

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ПСИХОЛОГІЇ ТА ПЕДАГОГІКИ ДОШКІЛЬНОЇ ТА  
ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

**Гейміфікація освітнього процесу в початковій  
школі**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: студентка 2 курсу 211.2 М групи

Спеціальності 013 Початкова освіта

Освітньо-професійної (наукової)

програми Початкова освіта

Проценко Юлія Олександрівна

Керівник к. пед. н., доцент Горлова А.В.

Рецензент к. пед. н., доцент Мироненко О.В.

Херсон - 2020

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ</b> .....	<b>7</b>
1.1. Характеристика поняття «гейміфікація».....	7
1.2. Особливості використання гейміфікації як інструменту формування пізнавального інтересу в освітньому процесі початкової школи .....	13
1.3. Стан сформованості пізнавального інтересу молодших школярів .....	28
<b>РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ШЛЯХІВ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ</b> .....	<b>34</b>
2.1. Організація та проведення експериментального дослідження.....	34
2.2. Підсумки експериментальної роботи.....	37
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	<b>44</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	<b>46</b>
<b>ДОДАТКИ</b> .....	<b>50</b>
Додаток А Анкета «Гейміфікація: за і проти».....	50
Додаток Б Анкета «Розуміння гейміфікації в освіті».....	53
Додаток В Методика визначення пізнавального інтересу.....	55
Додаток Г Вимоги до оцінювання робіт учнів під час поточної перевірки.....	56
Додаток Д Діагностичні завдання для перевірки якості знань з математики.....	58
Додаток Е Діагностичні завдання для перевірки якості знань з української мови.....	60
Додаток Є Кодекс доброчесності.....	62

## ВСТУП

З розвитком сучасного світу відбуваються динамічні зміни в суспільстві, в освіті, з'являються нові інформаційні технології в інтерактивно-ігровому просторі. Нове покоління дітей народилося і живе в такому інформаційному суспільстві без якого ми вже не можемо обійтись. Технологія «гейміфікація» (ігровізіція, ігрофікація розглядається як використання ігрових методик та механізмів у неігрових ситуація для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем), яка входить до списку трендів в освітньому процесі різних категорій слухачів, стає однією із цікавих форм роботи з учнями. Сутність гейміфікації розкрито в роботах зарубіжних педагогів К.Вербаха, Юкай Чоу, Д. Хантера, Г. Зіхермана, фахівців із академічного та корпоративного навчання Л. Сергеевої, Е. Гусейнової, О.Лук'янової, Ю.Мальованого, О. Карабіна. Використання ігрових методик та форм може стати тією умовою, за якої учні початкової ланки освіти будуть навчатися із задоволенням та користю, розвивати пізнавальний інтерес. Використання гейміфікації в освітньому процесі залишається відкритим питанням і має як позитивні відгуки, так й конструктивну критику.

Завданням сучасного вчителя початкової школи – створити баланс традиційних підходів та інноваційних методик. Оскільки молодший шкільний вік це етап розвитку особистості, коли ігрова діяльність ще є дуже важливою для дитини тому це є ефективним методом шкільного навчання. Ігрова механіка об'єднує навчання з психологією гри. Грі під силу підвищити рівень пильності, віддачі і вправності. Конкурентність гри підбурює гравців йти до переможного кінця. Гейміфікація змінює форму навчання від класичної і передбачуваної до легкої і зрозумілішої. Це збільшує інтерактивність і робить процес навчання більш автономним.

В наукових працях дослідників Г. Селевка, В. Беспалька, О.Пехоти, Н.Матяш, Н. Ничкало, О. Полат, Ю. Машбиць, М. Савчин, С.Сисоєвої й ін. розкрито теоретичні засади ігрової діяльності. В роботах М.Жалдака, В.Бикова, В. Кременя, А. Верлань, С. Гончаренка, Н. Морзе, Р. Гуревича, Ю.Дорошенка, І. Зязюна, О. Мороза, Н. Ничкало, Ю. Рамського, С. Сисоєвої, М. Шкіля висвітлено концептуальні основи використання інформаційних технологій в освітньому процесі. В працях О. Карабін, Ю. Мальованого, Л.Сергєєвої розкриті питання щодо використання методів гейміфікації в початковій школі.

