

Супрун Юлія,

здобувачка II освітнього рівня (магістратура) Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка

Науковий керівник: Гібалова Наталія,

кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри початкової освіти Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДО САМОСТІЙНОГО НАВЧАННЯ ТА РОЗВИТКУ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У ВОЄННИЙ ПЕРІОД

У воєнний період, особливо для молодших школярів, навчання та розвиток залишаються складними завданнями через емоційний стрес та незвичні умови, що виникають у результаті конфлікту. У таких умовах забезпечуються ефективні методи інтерактивного навчання, які забезпечують залучення дітей, підвищення мотивації та позитивний розвиток. Одним із таких методів є гейміфікація.

Гейміфікація – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем [1]. У контексті освіти гейміфікація означає впровадження ігрових елементів, таких як рівні, досягнення, винагороди та конкурси, у навчальний процес з використанням залучення до активного навчання та розвитку учнів.

Однією з ключових переваг гейміфікації є підвищення мотивації учнів до самостійного навчання. Ігрові елементи, такі як бейджі, лідерські досягнення та віртуальні винагороди, стимулюють дітей до активного залучення до навчальних завдань. Природна конкуренція та можливість отримати «виграшні» результати спонукають учнів до більш цілеспрямованого й інтенсивного навчання. Таким чином, гейміфікація стимулює формування самодисципліни та розвиває вміння керувати своїм часом та ресурсами [2].

Крім того, гейміфікація сприяє розвитку ключових компетенцій учнів. У процесі гри діти мають можливість вирішувати проблеми, приймати рішення та працювати в команді. Ігрові технології стимулюють творче мислення, критичне мислення та зміну швидко реагувати на змінені умови. Крім того, такий метод може підтримувати індивідуальний підхід до кожного учня, дозволяючи адаптувати рівень завдань і складність до своїх потреб і можливостей.

Наукові дослідження показують, що гейміфікація має значний вплив на мотивацію до навчання та всебічний розвиток молодших школярів. Учні, які беруть участь у гейміфікованих навчальних програмах, виявляють більшу цікавість, активність та самодисципліну у виконанні завдань. Вони розглядають навчання як цікавий процес, а не як нудне обов'язкове завдання та перетворюються з пасивних спостерігачів на активних учасників освітнього процесу, що має позитивний вплив на їх формування мотивації та відповідального ставлення до навчання. Гейміфікація також покращує позитивну атмосферу в класі та сприяє активній взаємодії між учнями та вчителем.

Виділяють такі ігрові елементи, що мають помітний вплив їх на навчання та розвиток молодших школярів:

– Система бейджів та досягнень. Учні можуть отримувати віртуальні бейджі та досягнення для виконання конкретних завдань або досягнення певних цілей. Наприклад, вчителі можуть установлювати бейджі за успішне виконання завдань, активну участь у класі, кращі результати тощо. Це створює конкурентну атмосферу та стимулює учнів до активної участі та досягнень.

– Ігрові елементи в навчальних програмах. Гейміфікація може бути використана для введення ігрових елементів у навчальні програми. Наприклад, учні можуть проходити рівні чи етапи навчання, отримувати бали або рівні, досягнуті для успішного виконання завдань. Це дозволяє створити відчуття прогресу та досягнень, що мотивує учнів продовжувати свої успіхи.

– Використання групових викликів. Учні можуть бути розділені на групи або команди, які змагаються між собою за досягнення та результати. Наприклад, можна провести математичні змагання, де учні розв'язують завдання і заробляють очки для своєї команди. Це стимулює співпрацю, командний дух та прагнення досягає найкращих результатів.

– Використання інтерактивних платформ. Онлайн-платформи та додатки можуть бути гейміфіковані для забезпечення цікавого та взаємодійного навчання. Наприклад, використання ігрових елементів у віртуальних математичних завданнях, мовних вправах або наукових експериментах. Це робить процес навчання більш захоплюючим та дозволяє учням вчитися та розвиватися через ігрову діяльність[3].

Вплив гейміфікації на навчання та розвиток молодших школярів є досить суттєвим. Вона допомагає залученню учнів до навчання, сприяє розвитку їх мотивації та інтересу до вивчення предметів. Такі ігрові елементи розвивають важливі навички учнів, такі як розв'язання проблеми, співпраця, критичне мислення та самодисципліна. Крім того, гейміфікація сприяє позитивній атмосфері в класі, досягнення самооцінки та віри в успіх учнів[4].

Застосування гейміфікації у навчанні молодших школярів має потенціал для підвищення якості навчання та розвитку, створюючи процес цікавим та захоплюючим для учнів.

Використання гейміфікація є потужним інструментом для підвищення самостійного навчання та розвитку у молодших школярів. Ігрові елементи та механізми стимулюють активність, творчість та сприйнятливність до нових знань. Результати наукових досліджень свідчать про позитивний вплив гейміфікації на навчання та розвиток учнів. Тому варто розглядати гейміфікацію як важливий компонент сучасної освіти, особливо для молодших школярів, з метою підвищення їхньої мотивації та залученості до навчального процесу.

Список використаних джерел

1. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. URL:: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>.
2. Захарова О., Грузд А. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Наукові праці національного технічного університету. Економічні науки. 2017. Вип. 32. С. 113–122.
3. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya> (дата звернення: 07.06.2023).
4. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-ia-k-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 08.06.2023).

Удовенко Анна,

здобувачка II освітнього рівня (магістратура)

Бердянського державного педагогічного університету

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Відмінною рисою сучасного етапу розвитку педагогічної науки є зміна структури та змісту освіти, пов'язана з інформатизацією суспільства. Нові методи навчання, засновані на активних, самостійних формах оволодіння знаннями та формуванні компетенцій, витісняють традиційні. Успішно здійснювати цей процес допомагають електронні освітні ресурси.

Питання ефективності їх використання на уроках математики в початковій школі досліджували В. Биков, С. Бобровицька, Н. Ларіонова, С. Литвинова, О. Мельник, Л. Коваль, О. Онопрієнко, О. Рибалко, С. Скворцова та інші.