

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА МЕТОДИКИ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ  
ОСВІТИ**

## **Гейміфікація як засіб формування мовленнєвої компетентності молодших школярів**

**Кваліфікаційна робота (проект)**  
на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконала: студентка 4 курсу 451 групи  
Спеціальності 013 Початкова освіта  
Освітньо-професійної (наукової)  
програми Початкова освіта  
Видахевич Тетяна Іванівна

Керівник к. філол. н., доцентка Мироненко О.В.  
Рецензент вчитель початкових класів,  
спеціаліст другої категорії  
ЗЗСО № 41 Херсонської міської ради  
Ковба М.Б.

Херсон – 2021

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ I. Теоретичні основи вивчення гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів</b>	
1.1. Гейміфікація як вид діяльності, її характеристика.....	5
1.2. Роль і значення гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів.....	11
<b>РОЗДІЛ II. Особливості гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів</b>	
2.1. Аналіз програм і навчально-методичної літератури.....	17
2.2. Система ігор на засвоєння української мови та мовлення у початковій школі.....	23
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	30
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	32

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Гейміфікація – процес використання ігрових механізмів в неігровому середовищі для досягнення поставлених цілей. Гра вносить інновації в будь-яку сферу діяльності, не є виключенням і навчальна. Дослідження багатьох вчених та науковців показали, що використання гейміфікації є педагогічно ефективним засобом освіти.

До питання гейміфікації як засобу навчання української мови й мовлення у початковій школі підходили такі вчені як: В. Рижук, О. Жорник, С. Воробйова, А. Мельничук, Н. Кудикіна, П. Колосов, І. Мамчур, В. Кукушин та інші.

Нині ігри активно впроваджуються в навчальний процес початкової школи. Таке впровадження ігрових технологій в освітнє середовище дозволяє зробити навчання цікавим та захоплюючим, формує в учнів інтерес до знань, розширює їх пізнавальні можливості. Використання їх на уроках української мови сприяє розвитку зв'язного мовлення, мисленневих процесів, творчих здібностей, формує вміння вільно володіти мовою та вміти використовувати її в повсякденному житті.

Гра є унікальним методом навчання, оскільки вона організовує учнів, впливає на їх загальний розвиток, виховує особистість. Вона сприяє виробленню вмінь та навичок орієнтуватися у будь-якій життєвій ситуації. Таким чином матеріал, який учні засвоюють в ході ігрової діяльності проходить через практичний аспект здобуття знань.

Саме ігрові технології є тією формою навчання, що сприяють практичному використанню знань, отриманих на уроці і в позаурочний час.

Використання гейміфікації на уроках в початковій школі є актуальним тому що, засоби, прийоми та методи, які використовуються під час проведення ігор сприяють ефективності засвоєння знань, вносять в освітню діяльність елемент цікавості, цим самим підвищують рівень успішності учнів, сприяють виробленню вміння співпрацювати в команді.

**Мета роботи** – дослідити особливості впровадження гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів .

Згідно з метою було сформовано **завдання** дослідження:

- 1) розглянути гейміфікацію як вид діяльності, її характеристику;
- 2) визначити роль і значення гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів;
- 3) проаналізувати програми і навчально-методичну літературу;
- 4) підібрати систему ігор на засвоєння української мови та мовлення у початковій школі.

**Об'єкт роботи** – процес гейміфікації як засіб формування мовленнєвої компетентності молодших школярів .

**Предмет роботи** – особливості у гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів.

**Методи дослідження:** аналіз навчально-методичної літератури, порівняння типових освітніх програм, класифікація ігор, вивчення передового педагогічного досвіду педагогів-практиків.

**Практичне значення** роботи полягає у тому, що матеріали дослідження та його висновки можуть бути використані вчителями початкових класів в їх практичній діяльності на уроках української мови.

**Апробація** – результати дослідження були заслухані і обговорені на засіданні кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти у квітні 2021 року. За результатами наукового дослідження була опублікована стаття на тему «Гейміфікація як засіб формування мовленнєвої компетентності молодших школярів» у збірнику наукових праць «World science: problems, prospects and innovations» (Canada, Toronto; 21-23 квітня 2021 року).

**Структура роботи** складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел.

## **РОЗДІЛ I. Теоретичні основи вивчення гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів**

### **1.1. Гейміфікація як вид діяльності, її характеристика**

Нині важливим напрямком в розвитку освітніх технологій є процес ігрової діяльності, або гейміфікації. Впровадження ігрових тенденцій в навчальний процес допомагає учневі формувати інтерес до знань, розвивати ініціативність та креативність, підвищувати пізнавальну активність.

Гейміфікація (ігрофікація, геймізація, від англ. gamification) – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для «залучення користувачів до вирішення проблем» [10].

Процес впровадження гри як одного з найкращих способів вдосконалення результатів в різноманітних сферах діяльності не є новим напрямом навчання в індустріальних країнах світу. Це явище дістало назву «гейміфікація». Термін було вжито ще у 2002 р. англійським розробником відеоігор Ніком Пелінгом. Залучення елементів ігрової діяльності до навчання розпочалося у 2008 р, а починаючи з 2010 р. набрало широкої популярності. Гейміфікація є поширеною у всіх сферах життя – від освіти до професійної діяльності [15].

Е. Цицерман і К. Сален вважають, що різниця між гейміфікацією та іншими ігровими форматами полягає в тому, що учасники гри спрямовують свою енергію на досягнення реальної цілі, а не на саму гру, в якій всі її елементи інтегруються відповідно до реальних ситуацій для того, щоб змотивувати конкретні форми поведінки учня в конкретних умовах.

Ігрова діяльність складається з таких основних частин:

- дія – гравець робить перші кроки до пошуку вирішення поставленої мети, починає конкретну діяльність;
- завдання – розробники ігор кидають гравцям виклик;
- ризик – на шляху гравців з'являються дії, що пов'язані з ризиком та потребують пошуку правильного розв'язання;

- невизначеність – створюється момент переможця, який виступає як чарівний;
- емоційний зріст – формування таких емоцій: бентежність, розчарування або щастя, задоволення або невдоволеність, поява успіху як підтвердження власної перемоги [30, с. 80].

Гейміфікація є способом впливу на людську поведінку і базується на використанні ігрових елементів. Досвід, який здобувається за допомогою ігор долає психологічні та соціальні обмеження, завдяки чому можливе вивільнення людського потенціалу. Процес називається гейміфікованим лише тоді, коли містить чотири основні характеристики, виокремлені Дженом Макгонігалом:

- 1) цілі для забезпечення мотивації участі у грі;
- 2) правила, за допомогою яких задаються обмеження та рамки для досягнення поставлених цілей;
- 3) згода на участь у грі і наслідування правилам для досягнення поставлених цілей;
- 4) система зворотнього зв'язку [18].

Гейміфікація вимагає певної конкретики. Гейміфікуються лише ті процеси, що мають чіткі цілі та завдання. Будь-яка гра, що складається з декількох рівнів формує розуміння того, що для того щоб перейти на наступний рівень необхідно виконати ряд умов, виконавши які, гравець досягне поставленої мети [30, с. 80].

