення: 01.03.2024).

4. Шульга Л. М. Ігрова технологія як засіб розвитку творчих здібностей дітей дошкільного віку на заняттях з малювання. Освіта та розвиток обдарованої особистості. 2015. № 11. С. 25-27. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Otros_2015_11_6 (дата звернення: 01.03.2024).

Юлія КЛИМЕНКО,

вчитель початкових класів

Тростянецької філії I-II ступенів

Щербанівського ліцею Щербанівської сільської ради

Полтавського району Полтавської області

с. Щербані, Україна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ: ГРА ПО-НОВОМУ, НАВЧАННЯ ПО-ІНШОМУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ НУШ

Сучасне суспільство ставить перед учителями першочергове завдання – виховання творчої, успішної, інтелектуально й духовно розвиненої особистості з перших років навчання. Важливою частиною цього завдання є боротьба за

високу якість знань і вмінь учнів, виховання творчих особистостей, які готові до постійного самовдосконалення та активної діяльності у швидкозмінному світі. Ефективне навчання молодших школярів не можливе без застосування активних та інтерактивних (зокрема ігрових) форм і методів навчання. Серед них особливе місце посідає саме гейміфікація освітнього процесу.

Запалити в учнів бажання вчитися – основне завдання кожного педагога. І в цьому нам допомагає гейміфікація як один з основних засобів підвищення мотивації до навчання сучасних дітей.

Гейміфікація відчиняє школярам двері в абсолютно новий освітній світ – цікавий, захопливий, інтригуючий, дружній. Ігрова діяльність допомагає втілити головну ідею Нової української школи – компетентнісне навчання. А це означає, що учні не просто здобувають знання в грі, а вчаться використовувати їх на практиці й опановують навички. Ось чому, я переконана, діти в НУШ повинні навчатися граючись.

Але чи можна гратися і водночас ефективно навчатися? Так, якщо використовувати на уроках освітні платформи, за допомогою яких вчитель зможе створювати авторську онлайн-гру для вивчення будь –якої теми з своїми учнями або використовувати вже наявні ігри. Досить часто школярі скаржаться на те, що навчальний процес є надскладним, а часом і нецікавим. Один зі способів зробити його цікавішим та ефективнішим — гейміфікація.

Гейміфікація – це використання ігрових елементів, як систем мотивування учнів до освітнього процесу, в якій закладені певні мета, завдання та результати. Навчання на основі гри:

- мотивує учнів на тривалий час виконувати певні завдання;
- підвищує розвиток пізнавальної активності і самостійності;
- розкриває потенціальні можливості і здібності учнів;
- створює комфортні умови навчання;
- передбачає урізноманітнення навчальної діяльності.

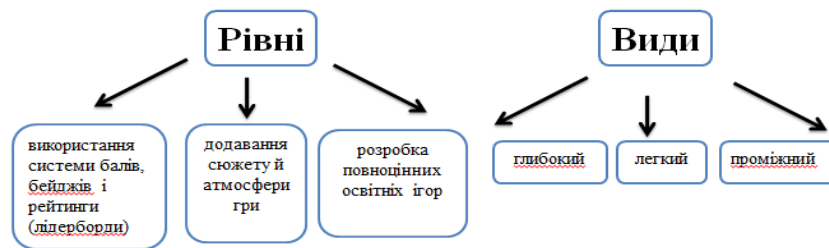
Основна ідея полягає в застосуванні гейміфікації задля:

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

- формування підвищеної мотивації молодших школярів до освітнього процесу;
- розвитку розумових навичок, просторової уяви;
- заохочення до роботи в інтерактивному середовищі;
- формування практичних умінь та навичок роботи в групах із закріпленням навчального матеріалу;
- розвитку організації в учнів самостійної роботи.

Що дає впровадження гуміфікації: сприяє мотивації молодших школярів до освітнього процесу; розвиває розумові навички, просторову уяву; заохочує до роботи в інтерактивному середовищі; формує практичні вміння та навички роботи в групах із закріпленням навчального матеріалу; сприяє організації учня самостійної роботи учня.

Виділяють 3 рівні та 3 види гейміфікації:



До етапів гейміфікації освітнього процесу відносять:

1. Визначення аудиторії та контекст.
2. Постановка навчальної мети.
3. Поетапна структура гейміфікованого уроку.
4. Обрання етапів уроку, які можна гейміфікувати.



5. Процес гейміфікування.
6. Процес реалізації.

