

Не менш продуктивною методикою яку доцільно застосовувати при інтерпретації творів образотворчого мистецтва є методика відкритих запитань, що передбачає формулювання кількох правильних відповідей на одне запитання. Перевагою цієї методики є те, що вчитель під час діалогу може навчати молодших школярів толерантно слухати й розвивати чужі думки та ідеї, продукувати гіпотези й показувати можливі шляхи розв'язання проблемних завдань. Застосування проблемності в освітньому процесі передбачає нестандартне використання засвоєних знань у нових умовах.

На уроках образотворчого варто також використовувати методику портфоліо розвитку, яка забезпечує зв'язок між навчанням і самооцінюванням власних досягнень учня/учениці.

Варто наголосити, що якісний освітній процес у сучасній початковій школі неможливий без використання новітніх інформаційно-комунікаційних методів навчання, які орієнтовані на розвиток художнього мислення та інтересу до творів вітчизняного й світового мистецтва.

Інноваційні методи навчання мистецької освітньої галузі в початковій школі відповідають характеру змін Нової української школи і враховують особливості дітей «покоління Z». Включення у вивчення мистецької освітньої галузі в початковій школі інноваційних методик навчання суттєво впливає на розвиток критичного мислення і творчих здібностей молодших школярів.

### Список використаних джерел

1. Гин А. А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность : пособие для учителя / А. А. Гин. – 5-е изд. – Москва : Вита-Пресс, 2004. – 88 с.
2. Методика навчання мистецтва у початковій школі : посібник для вчителів / [Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Е. В. Белкіната ін.]. – Харків : Веста: Видавництво «Ранок», 2006. – 256 с.
3. Хижна О. П. Теоретико-методологічні та методичні засади підготовки майбутніх учителів до забезпечення основ мистецької освіти учнів початкової школи : автореф. дис. ... доктора пед. наук : 13.00.04 / О. П. Хижна ; Нац. Пед. ун-т ім. і М. П. Драгоманова Київ, 2008. – 44 с.

**Людмила Пазенко**

здобувач ступеня вищої освіти «магістр»

**Науковий керівник:** доц. Починок Є. А.

### ГЕЙМІФІКАЦЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ ПРИРОДОЗНАВСТВА У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Гейміфікація або ігрофікація поширюється в усіх сферах сучасного життя. Особливо актуальним стає її застосування в освітньому середовищі, оскільки гейміфікація допомагає побудувати педагогічний процес на основі

активності кожного учня, сприяє підвищенню навчальної мотивації, створює умови для реалізації інтегрованого навчання.

Проблема гейміфікації навчання знаходиться на початковому етапі вивчення, тому наукових досліджень із зазначеної теми недостатньо. Опис особливостей освітньої ігрофікації знаходимо у працях М. Барбера, Дж. Макгонігел, Е. Дж. Кіма, Д. Кларка, Лі Шелдона, К. Вербаха, та інших. Одним із перших дослідників, які займалися використанням елементів гри в неігровому середовищі, був Г. Зікерманн. Науковець визначає гейміфікацію як «процес використання ігрового механізму й мислення з метою збільшення аудиторії і розв'язання проблем».

*Гра* – один із видів людської діяльності, що поєднує в собі інші види діяльності, перенесені в умовні ситуації, з метою засвоєння її учасниками суспільного досвіду. Від гейміфікації вона відрізняється тим, повністю занурює учня в уявне середовище, викликає цікавість до вивчення нового. Гейміфікація натомість завжди передбачає наявність конкуренції, яка слугує мотивом до здійснення ефективної діяльності. Вона непомітно для самого учня спонукає його до досягнення поставленої мети. Крім цього, гейміфікація освіти підвищує пізнавальний інтерес до неї, саме тому питання її використання у шкільному середовищі є особливо актуальним на сучасному етапі.

Будь-яка гра включає в себе такі елементи: ролі, уявні ситуації (або сюжет гри), ігрові дії та правила гри. Науковці пропонують структурувати елементи гейміфікації у вигляді піраміди за такими рівнями:

- 1) компоненти гейміфікації (зовнішні атрибути: нагороди, значки, символи тощо);
- 2) принципи роботи (змагання і взаємодія з учасниками гри, очікування перемоги, зворотній зв'язок);
- 3) динаміка гри (прогрес гравця, стосунки між учасниками гри, емоції).

Методика навчання природознавства розглядає гейміфікацію як один із важливих методів навчання молодших школярів, який допомагає зробити цей процес цікавим, захопливим та результативним. Елементи ігрофікації можна застосувати на різних етапах навчальної діяльності: як цілісний урок; як структурний елемент уроку; кількаразове використання. Відмінною особливістю гейміфікації є дозвіл на допущення помилки. Тобто діти можуть не боятися осуду та покарання за помилки, почувають себе вільно, отже, зникає страх перед неправильними діями, а на зміну йому приходять ініціативність та впевненість. Учень може самостійно обирати варіанти дій, що заохочує його до активної діяльності та формує почуття відповідальності за власні вчинки.

*Гейміфікація* будується на основі використання сучасних інформаційних технологій. Вона пропонує елементи гри в неігровій діяльності, тобто у навчальних цілях. Будь-яка гра – це система з правил та елементів. Такими елементами можуть бути: бейджі (нагороди), рівні, рейтинги, часові обмеження – типові елементи гри, які доцільно застосовувати в початковій школі.

Гейміфікація процесу навчання природознавства у початковій школі є особливо ефективною, коли охоплює предметні уроки. Вона спонукає учнів до активного емоційно-чуттєвого сприйняття предметів і явищ природи та формування на основі цього цілісної картини світу. Під гейміфікацією освітнього процесу розуміють також використання у навчанні комп'ютерних ігор та онлайн-ігор. Великого значення набувають комп'ютерні ігри екологічного змісту, що несуть в собі і навчальне, і пізнавальне наповнення. Серед онлайн-сервісів, які доцільно застосовувати на уроках природознавства у початковій школі виділяють такі:

- Khanacademy – безкоштовні відео-курси з різних предметів;
- LearningApps.org – сервіс, для створення інтерактивних додатків з метою ефективного засвоєння учнями навчального матеріалу. Учитель може використовувати уже готові вправи, або у власному класі створювати нові. Усі вправи класифіковано за категоріями: вибір, заповнення, розподіл, онлайн-ігри, послідовність, інструменти;
- Міксіке – освітнє онлайн-середовище, у якому можна створювати інтерактивні вправи з будь-якого навчального предмета.

Гейміфікація навчання природознавства у початковій школі характеризується такими особливостями:

- надає учням право на здійснення помилок без страху бути висміяними чи покараними оцінкою;
- забезпечує виконання зворотного зв'язку;
- дозволяє учням простежити свій ріст у навчальній діяльності та виокремити власні досягнення;
- створює умови для практичної діяльності учнів;
- сприяє ефективному формуванню екологічних знань, умінь та навичок молодших школярів, виробленню правил поведінки в природі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки [Електронний ресурс] / К. Л. Бугайчук. – Режим доступу: [http://dspace.univd.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/1319/Гейміфікація\\_Бугайчук\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.univd.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/1319/Гейміфікація_Бугайчук_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
2. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – № 11. – С. 303 – 309.
3. Як ігри змінюють освіту [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://blog.ed-era.com/igry/>