Себастьяном Датердінгом та його колегами були розглянуті чотири концепти, в основі яких лежить ідея гри: серйозні ігри, забавки, ігровий дизайн та гейміфікація.

Серйозні ігри – ігри, в яких чітко визначена мета, яка націлює на розв'язання реальної життєвої ситуації.

Забавки – ігри, в яких відсутні правила, не має чіткої мети, вони орієнтовані лише на власні емоції.

Ігровий дизайн – ігри, в яких повністю відсутні правила і мета, він використовується лише для того, щоб зробити процес гри більш легким та приємнішим для сприйняття.

Гейміфікація – використання лише елементів ігор, при цьому основа процесу не змінюється. Відмінність між цими концептами є радше теоретичною, натомість, на практиці можливе успішне їх поєднання [23].

Найважливіший елемент гейміфікації – ігрове мислення. Завдяки йому прості дії набувають особливого сенсу, адже до них додаються такі елементи як, співробітництво, дослідження та конкуренція. Мета будь-якої гри полягає в тому, щоб створити систему, в якій перед гравцями ставиться абстрактна задача, що має на увазі певні випробування та складнощі в ході її виконання.

Захоплення уваги учасників, створення певних умов для досягнення поставлених цілей, моделювання ігрової діяльності – основний момент гейміфікації. Механізм гри полягає в тому, щоб заробити якомога більше балів і просунутися на наступний рівень. Саме цей аспект є фундаментом ігрової діяльності учнів.

Сучасна система освіти є оновленою та відповідає технологічному прогресу. У журналі «Форбс» було наведено п'ять трендів освіти – інтерактивні підручники, персоналізація, гейміфікація, навчання через відеоігри та дистанційна освіта. Чотири з них належать до гейміфікації [17].

Гейміфікація як нова форма навчання виникає тоді, коли широкого поширення набувають ігри та виникає необхідність створення освітніх практик. В її основу покладено ідею ігрового підходу, це робить навчання більш захоплюючим та цікавим. Потенціал гейміфікації вчителі вбачають у розширенні та доповненні можливостей традиційного навчання. Адже, при використанні такої форми роботи в учнів виникає висока мотивація, автономія, а також відбувається безпосереднє залучення до навчального процесу [20].

Гейміфікація в навчанні – це процес вживання ігрового мислення та динаміки ігор для привернення уваги молодших школярів, трансформація освітнього процесу на гру.

Для будь-якої гри характерними є такі елементи:

- 1) дії та правила гри;
- 2) перебіг гри;
- 3) ролі в грі.

За словами С. Міллера гра – «це парадоксальна поведінка, дослідження вже відомого, тренування у вже засвоєному, дружня агресія, соціальна поведінка, прикидання не для обману» [25, с. 78].

Процесу гейміфікації притаманні структурні елементи, що представлені трьома рівнями:

- 1) компоненти гейміфікації: знаки, емблеми, відзнаки тощо;
- 2) динаміка гри: почуття, піднесення гравця, взаємовідносини між учасниками;
- 3) принципи роботи: очікування успіху, зворотній зв'язок, вміння взаємодіяти з учасниками гри.

Вказані елементи можна застосовувати на різних стадіях освітнього процесу:

- багатократне застосування;
- композиційний елемент уроку;
- суцільний урок.

Відмінність гейміфікації від інших форм освітньої діяльності полягає в тому, що кожен учень має право на помилку. Завдяки цьому молодші школярі відчують себе вільно, вони не бояться несхвалення та покарання за похибки, зникає невпевненість перед неправильними діями, а на зміну приходить рішучість та наполегливість. Учні віддають перевагу власним діям, що сприяє їх заохоченню до ініціативності та формуванню розуміння відповідальності за власні дії.



Для того, щоб впровадити гейміфікацію в навчання, учитель має дотримуватися шести послідовних кроків, розроблених одним з експертів в області гейміфікації Кевіном Вербахом:

1-й крок: визначити цілі гейміфікації, які повинні бути:

- сучасними;
- точними;
- доступними;
- мати обмеження в часі.

Завдання мають керуватися цілями, які поставлені та відповідати кожному елементу системи.

2-й крок: з'ясувати цільову поведінку кожного з гравців. Кожен крок учасника системи гейміфікації має бути продуманим. Потрібно здійснювати опис ряду дій кожного з гравців для подальшого проектування системи. Цей етап передбачає надання вчителем відповідей на такі запитання:

- Що мають виконати гравці?
- Яким чином це виміряти?
- Як це допоможе при досягненні поставлених цілей?
- Яким є вплив зворотного зв'язку?

3-ій крок: описати гравців. Повинен бути чітко визначений образ гравця. Впродовж гри необхідно описати різні типи гравців та їх дії, що зазначені на кожному з етапів гри.

4-ий крок: розробити структуру ігрової системи. Д. Хантер і К. Вербах виділяють такі рівні гейміфікації:

- мікрорівень – етапи приєднання до гри. Цей рівень містить 3 цикли залучення: мотивація гравця до діяльності, виконання дій для досягнення поставлених цілей, зворотний зв'язок;
- макрорівень – «подорож гравця». Пропонується вражаюча історія, на якій базується вся система гейміфікації.

5-ий крок: ввести механізми гейміфікації та змотивувати учнів до успіху. Молодші школярі мають відчувати радість та задоволення під час ігрової діяльності. Процес гри повинен бути радісним та невимушеним.

6-ий крок: обрати інструменти. Для того щоб успішно реалізувати процес гейміфікації вчитель повинен задіяти в своїй діяльності гаджети, хмарні технології, електронно-цифрові пристрої, використовувати різноманітні інформаційні технології [40].

Ігрова діяльність, що застосовується в навчанні має свої переваги та недоліки. Основними перевагами впровадження гейміфікації є такі:

- розвиток мисленнєвих навичок, просторової уяви та реакції;
- формування практичних вмінь та навичок роботи у колективі із закріпленням навчального матеріалу;
- мотивація молодших школярів до навчання;
- заохочення учнів до роботи в інтерактивних групах;
- організація самостійної роботи здобувачів освіти.

Недоліки впровадження ігрових технологій в навчальну діяльність:

- дефіцит у спілкуванні під час освітньої діяльності;
- нерозуміння мети та завдань навчального процесу;
- часові витрати, що пов'язані з підготовкою ігрових методик до заняття;
- невміння вводити ігрові механізми до освітнього процесу.

Отже, гейміфікація – це процес, який перш за все, спрямований на основні потреби і бажання особистості. Найцінніший потенціал навчання в грі криється в тому, що учні бачать модель або тему в контексті – як частину системи. На відміну від пояснень, опитувань, розповідей вчителя, ігри допомагають учням бачити явища і предмети в їхніх зв'язках.

Кожен учень, залучений до «гри» - відчуває себе невід'ємною частиною колективу. Ігри роблять навчальний процес більш цікавим та захоплюючим, а постійна боротьба за винагороду дозволяє учасникам не лише підвищувати свій рівень, а й отримати поштовх до прояву кмітливості, творчості та наполегливості.