Гейміфікація – це техніки для залучення, а ігрове навчання – це техніка, яка безпосередньо використовує гру як інструмент. Гейміфікація не навчає, на відміну від конкретної гри, а тільки підвищує інтерес, заохочує учнів. При цьому обидві методики відмінно допоможуть в освітньому процесі, якщо, звичайно ж, будуть продумані та доречні.

Чому важливо включити гейміфікацію в освітній процес початкової школи?

Функції пам'яті	<ul style="list-style-type: none">• Дитина краще запам'ятовує те, що викликає в неї емоції
Елементи конкуренції	<ul style="list-style-type: none">• Важливо подарувати учневі впевненість у власних силах. Відображення поступового зростання
Командна робота	<ul style="list-style-type: none">• Вміння працювати в групах. Надбання практичних навичок необхідних в суспільстві

Гейміфікація без якісного освітнього контенту працювати не буде.

Спільний ігровий досвід сприяє розумінню різних точок зору і варіантів вирішення завдань. Потрібно звертати увагу на балансування між іграми на реакцію і швидкість, дослідницькими завданнями з можливістю тривалого опрацювання.

Офлайн робота.

Змагальне формувальне і вербальне оцінювання. Додаткова система накопичувальних „поінтів”. Нараховувати їх можна за певні види діяльності: вчасно здану роботу, тиждень без зауважень, місяць активності, п'ять виконаних творчих завдань. У подальшому школяр може обмінювати зароблені «поінти» на різноманітні переваги. Наприклад, можливість відповісти останнім, звільнитися на тиждень від завдань тощо.

Завдання для самопідготовки.

Використання вправ та завдань на сайті „Learning.Apps”. Також цікавий сучасний мобільний застосунок „Вивчаю – не чекаю”, з яким весело й цікаво

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

вивчати та закріплювати основні математичні компетентності, що вивчаються в початковій школі.

Нагородження бейджами.

У практичній діяльності можна ввести систему бейджів. Кожен бейдж видається за окрему дію. Наприклад, бейдж „Майстер читання” можна отримати за п'ять прочитаних книг із бібліотеки, бейдж „Майстер математики” – за розв'язання 10 карток із математики тощо.

Влаштування змагань у класі.

Для розвитку навички групової роботи та залучення в освітній процес максимальної кількості дітей, ділимо учнів на команди. Так як у першому класі освітній процес поділений по тижнях, то в дітей кожен тиждень – це місяць. Відповідно команди також мають тематичні назви. Місяць передбачає невеликі етапи: одне завдання кожного дня. Результати поступу команд фіксуються у лідерборд – так званий рейтинг класу по групах. Від того, як команда виконає те чи інше завдання, залежить її місце в кінці тижня.

Результат використання гейміфікації в освітньому процесі

Гейміфікація відповідає запитам сьогоденних учнів: вона дозволяє відчувати себе поза рутинної діяльності і може стимулювати учнів продовжувати навчання добровільно і самостійно, так як сам школяр, на відміну від вчителя, бачить в ній лише гру, але не навчальну діяльність.

Все це дає підставу вважати, що гейміфікація – один з найбільш оптимальних способів створення мотивації до ефективного оволодіння новими знаннями, вміннями і навичками.

Отже, використання гейміфікації в освітньому процесі підвищує зацікавленість школярів та їх мотивацію, сприяє емоційній залученості та соціальній взаємодії між однолітками. Учні беруть активну участь в роботі, що активізує їх пізнавальну діяльність на відміну від традиційних форм навчання. Ігрофікувати будь-яку діяльність – це суперово, класно, весело, неординарно. Але пам'ятаймо, гейміфікація – це лише інструмент для полегшення засвоєння

V Міжнародна викладацько-студентська науково-практична конференція навчального матеріалу. Не варто сліпо застосовувати її, а швидше необхідно адаптувати під освітню мету та потреби дітей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>
2. Державний стандарт початкової освіти: затв. Постановою Каб. Міністрів України, від 21 лютого. 2018 р. № 87: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npras/pro-zatverdzhennyaderzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
3. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/.
4. Самчук Л. Гейміфікація в сучасній освіті: рекомендаційний перелік / Л. Самчук, Ю. Мойсеюк // Управління освітою. – 2019. – № 10. – С. 30–51.
5. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу.. Режим доступу : http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf

*Максим ЛИХМАН,
викладач суспільних дисциплін
Обласного коледжу
„Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія
імені А.С. Макаренка”
Полтавської обласної ради
м. Кременчук, Україна*

АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАТЬ ТА ЖИТТЄВОГО ДОСВІДУ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

Сучасний уроках географії – це конгломерат засобів, принципів, методів навчання, що опосередковано впливають на формування особистості учня в