

**Ліненко Наталія,**  
*вчителька вищої категорії Ліцею № 6 “Лідер”*  
*Полтавської міської ради*

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ В УМОВАХ НУШ**

В ХХІ столітті учні виростають у світі, де цифрові технології та соціальні мережі відіграють важливу роль у їхньому повсякденному житті. Використання соціальних мереж у освітньому процесі забезпечує їм знайомство з сучасними інструментами комунікації та сприяє більш ефективному використанню технологій в навчанні.

Гейміфікація в соціальних мережах початкової школи в умовах нової української школи (НУШ) є ефективним інструментом для активізації освітнього процесу, створюючи стимул для навчання та мотивуючи учнів до досягнення навчальних цілей.

Науковці всього світу займаються вивченням ефективних стратегій гейміфікації в соціальних мережах, визначенням оптимального балансу між навчальними цілями та грою, розробкою інструментів та платформ для гейміфікації навчання. Вони також аналізують результати впровадження гейміфікації в соціальних мережах і оцінюють її вплив на навчальні досягнення, мотивацію та співпрацю учнів. Багато вчених Лі Сун, Карл Капп, Іан Богост, Кевін Варш та інші займаються дослідженням ролі гейміфікації у залученні учнів до активної участі та співпраці в навчальному процесі [4].

Основна ідея гейміфікації полягає в застосуванні елементів гри в педагогічному процесі для створення цікавого та позитивного освітнього середовища [1]. У соціальних мережах початкової школи в умовах НУШ, ігровий підхід використовується для підтримки співпраці та взаємодії між учнями, мотивації до активного виконання навчальних завдань, відстеження прогресу

кожного учня. Гейміфіковані завдання (головоломки, математичні виклики, літературні виклики, географічні завдання, фізичні виклики та інші), активності (квести, головоломки, квізи, виклики та завдання, творчі конкурси, розваги та віртуальні ігри, дискусії та обговорення) дозволяють створити захопливу та динамічну навчальну атмосферу в соціальних мережах початкової школи (Edmodo, ClassDojo, Seesaw) де учні можуть отримати нагороди, віртуальні винагороди та виявити свої таланти та здібності.

Шляхом впровадження гейміфікованих завдань і вправ, учні працюють в команді, розв'язуючи складні задачі та знаходячи творчі рішення. Виконання різних завдань стимулюють учнів до активного навчання, сприяють залученню до освітнього процесу і підвищувати мотивацію учнів. Крім того, сприяють розвитку співництва в соціальних мережах, співпраці та взаємодії між учнями, спільному вирішенню завдань та обміну досвідом [3].

Гейміфікація стимулює саморегуляцію та самостійність учнів. Шляхом надання можливості вибору завдань, рівня складності чи теми, учні відчують власну автономію в навчанні та мають можливість керувати своїм власним освітнім процесом. Використання балів, рівнів, досягнень чи рейтингових списків спонукає учнів до постійного покращення своїх досягнень. Такий підхід сприяє покращенню засвоєння навчального матеріалу, стимулює творчий підхід до навчання та розвиває критичне мислення, співпрацю та комунікаційні навички учнів.

Ігроцентричний підхід підтримує інтерактивність, самостійність та розвиток критичного мислення учнів, що є важливими аспектами НУШ. Гейміфікація у соціальних мережах допомагає створити сприятливе освітнє середовище для учнів, забезпечуючи можливість взаємодії та спілкування з однолітками, спільне розв'язування завдань, обмін знаннями та підтримку один одного.

## Список використаних джерел

1. Блудова Ю., Ільїна О. (2020). Геймізація освітнього процесу в Новій українській школі. Науковий збірник «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка», Том 1, № 27, с.169-173.
2. Концептуальні засади реформування середньої освіти «Нова українська школа». URL : <http://osvita.ua/doc/files/news/520/52062/new-school.pdf> (дата звернення: 01.02.2020)
3. Коченгіна М. В., Коваль О. А. Використання гри в освітньому процесі першого циклу початкової школи : науково-методичний посібник / за загальною ред. Л. Д. Покроєвої. Харків : Харківська академія неперервної освіти, 2019. 88 с.
4. Sun, L., Zhang, Y., Li, Y., & Sun, Y. (2020). Gamified flipped classroom approach to enhancing students' engagement and critical thinking in a software engineering course. IEEE Access, 8, 45314-45323.

**Любченко Інна,**

*кандидатка педагогічних наук, викладачка вищої кваліфікаційної категорії, викладачка-методистка  
КЗ «Уманський гуманітарно-педагогічний фаховий коледж  
імені Т. Г. Шевченка Черкаської обласної ради»*

## **РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ В УМОВАХ ІННОВАЦІЙНОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА**

В умовах сучасного суспільства, що швидко розвивається, розвиток особистості стає ключовим фактором успіху і задоволення в житті. Інноваційне освітнє середовище відіграє важливу роль у формуванні і розвитку особистості.