## **1.2. Роль і значення гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів**

Кожен урок української мови є цілісною, складною та динамічною системою. В ньому міститься зміст навчального матеріалу та організовано роботу, яка спрямована на засвоєння теми уроку. Головне завдання стандартизованої мовної освіти – формування комунікативної компетенції [32, с. 4].

Опанування української мови здобувачами освіти передбачає:

- розширення читацького рівня;
- збагачення словникового запасу;
- оволодіння мовними нормами;
- формування правописних та комунікативних умінь і навичок;
- усвідомлення неповторності мовної особистості.

Урок української мови в початкових класах буде ефективним лише тоді, коли вчитель застосовуватиме різноманітні форми роботи, що сприяють кращому засвоєнню учнями навчального матеріалу. Однією з таких форм роботи є гра.

Ігрові форми навчання, що використовуються в сучасній дидактиці передбачають ефективну взаємодію вчителя та учнів, продуктивну роботу, непідробну цікавість при вивченні матеріалу, продуктивну форму комунікації з власними елементами змагання [1, с. 28].

Для педагога гейміфікація є інструментом виховання. Завдяки використанню даної форми навчання вчитель має змогу розвивати ініціативність, створювати умови для саморозвитку, атмосферу творчості та самостійності. При використанні на уроці елементів гри, в класі створюється доброзичлива атмосфера та бадьорий настрій, з'являється бажання вчитися. Педагог має добирати такі ігри, які будуть зрозумілими та цікавими для учнів молодшого шкільного віку [36].

Під час гри учні навчаються самостійно думати, розвивають увагу, а також в них формується звичка зосереджуватися на одному об'єкті. В

процесі навчання діти настільки захоплені ігровою діяльністю, що навіть пасивні учні залучаються до виконання поставлених завдань.

Звертаючись до вчителів початкових класів, В.О. Сухомлинський писав:

«Ваше найважливіше завдання – закласти міцний фундамент знань. Наскільки міцний, щоб учителям, які працюватимуть після вас, взагалі не треба було думати про фундамент. Приділяти велику увагу елементарній грамотності учнів початкових класів» [31, с. 382]. Його поради вчителі використовують і сьогодні, використовуючи на заняттях різні вправи, в яких потрібні орфограми дуже часто повторюються.

Гейміфікацію на уроках української мови в початковій школі можна використовувати на всіх етапах уроку: повторення раніше вивченого матеріалу, ознайомлення та вивчення нової теми, її закріплення. Ефективність навчання полягає у систематичному використанні ігор на уроках [19, с. 102].

На уроках української мови з використанням гейміфікації учні вчаться спостерігати, аналізувати, порівнювати, класифікувати предмети за певними ознаками, здійснюють синтез та аналіз, закріплюють та узагальнюють вивчене.

Більшість ігор спрямовані на те, щоб навчити дитину висловлювати власну думку в зрозумілій формі з використанням термінології.

Для того щоб правильно спланувати ігрову діяльність на уроці української мови в початкових класах учитель повинен дотримуватися таких вимог:

- 1) Прослідкувати готовність учнів до гри.
- 2) Чітко поставити завдання та пояснити правила гри.
- 3) Забезпечити учнів дидактичним матеріалом.
- 4) Контролювати дії учнів, своєчасно виправляти та спрямовувати

- 5) Проводити гру поетапно, поки учні не засвоять окремих дій.
- 6) Не допускати приниження гідності дитини (оцінювати за поразку в грі, глузувати тощо).

Введення гри в навчальний процес повинно відбуватися систематично та послідовно. Починаючи з елементарної ігрової ситуації, необхідно поступово ускладнювати та урізноманітнювати вправи та рівні гри. Тим самим відбувається поступове засвоєння правил гри, розвиток уваги, пам'яті, кмітливості, наполегливості, вироблення вмінь та навичок, необхідних для здобуття поставлених цілей [37, с. 31].

Гра повинна бути розрахована на всіх учнів класу. Тому добираючи завдання, треба враховувати індивідуальність кожної дитини та відповідно до цього обирати матеріал, який буде для неї зрозумілим та посильним.

Завдання повинні бути організовані таким чином, щоб вони не були одноманітними, оскільки це знижує інтерес учня до гри.

Метою гейміфікації на уроках української мови в початкових класах є формування умінь поєднувати теорію з практикою. Учень зможе оволодіти необхідними знаннями, вміннями і навичками лише в тому випадку, якщо виявлятиме до них інтерес.

При доборі тієї чи іншої гри, вчитель повинен усвідомлювати, що процес створення гри містить декілька етапів і його основними завданнями є:

- 1) визначити тему;
- 2) сформулювати мету та завдання;
- 3) провести саму гру.

Успішність уроку з використанням гри залежить від декількох чинників:

- 1) завдання, поставлені перед учнем мають бути для нього посильними;
- 2) обрана тема гри має відповідати навчальній програмі;
- 3) ігри на уроці мають бути різноманітними;
- 4) всі учні класу повинні бути залучені до ігрової діяльності [28, с. 66].

При підготовці до проведення навчальної гри вчитель стикається з безліччю проблем:

- 1) як не порушити дисципліну в класі під час проведення гри;
- 2) яку гру варто підібрати до тієї чи іншої теми;
- 3) яке значення має гра в порівнянні з іншими формами роботи;
- 4) який матеріал доцільно обрати для тієї чи іншої гри.

Під час навчальної гри учні не діляться на переможених і тих, хто переміг, тут перемагають всі. Адже, якщо дитина програє, то вона втрачає будь-який інтерес до такої діяльності. На уроці української мови гру можна впровадити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу вчителю помітити, які знання, вміння і навички вже має кожен з учнів, а де є прогалини.

Гейміфікація на уроках української мови допомагає учневі розвивати кмітливість, пам'ять, мовлення, логічне мислення та увагу. У праці «Мета одна, уроки – різні», написаній Т.К. Донченком визначено вимоги, згідно з якими гра є навчальною діяльністю, якщо містить у собі хоча б один з таких елементів:

- 1) інтригуючий елемент;
- 2) руховий елемент;
- 3) елемент конкуренції;
- 4) елемент раптовості [13, с. 14].

Найчастіше на уроках української мови вчитель застосовує дидактичні ігри. Їх завдання полягає в розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів. Вони виступають як засіб навчання, розвитку і виховання учнів. Будь-яка гра розвиває спостережливість, логічне мислення, увагу та кмітливість.

Дидактична гра – це «практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку» [2, с. 15].

Дидактична гра як форма навчання містить у собі дві сторони – навчальну та ігрову. Опіраючись на це, педагог одночасно навчає дітей і приймає активну участь у їхній грі, а учні навчаються граючись.

Саме дидактичні ігри сприяють ефективному сприйманню навчального матеріалу, урізноманітненню освітнього процесу в початковій школі.

В. Сухомлинський писав: “У грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку” [31, с. 164].