Методи гейміфікації або ігрофікації розповсюджуються в усі сфери життя, адже вони є складовою інформаційно-комунікаційних технологій. Цей напрямок підвищує мотивацію та активність учнів шляхом використання ігрових елементів у неігрових ситуаціях, а саме: ефект змагання, призові стимули, логічність подачі матеріалу тощо. Гейміфікація є ефективним методом, адже під час навчання у формі гри покращується сприйняття інформації, створюється емоційно комфортне середовище для здобуття нових компетентностей.

Сьогодні гейміфікація є тим інструментом який покращує пізнавальний інтерес учнів молодших класів. Пізнавальний інтерес – це особливий засіб активізації процесу навчання, а використання нових освітніх технологій стає передумовою успішного навчання молодших школярів.

Використання методів гейміфікації на уроках початкової школи допомагає організувати активне освітнє середовище, забезпечити різноманітні форми інтегрованого навчання, здійснювати моніторинг розвитку учнів відповідно до стандартам Концепції Нової української школи та оновленого Держстандарту початкової освіти. Актуальність теми та недостатня її розробленість зумовили вибір теми дослідження «Гейміфікація освітнього процесу початкової школи».

**Мета дослідження** полягає у визначенні актуальності та перевірці ефективності шляхів використання гейміфікації в освітньому процесі початкової школи. Відповідно до мети дослідження поставлені **такі завдання:**

- на основі аналізу наукових джерел розкрити зміст поняття «гейміфікація»;
- дослідити рівень сформованості пізнавального інтересу молодших школярів та сучасний стан використання гейміфікації в освітньому просторі початкової школи
- обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність шляхів використання гейміфікації в освітньому процесі на уроках математики та української мови.

**Об'єкт дослідження** – освітній процес в початковій школі.

**Предмет дослідження** – шляхи оптимізації використання гейміфікації в освітньому процесі початкової школи.

Тема та завдання роботи зумовили такі **методи дослідження:**

- у роботі використовувалися загальнонаукові й спеціальні методи. Із міждисциплінарних застосовано структурносистемний метод та метод класифікації, за допомогою яких ми змогли розглянути об'єкт дослідження як єдине ціле. Із загально логічних в роботі застосовано метод аналізу та синтезу, з емпіричних – використали метод аналізу джерел і наукової літератури;
- педагогічний експеримент (констатувальний та формувальний);

**Зв'язок кваліфікаційної роботи з науковими темами, програмами, планами.**

Магістерську роботу виконано відповідно до науково-дослідної теми кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету «Формування професійної

компетентності наукового потенціалу дошкільної та початкової освіти у системі суспільних трансформаційних процесів»

**Практична значущість** дослідження полягає у тому, що запропоновані методи гейміфікації можуть бути використані в освітньому процесі початкової школи та у підготовці майбутніх вчителів.

**Гіпотеза:** гейміфікація як засіб активізації пізнавального інтересу та підвищення якості знань молодших школярів може відбуватися більш ефективно за таких умов:

1) Створення такого освітнього середовища в навчальному закладі, що сприяє активізації пізнавального інтересу учнів.

2) Систематичне використання інноваційних технологій (циклу ігрових вправ з використанням ІКТ «Маленькі розумники») на уроках початкової школи.

**Апробація дослідження:** результати дослідження висвітлені в статті «Гейміфікація в освітньому процесі сучасної початкової школи» у збірці науково-методичних матеріалів кафедри дошкільної та початкової освіти «Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти» в альманасі «Магістерські студії».