Дидактичну гру педагог може застосовувати на будь-якому етапі уроку української мови: ознайомлення учнів з новим матеріалом, повторення вже набутих знань, закріплення та засвоєння інформації. На кожному з етапів заняття в учнів формуються графічні вміння та навички, розвивається мислення та розширюється кругозір. Якщо систематично використовувати ігри на уроці української мови, то можна значно підвищити ефективність навчання [21, с. 16].

За допомогою дидактичних ігор діти вчаться спостерігати, порівнювати, систематизувати, класифікувати за певними ознаками, виконувати аналіз і синтез, робити узагальнення. Багато ігор спрямовані на те, щоб учень навчився висловлювати свою думку в зрозумілій формі з використанням термінології.

Дидактичні ігри, які педагог застосовує на уроках української мови сприяють не лише розвитку мовлення. Вони допомагають розвитку кмітливості, мислення, уваги, пам’яті, вміння класифікувати та порівнювати предмети, узагальнювати та передавати інформацію.

Т.К. Донченко вважає, що гра дидактичною є лише тоді, коли є нерозривність між інтригуючим та раптовим елементами. Безсумнівно, дидактична гра має високу ефективність. І вчителю, і учням набагато легше і продуктивніше працювати, якщо в процес навчальної діяльності вводиться гра [14, с. 36].

Завдяки цьому під час ігрової діяльності задіяні психологічні механізми учня, що сприяють кращому засвоєнню знань, виробленні вмінь та практичних навичок.

Перший механізм – це активні пізнавальні дії учня. Під час навчальної гри кожен може помилитися, але це не є трагедією і не вимагає осуду з боку однокласників чи з боку вчителя. Другий – мотивація діяльності. До гри діти підходять з великим ентузіазмом та захопленістю.

Досвідчені педагоги, які впроваджують гейміфікацію в освітній процес наповнюють уроки української мови чайнвордами, кросвордами, мовними іграми та ребусами. Розв'язування таких видів завдань передбачає вироблення наочно-образного мислення, кмітливості, збагачення активного словникового запасу учнів та повторення раніше вивченого матеріалу. Використання гри на уроці української мови сприяє створенню доброзичливої атмосфери в класі, бадьорому настрою учнів, з'являється стимул до навчання.

Складаючи план до уроку, вчитель має враховувати індивідуальні та вікові особливості здобувачів освіти та обирати такі ігри, які були б зрозумілими та цікавими для кожного. Якщо на початку уроку української мови в учнів з'явиться інтерес до гри, то матеріал, який буде подаватися паралельно з грою також не омине їхньої уваги. Дитина зрозуміє, що для того щоб надалі брати участь в грі необхідно розуміти, вчити та запам'ятовувати інформацію, яку надає вчитель.

Одним з видом ігор, які використовуються на уроках української мови є рольові ігри. Головною метою даного виду діяльності є розвиток вміння приймати правильні рішення. В таких іграх проявляється особистість дитини, а також її здібності та перспективи майбутнього.

Такий вид роботи як вікторина досить часто використовується на уроках української мови. Її часто називають грою переможців, оскільки основною метою є змагання, а завдання учнів полягає в тому, щоб швидко та правильно відповісти на як можна більше запитань.



Щоб зробити урок української мови ще цікавішим і ефективнішим учитель використовує кросворди за темами уроку або розділу. Кросворд, з одного боку сприяє глибшому засвоєнню знань учнів, а з іншого – вносить в навчання елементи гри [22, с. 47].

Правильне поєднання гри з навчанням сприяє загальному розвитку учнів, виробленню інтересу до знань та формує бажання вчитися.

## **РОЗДІЛ II. Особливості гейміфікації як засобу формування мовленнєвої компетентності молодших школярів**

### **2.1. Аналіз програм і навчально-методичної літератури**

Головним документом початкової освіти є Державний стандарт, в якому зазначено основні вимоги до компетентностей та результатів навчання здобувачів освіти, а також основні підходи до навчання в початковій школі. Основною галуззю, яка спрямована на вміння досконало володіти українською мовою є мовно-літературна освітня галузь. Вона реалізується у такому навчальному предметі як «Українська мова».

Згідно з Державним стандартом навчання в початковій школі здійснюється за двома типовими освітніми програмами – типова освітня програма за редакцією О. Савченко (НУШ 1) та типова освітня програма за редакцією Р. Шияна (НУШ 2) [11].

За НУШ 1 мета початкового курсу мовної освіти передбачає всебічний розвиток учня, його здібностей та компетентностей відповідно до індивідуальних та вікових особливостей і потреб дитини, здатність вільно спілкуватися українською мовою, розвиток творчих здібностей, уяви та допитливості, що забезпечують її готовність до продовження навчання в основній школі [33].

За НУШ 2 мета курсу спрямована на те, щоб розвивати здатність спілкуватися українською мовою, вміти використовувати її в повсякденному житті, вбачати в бездоганному знанні мови свій подальший успіх, формувати

шанобливе ставлення до української мови та культурних цінностей українського народу [35].

Порівнявши мету двох програм можна говорити про те, що в основі НУШ 1 лежить принцип дитиноцентризму, тобто вона більше спрямована на всебічний розвиток учня та формування ключових життєвих цінностей [33]. НУШ 2 більше спрямована на те, щоб сформувати у дитини здатність спілкуватися українською мовою та вміти використовувати її у всіх сферах суспільного життя, а також сформувати в учнів відповідне ставлення до своєї нації та культури [35].

Для досягнення поставленої мети в типових освітніх програмах виокремлюються окремі завдання. Розглянувши та проаналізувавши їх було зроблено такі висновки: Керівник НУШ 2 головну увагу зосереджує на розвитку діалогічного мовлення та навчання театралізації. НУШ 1 повністю зосереджена на розвитку в учнів творчих здібностей та мисленнєвих операцій.

На відміну від програми за редакцією О. Савченко, яка спрямована на дослідження мовних явищ і одиниць, програма за редакцією Р. Шияна вбачає ефективність навчання в застосуванні мовних ігор, проведенні експериментів зі звуками та словами, створенні мотивації в учнів до читання.

Згідно з програмами в початковому курсі мовно-літературної галузі виділяють 5 змістових ліній, що забезпечують вивчення цього курсу. Різниця між двома типовими освітніми програмами полягає в тому, що за НУШ 1 використано змістову лінію, яка має назву «Взаємодіємо усно». В НУШ 2 її немає, проте за цією програмою є лінія «Театралізуємо». Вони різняться тим, що перша спрямована на формування в здобувачів освіти таких умінь як: сприймання, аналіз, інтерпретація та оцінка усної інформації, друга – на розвиток комунікативних вмінь молодших школярів та здатність моделювати різні ситуації спілкування. Також, в двох програмах наявна змістова лінія, яка спрямована на дослідження мовних закономірностей, формування вмінь користуватися українською мовою в усіх сферах суспільного життя. За НУШ

1 ця лінія називається «Досліджуємо мовні явища», а за НУШ 2 – «Досліджуємо мовлення» [34].

За програмою О. Савченко гейміфікація використовується у початковій школі протягом чотирьох років навчання і її основним спрямуванням є розвиток мови й мовлення молодших школярів. Відповідно до цього, автором програми виокремлено такі очікувані результати навчання здобувачів освіти:

#### 1-ий клас

- 1) виконання ігрових та навчальних дій відповідно до інструкції;
- 2) відтворення по ролях діалогу із прослуханої розповіді;
- 3) складання речення за малюнком з поданих слів.

#### 2 –ий клас

- 1) активна участь у розігруванні діалогів за змістом віршів та казок;
- 2) створення власного висловлювання за поданими ілюстраціями;
- 3) імпровізація з репліками за відтворенням оповідання, вірша або казки;
- 4) складання невеликих текстів (3-4 речення) за ситуаціями із власного життєвого досвіду.

#### 3-й клас

- 1) побудова усного зв'язного висловлювання з опорою на допоміжні матеріали та спираючись на власний життєвий досвід;
- 2) участь у написанні есе (під керівництвом педагога);
- 3) використання виражальних засобів мови та висловлювання власної думки про явища, події та предмети оточуючого світу.

#### 4-ий клас

- 1) вміння обирати почуту інформацію для створення власних усних висловлювань;
- 2) висловлення власного ставлення до почутого повідомлення;
- 3) ініціювання спілкування на тему, яка зацікавила учня;

- 4) вміння будувати власне зв'язне висловлювання за подіями, що відбуваються навколо учня.

Програма за редакцією Шияна використовує ж гейміфікацію як один із засобів навчання української мови. В зв'язку з цим учні, які опановують навчання за даною програмою повинні сформувати такі вміння і навички:

#### 1-2 класи

- 1) сприймання усних реплік в діалозі і вміння реагувати на них;
- 2) сприймання монологічних висловлювань та їх аналіз;
- 3) обговорення інформації, яка зацікавила зі співрозмовником;
- 4) виділення ключових фраз за допомогою інтонації у власному висловлюванні;
- 5) переповідання подій з власного життя, наголошуючи на головному;

#### 3-4 класи

- 1) уживання відповідних жестів та міміки в залежності від ситуації спілкування;
- 2) поповнення власного словникового запасу;
- 3) вміння розповідати про власні почуття на основі побаченого чи почутого;
- 4) дотримання норм мовленнєвого етикету, використання в спілкуванні ввічливих слів.

Отже, порівнявши дві освітні програми ми дійшли до висновку, що вони мають суттєві відмінності. Керівник НУШ 1 вбачає свою мету в розвитку учня за допомогою мови, формуванні здібностей, що спрямовані на вміння використовувати мову відповідно до психофізіологічних та вікових особливостей дитини, тобто програма побудована на принципі дитиноцентризму. Навчання української мови передбачено інтегрованим предметом під назвою «Навчання грамоти». Керівник НУШ 2 спрямовує мету своєї програми на те, щоб навчити учнів користуватися мовою у власному повсякденному житті. Також ця програма містить змістову лінію

«Театралізуємо, яка формує в учнів здатність до того, щоб вміти відтворювати прочитане за допомогою інсценізації. В обох програмах реалізується один і той же Державний стандарт початкової освіти, підвалиною якого є компетентісний підхід, що значно підвищує якість навчання.

Я надаю перевагу програмі під керівництвом О. Савченко, оскільки вона точніше розмежовує обсяг знань учнів по класам і її основна мета – це оволодіння учнем ключових компетентностей. Хоча в програмі відсутня змістова лінія під назвою «Театралізуємо», але це не означає, що педагог не може використовувати на уроці елементи інсценування. Також мені імponує те, що ця програма початкової освіти реалізується в школі інтегрованим курсом «Навчання грамоти», який допоможе охопити більше знань з інших предметів, а також викликати в учнів інтерес до вивчення предмету.

Аналіз навчально-методичної літератури було здійснено на прикладі підручників під редакцією Вашуленка М.С., Вашуленко О.В.

В 1-му класі українська мова вивчається за букварем М.С. Вашуленко, О.В. Вашуленко [3].

Автори підручника пропонують безліч різноманітних та цікавих завдань, які подаються у вигляді гри. Серед них ми виділили такі:

- 1) розгадування ребусів;
- 2) знаходження літер, що сховалися;
- 3) виготовлення літер з різноманітних матеріалів;
- 4) вивчення скоромовок;
- 5) слухання віршів за допомогою сканування QR коду;
- 6) вигадкування та додавання нових слів до тексту;
- 7) розподіл ролей та підготовка вистави;
- 8) продовження ланцюжка слів;
- 9) перетворення одних літер на інші;
- 10) знаходження спільного та відмінного за малюнками;

Ці завдання сприяють формуванню навичок роботи з основними одиницями мови - звуком, словом, реченням, текстом. Під час виконання даних вправ в учнів формуються такі вміння і навички: розвиток зв'язного мовлення та фонематичного слуху, збагачення словникового запасу, вироблення навичок говоріння і слухання, вміння розрізняти істот та неістот, вміння розпізнавати назви ознак предметів, вміння визначити кількість предметів, вміння визначати слова – назви дій, формування уявлень про роль слова, складання речень за графічною схемою.

В 2-му класі українська мова розглядається за підручником «Українська мова» 2 клас за редакцією Вашуленка М.С., Дубовик С.Г. [4].

Реалізація гейміфікації в даному підручнику простежується під час виконання таких вправ:

- 1) відгадування загадок за малюнками;
- 2) експериментування з наголосом;
- 3) хвилинки спілкування;
- 4) складання картинок з пазлів;
- 5) складання казок та розповідей;
- 6) вилучення зайвого слова;
- 7) уявлення себе телеведучим програми;
- 8) утворення нових слів з попередніх.

Проаналізувавши підручник «Українська мова» 2 клас за редакцією Вашуленка М.С., Дубовик С.Г. можна зробити такі висновки, що підручник повністю відповідає всім чиним стандартам. Матеріал поданий в підручнику є логічно структурованим. Використовуються різноманітні вправи, що спрямовані на активізацію розумової діяльності, забезпечують розвиток зв'язного мовлення, розвиток текстотворчих умінь та здібностей учнів.

В 3-му класі вивчення української мови розглядається за підручником «Українська мова» 3 клас за редакцією М. С. Вашуленка, О.І. Мельничайко, Н.А. Васильківської [5].

Гра розглядається як одна із форм, що впливає на мовленнєвий розвиток учнів та збагачення їх словникового запасу. Тому автори цього підручника пропонують такі вправи з використанням ігрових елементів:

- 1) складання невеликого тексту-розповіді (за допомогою дорослих);
- 2) уявлення себе в різних ролях (редактора, письменника);
- 3) складання розповіді за поданими ілюстраціями;
- 4) написання есе;
- 5) розігрування сценок за ролями;
- 6) відгадування загадок;
- 7) виразне читання віршів;
- 8) пояснення значень слів за допомогою словника.

Аналіз даного підручника показав, матеріал, який в ньому поданий спрямований на формування комунікативного мовлення, формування вмінь будувати письмові висловлювання, розширенню знань про частини мови, удосконаленню виразності читання, закріплення навичок культури спілкування.

Також, в книзі міститься велика кількість ілюстративного матеріалу, що спонукає дитину мислити, формувати науковий світогляд, мовну культуру, оволодівати основними мислительними операціями.

В 4-му класі вивчення українська мови відбувається за підручником «Українська мова» 3 клас за редакцією М.С. Вашуленка, С. Г. Дубовик, О.І. Мельничайко [6].

На розвиток мовленнєвих процесів молодших школярів

- 1) складання розповідей за власним досвідом із життя;
- 2) робота в парах, виразне читання діалогу;
- 3) складання розповідей за ілюстраціями;
- 4) переказ твору або його частини;
- 5) продовження вже готових оповідання, казки чи вірша;

Вправи, що подані в підручнику передбачають роботу в парах, в групах та індивідуальну діяльність. Книга містить велику кількість завдань творчого

характеру, інтерактивні вправи, завдання, що спрямовані на засвоєння знань про частини мови. Даний підручник є хорошим інструментом для розуміння системи мови, виховання грамотності, вироблення інтересу до навколишнього світу.

## **2.2. Система ігор на засвоєння української мови та мовлення**

Про значимість гри в навчально-виховному процесі згадували такі педагоги, як М. Вашуленко, О. Савченко, Р. Шиян. Використання гри в школі – один з найкращих засобів, що спрямований на розумовий розвиток учнів та їх виховання. А. Макаренко зазначав: «Гра в житті дитини має те саме значення, яке в дорослого має діяльність, робота, служба. Яка дитина в грі, такою вона буде і в роботі, коли виросте» [24, с. 89]. К. Ушинський стверджував: «В ігровій діяльності діти шукають не тільки насолодження, але й прагнуть до самоствердження через цікаве й важливе для них заняття. У грі дитина прагне жити, відчувати та діяти» [30, с. 134].

Питання про використання гри на уроках української мови постає і нині. І. Підласний визначає мовну гру як ситуацію, яка передає реальність і з якої учневі треба знайти вихід. А. Нісімчук акцентує увагу на використанні елементів гри в ході уроку української мови. Це забезпечує проведення уроку у відповідності до дидактичних та загальнопедагогічних вимог [27, с. 84-85].

На уроках української мови найефективнішими є дидактичні ігри, при використанні яких застосовуються інтерактивні методи навчання. Вони підвищують ефективність сприймання молодшими школярами навчального матеріалу [9].

За навчально-методичною літературою нами було проаналізовано і відібрано найкращі дидактичні ігри для проведення уроків української мови в початковій школі.

В 1-му класі використання ігрових технологій пропонуємо під час вивчення таких тем: «Ознайомлююся зі словами – назвами предметів»,



«Тверді та м'які звуки. Позначення м'якості приголосних», «Розширення уявлень учнів про слово та речення».

Під час вивчення теми «Ознайомлююся зі словами – назвами предметів» на етапі представлення теми та очікуваних результатів доцільно запропонувати гру «Чарівна паличка» з використанням інтерактивної технології «Мозковий штурм»:

Мета гри: навчити учнів розрізняти слова, які відповідають на питання хто? що?, розвивати уяву і творчість, навчитися вільно висловлювати думки.

Порядок ведення гри: спочатку вчитель веде бесіду з учнями про те, що всі предмети в класі зачарувала зла чаклунка, але чари можна зняти, якщо учні в цьому допоможуть. Потім використовується метод «Мозковий штурм», під час якого педагог ставить запитання дітям: «Які слова в класі можна віднести до питання хто? А які до питання що?. Учні по черзі називають слова, які відносяться до поставлених питань [29].

При вивченні теми «Тверді та м'які звуки. Позначення м'якості приголосних» на етапі закріплення знань пропонуємо таку гру, як «Магазин» з використанням інтерактивної технології «Карусель».

Мета гри: удосконалення навичок над звуковим аналізом слів, розвиток вміння розрізняти м'які та тверді приголосні.

Порядок ведення гри: учні діляться на дві команди – внутрішнє і зовнішнє кола. Їм пропонується віртуальна подорож до магазину, де у першому відділі продаються речі, у назвах яких є м'які приголосні, а у другому – тверді приголосні. Одна група добирає слова, з м'якими приголосним, друга – з твердими. Потім вони обмінюються інформацією та аналізують чи правильно підібрано слова.

Матеріал для гри: «Звук [т]

1. У назвах якого посуду є звук [т]? (сито, тарілка, салатниця, стакан...).

2. У назвах яких іграшкових тварин є звук [т]? ( тигр, кіт, тюлень, кит...).

3. У назвах якого одягу є звук [т]? (шорти, штани, светр, куртка ...).
  4. У назвах яких меблів є звук [т]? (стіл, стілець, тумба, сервант ...).
  5. У назвах яких овочів є звук [т]? (томати, капуста, картопля ...).
  6. У назвах якої техніки є звук [т]? (телевізор, ноутбук, телефон ...)
- [12].

У 2-му класі ми підібрали ігри на вивчення таких тем: «Звуки і букви. Абетка. Каліграфічне написання малих букв алфавіту», «Утворення прикметників від іменників».

На уроці з теми «Звуки і букви. Абетка. Каліграфічне написання малих букв алфавіту» на етапі актуалізації знань доцільно використати таку інтерактивну технологію, як «Кубик Блума».

Мета гри: актуалізація знань про літери та звуки алфавіту.

Порядок ведення гри: вчитель показує учням «Кубик Блума», на гранях якого написано: назви, поясни, поділись, запропонуй, подумай, пригадай. Використовуючи дані слова, педагог задає питання, на яке учень має дати відповідь.

Матеріал до гри:

- 1) Назви синоніми до слова алфавіт (азбука, абетка), буква (літера).
- 2) Пригадай першу й останню букви алфавіту. (А, Я)
- 3) Подумай, скільки всього літер в українській абетці? (33)
- 4) Які букви позначають один звук? Запропонуй приклади.
- 5) Поділись своїми знаннями про букви, які завжди позначають два звуки? (ї, щ)
- 6) Пригадай букви, які позначають голосні звуки? Приголосні звуки?
- 7) Подумай, яка буква не позначає окремого звуку? (Ь - знак м'якшення.)
- 8) Назви, який звук позначає перша буква алфавіту? Третя буква? ([а]; [в], [в']) [16].

Гру «Утвори за зразком» пропонуємо під час вивчення теми «Утворення прикметників від іменників».

Мета гри: навчити утворювати прикметники від іменників, повторити правила вживання апострофа.

Порядок ведення гри: вчитель пропонує учням іменники, від яких необхідно утворити прикметники з апострофом, наприклад: корова – коров'ячий.

Матеріал для гри: камінь - ..., риба - ..., ластівка - ..., дерево - ..., хлопець - ..., морква - ..., жаба - ..., солома - ..., дрова - ..., полум'я - ... .

Для 3-го класу нами було відібрано ігри під час вивчення таких тем, як: «Рід іменників», «Речення, закріплення та узагальнення вивченого про речення».

Під час вивчення теми «Рід іменників» на етапі ознайомлення запропоновано гру під назвою «Рід» з використанням інтерактивного прийому «Ажурна пилка».

Мета гри: оволодіти розумінням принципу поділу за родовими ознаками, розвиток уваги.

Порядок ведення гри: учитель об'єднує клас у 4 домашні групи. Кожній команді ставить певне завдання:

- I – опрацювати групу іменників жіночого роду;
- II – опрацювати групу іменників чоловічого роду;
- III – опрацювати групу іменників середнього роду;
- IV – опрацювати групу іменників у множині.

У класі домашні команди об'єднуються в експертні і представники кожної з них пояснюють засвоєний матеріал іншим групам. Таким чином відбувається обмін інформацією. Наостанок клас об'єднується в коло та підбиває підсумки уроку [7].

Під час опрацювання теми «Речення, закріплення та узагальнення вивченого про речення» на етапі закріплення знань пропонуємо гру «Кольорові речення» з використанням цеглинок LEGO.

Мета гри: формувати вміння працювати з цеглинками LEGO, узагальнення знань про речення.

Порядок ведення гри: учитель пояснює учням, що кожен колір цеглинок LEGO означає якусь частину мови (жовтий – іменник, червоний – прикметник, синій – дієслово). Педагог зображує на дошці речення, до якого входять різні частини мови і дає учням завдання – скласти речення з цеглинок.

Матеріал для гри: Мама спекла смачне печиво. Повіяв сильний прохолодний вітер. Вийшло ясне сонце. Тато збудував гарний, великий будинок. Засвітила яскрава маленька зірочка [8].

Для 4-го класу нами було обрано ігри, які доцільно використовувати під час таких тем: «Однорідні члени речення», «Відмінки іменників».

При вивченні теми «Однорідні члени речення» на етапі закріплення знань можна використати гру під назвою «Влучні слова» з веденням інтерактивної технології «Метод Прес».

Мета гри: закріплення знань про однорідні члени речення.

Порядок ведення гри: Учитель ділить клас на 4 групи. Кожній з них ставиться запитання, на яке учні мають дати відповідь:

1- ша група – «Я вважаю що...»

2- га група – «...тому що...»

3 – тя група – «...наприклад...»

4 – та група – «Таким чином...»

Отже, учні міркують так: Я вважаю, що вивчені члени речення є однорідними, тому що вони залежать від одного слова і відповідають на одне і теж саме питання, наприклад, «Восени дерева переливаються багряними, жовтими, червоними фарбами».

Вивчення теми «Відмінки іменників» ми пропонуємо розглянути у процесі гри «Відмінок» з використанням інтерактивного методу «Дерево рішень» на етапі закріплення знань.

Мета гри: закріпити знання про відмінки іменників, навчитися розрізняти відмінки іменників.

Порядок ведення гри: Клас ділиться на 3 команди, кожна з них отримує своє завдання. Рішення даної проблеми вони записують на своєму «дереві», яке зображено на ватмані. Потім групи міняються місцями і дописують ідеї на деревах своїх сусідів.

Матеріал для гри:

1-ша команда

Які граматичні поняття ви засвоїли під час вивчення даної теми?

Скільки відмінків ви знаєте?

Що нам потрібно знати для того, щоб визначити відмінок іменника?

2-га команда

Чому кожен із відмінків дістав таку назву?

Який відмінок не має питання і чому?

Які питання ви можете поставити до місцевого відмінка?

3-тя команда

Чи можна провідмінити слово, не знаючи назву відмінка? Чому?

Де найчастіше зустрічається клична форма?

Який відмінок має схожі ознаки із називним? [39].

Отже, проаналізувавши та дібравши ігри ми можемо зробити висновок, що їх використання значно полегшує сприйняття навчального матеріалу молодшими школярами. Також, ігрові технології в процесі навчальної діяльності мають вагомий вплив не лише на розвиток розумових здібностей дитини, а й на формування творчих якостей та активний розвиток пізнавальних процесів.

## ВИСНОВКИ

Розглянувши гейміфікацію як вид діяльності та її характеристику ми дійшли до таких висновків:

1. Гейміфікація - – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для «залучення користувачів до вирішення проблем». Гейміфікація є важливим напрямком в розвитку освіти та освітніх технологій. Її суть полягає у використанні ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для вирішення поставлених завдань.

Впровадження елементів гри в освітній процес сприяє формуванню інтересу до навчання, розвитку ініціативи та мотивації, підвищенню пізнавальної активності.

Гейміфікація є способом впливу на людську поведінку і базується на використанні ігрових елементів. Найважливішим її елементом є ігрове мислення. Ігрова діяльність включає в себе такі основні частини: дія, завдання, ризик, невизначеність та емоційний зріст. Відповідно до цього виділяють такі елементи гри: дії та правила, перебіг гри, ролі в грі. Їх можна

застосовувати на всіх стадіях навчальної діяльності. Завдяки гейміфікації процес навчання є цікавим та захоплюючим для учня початкової ланки.

2. Гейміфікація, виступаючи засобом навчання української мови й мовлення відіграє значну роль у вивченні української мови у початковій школі.

Використання елементів гри на уроці сприяє ефективній взаємодії роботи педагога та молодших школярів, продуктивній роботі кожного учня. Під час гри на уроці української мови в дітей розвиваються пам'ять, увага, уява, абстрактне та логічне мислення, творчі здібності, формуються графічні вміння та навички, розширюється кругозір. Педагог, використовуючи на занятті елементи гри вчить працювати учнів, застосовуючи методи наукового пізнання.

На уроці української мови гейміфікація подається у вигляді дидактичних ігор, кросвордів, чайнвордів, вікторин, рольових ігор.

3. Проаналізувавши програми і навчально-методичну літературу початкової ланки освіти можна сказати, що типова освітня програма за редакцією О. Савченко і типова освітня програма за редакцією Р. Шияна. дуже різняться між собою та використовують різні підходи до навчання української мови. Перша – повністю побудована на засадах дитиноцентризму, друга – вчить учнів слугуватися українською мовою в суспільстві.

Комплект підручників під керівництвом Вашуленко М.С. і Вашуленко О.В. має ряд особливостей. По-перше, підручники укладено відповідно до Державного стандарту початкової освіти та типової освітньої програми. По-друге, матеріал подається структуровано та логічно, використовуються різноманітні види вправ. По-третє ці книги спрямовані на формування активного словникового запасу, удосконалення правописних вмінь і навичок, розвиток мовлення та творчих здібностей учнів.

4. У ході нашого дослідження було підібрано систему ігор, які доцільно використовувати на уроках української мови в початковій школі. Вони

передбачають розвиток мисленневих процесів, креативного, абстрактного та асоціативного мислення, орфографічної пильності пам'яті, формування орфографічних вмінь та навичок, формування вміння класифікувати предмети, формування загальних понять про частини мови та вміння працювати з ними.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андриющенко Н. Органічне поєднання гри та навчання на уроках української мови в 1 класі спеціальної школи / Н. Андриющенко // Початкове навчання і виховання. 2007. №34. С. 28 –30.
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в школе / А. К. Бондаренко. М.: Наука, 2001. – 201 с.
3. Вашуленко М. С. Буквар: підруч. для 1 кл. загальноосвіт. навч. закл. / М. С. Вашуленко, О.В. Вашуленко. К. : Видавничий дім «Освіта», 2012. 152 с.
4. Вашуленко М. С. Українська мова : підруч. для 2 кл. загальноосвіт. навч. закл. з навчанням українською мовою / М. С. Вашуленко, С. Г. Дубовик. К. : Видавничий дім «Освіта», 2012. 160 с.
5. Вашуленко М. С. Українська мова: підруч. для 3 кл. загальноосвіт. навч. закл. з навчанням українською мовою / М. С. Вашуленко, О.І. Мельничайко, Н.А. Васильківська / за ред. М.С. Вашуленка. К. : Видавничий дім «Освіта», 2013. 192 с.
6. Вашуленко М. С. Українська мова: підруч. для 4 кл. загальноосвіт. навч. закл. з навчанням українською мовою / М. С. Вашуленко, С. Г. Дубовик, О.І. Мельничайко / за ред. М.С. Вашуленка. К. : Видавничий дім «Освіта», 2015. 192 с.
7. Використання ігор на уроках української мови в початкових класах [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://smekni.com/a/173963-6/vikoristannya-gor-na-urokakh-ukransko-movi-v-pochatkovikh-klasakh-6/>.
8. Використання інтерактивних методів навчання на уроках української мови і літератури – один із напрямів активізації пізнавальної діяльності учнів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2014/07/20/vikoristannya-interaktivnikh-metodiv-navchannya-na-urokakh>.

9. Використання інтерактивних технологій на уроках української мови [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://infourok.ru/kurovaya-rabota-vikoristannya-interaktivnih-tehnologiy-na-urokah-ukrainskoi-movi-literaturi-izvlasnogo-dosvidu-3925768.html>.
10. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація> .
11. Державний стандарт початкової освіти [Електронний ресурс]. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-p/Text>.
12. Дидактичні ігри під час вивчення теми «Іменник» в початкових класах. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [http://tsyhlarusa.blogspot.com/2018/01/blog-post\\_17.html](http://tsyhlarusa.blogspot.com/2018/01/blog-post_17.html).
13. Донченко Т.К. Мета одна, уроки – різні// Урок української. 2000. № 11-12. С. 14-16.
14. Донченко Т.К. Уроки мови мають стати уроками словесності// Дивослово. 2005. №4. С. 36-38.
15. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Електронний ресурс]. – 2018. – Режим доступу до ресурсу: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-ia-k-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> .
16. Збірник ігор з української мови для початкових класів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://vseosvita.ua/library/zbirnik-igor-z-ukrainskoi-movi-dla-pocatkovih-klasiv-171109.html>.
17. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі – [Електронний ресурс] / О. В. Ільченко. – Режим доступу : [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/) .
18. Капш К. М. Гейміфікація навчання та навчання: ігрові методи та стратегії навчання та виховання. - John Wiley & Sons, 2018.
19. Караман С.О. Методика навчання української мови в гімназіях: Навч. посіб. К.: Ленвіт, 2000. – 272 с.

20. Кельберер Г. Р. Перспективи застосування принципів ігрофікації у підготовці педагогічних кадрів // Педагогічне освіта і наука. 2014. № 4. С. 144–147.
21. Крутій В. А. Активізація навчальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор / В. А. Крутій. – Автореф. дис... канд. пед. н. – 13.00.09 – теорія навчання. Інститут педагогіки АПН України. Київ, 2001. 27с.
22. Кудикіна Н., Михайленко Р. Інтелектуальні ігри у навчанні молодших школярів (на матеріалі української мови) / Н. Кудикіна, Р. Михайленко. К.: КМПУВ, 1999. 48 с.
23. Левин М. Как технологии изменят образование : Пять главных трендов / М. Левин. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyatobrazovanie-pyat-glavnyh-trendov> .
24. Макаренко А. С. Гра // Твори : в 7 т. / А. С. Макаренко. – К. : Радянська школа, 1954. – Т.4. – 366 с.
25. Миллер С. Психология игры / С. Миллер. – СПб. : Университет. кн., 1999. – 320 с.
26. Навчаємо дітей творчо й креативно мислити [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [http://skazkaj.blogspot.com/p/blog-page\\_21.html](http://skazkaj.blogspot.com/p/blog-page_21.html).
27. Нісімчук А. С. Сучасні педагогічні технології: Навчальний посібник / А. С. Нісімчук, О. С. Падалка, О. Т. Шпак. – К. : Просвіта, 2000. –368 с.
28. Потапенко О.І. Методика викладання української мови. К.: Вища школа, 2002. – 126 с.
29. Презентація для 3-го класу на тему: "Іменник". [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-dlya-3-go-klasu-na-temu-imennik-4104.html>.
30. Сален, К., Циммерман Е. Правила гри: Основи ігрового дизайну. Кембридж: MIT Press, 2003. 688 с.

31. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям. Вибрані твори. В 5-ти т. Т. 3. / В. Сухомлинський – К.: Радянська школа, 1977. – 670 с.
32. Таранік-Ткачук К. Методичні рекомендації щодо вивчення української мови в загальноосвітніх навчальних закладах у 2013-2014 н.р. / К. Таранік-Ткачук, Г. Шелехова // Українська мова та література. – 2013. – №15. – С.4-16.
33. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 1 - 2 клас [Електронний ресурс]. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2019/11/1-2-dodatki.pdf>.
34. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 3- 4 клас [Електронний ресурс]. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2020/11/20/Savchenko.pd>.
35. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Шияна Р. Б. 3- 4 клас [Електронний ресурс]. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2020/11/20/Shiyana.pdf>.
36. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – № 11. – С. 303 – 309.
37. Уроки рідної мови в початковій школі / М. М. Наумчук. Тернопіль: ТДПУ, 1999. – 48 с.
38. Ушинський К. Д. Твори в шести томах / К. Д. Ушинський. – К.: Радянська школа, 1954. – Т.2.
39. Фрагмент уроку з української мови у 3 класі. Робота з ЛЕГО. Кольорові частини мови. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://vseosvita.ua/library/fragment-uroku-z-ukrainskoi-movi-3-klas-200778.html>.

40. Шість кроків до гейміфікації навчання [Електронний ресурс]. – 2017. –  
Режим доступу до ресурсу: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya> .

## Додаток А

### КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, Видахевич Тетяна Іванівна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

**ЗАЯВЛЯЮ**, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
- оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
- використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;

– самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

– своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;

– не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;

– підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;

– поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;

– не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;

– відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;

– запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;

– не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;

- не підроблювати документи;
- не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
- не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
- не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
- не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
- не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
- не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
- не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

**УСВІДОМЛЮЮ**, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.



19.03.2021

(дата)

(підпис)

Тетяна Видахевич

(ім'я, прізвище)