Структура магістерської роботи зумовлена її науковими завданнями та метою. Складається із вступу, двох розділів, висновку, списку використаної літератури та додатків. Обсяг основного тексту магістерської роботи – 61 сторінок.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

#### 1.1. Характеристика поняття «гейміфікація»

З розвитком сучасного суспільства та освіти в наше життя все більше і більше входять інформаційні технології. Освітні методики які зараз існують часто ігнорують те, що навчання має приносити задоволення у дітей, що воно може бути цікавим. Традиційні методики працюють за одним і тим же сценарієм, тому ми хочемо дослідити, як навчання з допомогою ігрових методик буде впливати на рівень знань дітей, їх мотивацію та бажанню вчитися.

Ігрова діяльність, у розумінні А. Макаренка, актуалізує парадокс навчання, що виявляється у зміні діяльності з ігрової на псевдоцільову. Педагог говорив: «Іграшка тоді гарна, коли дитина не грає, а діє. Парадокс висуває дуже справедливу вимогу активності. Якщо, наприклад, дитині подарували іграшку пароплав, і вона грається з ним, то в цьому випадку творча ініціатива не виявляється. Але якщо до пароплава додати певні будівельні матеріали, то фантазія дитини активізується, й вона стає здатною організувати ціле водяне господарство, що виконує різноманітні функції. І саме це робить гру справжньою діяльністю» [11].

Продовжуючи думку К. Вербаха та Д. Хантера щодо використання компонентів гри: колекціонування накопичення наборів предметів; бейджів для візуалізації гравця; рівнів (певних кроків у розвитку гравця), балів як винагороди у діяльності, зауважуємо на тому, що їхня дія на мотивацію активності особистості не є довгостроковою. Не дивлячись на те, що ці техніки є корисними, вони засновані на зовнішній мотивації, що є досить нестійкою [2].

Вчені виділяли такі особливості впливу ігрових методик в освіті:

– конкретні правила для досягнення цілей – у використанні традиційного навчання умови отримання бажаного результату можуть бути динамічними, у залежності від ситуацій вони можуть змінюватися, а під час гри використовуються певні алгоритми, які повинні бути чіткі та незмінні;

– швидкий зворотній зв'язок на відміну від традиційного – той, хто навчається, одразу бачить результати своїх дій і відразу ж може приймати правильні рішення;

– сюжетність гри – залучення дітей, які навчаються до певної діяльності в рамках спільної мети, сюжетної лінії, створює ефект залучення, задіяти в ту ситуацію, яка дається учням для відтворення;

– завдання більш високого рівня складності – достатньо складні, проте такі, що обов'язково можуть бути вирішені, що сприяє створенню ситуації успіху, підвищує їх мотивацію та інтерес до навчання;

– поступова зміна і ускладнення цілей та завдань у міру набуття учнями нових навичок і компетенцій, що проявляється у зміні їх навчальних рівнів, отриманні балів;

– умовна нескінченність гри – доки учень не стане «профі», гра буде тривати.

Вчені визначають гейміфікацію як використання ігрових методів та механізмів у неігрових ситуаціях для залучення користувачів до вирішення певних проблем [23; 35; 23] або ж як застосування методів, характерних для комп'ютерних ігор у програмних інструментах для неігрових процесів [24; 25; 26].

Також в науковій літературі можна знайти таке визначення гейміфікації — це використання ігрових форм, методів та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до розв'язання певних ситуацій. Гейміфікація була досліджена у декількох царинах: взаємодія з клієнтами, навчання, виконання фізичних вправ, повернення інвестицій,



якість даних, пунктуальність. Чимала кількість досліджень з ігровізації показали позитивні результати після гейміфікації [28].

У педагогічній літературі можна знайти два терміни – «ігровізація» і «гейміфікація». Одні вчені (О. Коневщинська, Ерік Клопфер та ін.) вважають, що ці терміни є тотожними, а інші дослідники (Юкай Чоу, Д.Хантер, Гейб Зіхерман та ін.) заперечують таку думку, відзначаючи лише тісний взаємозв'язок понять «ігровізація» і «гейміфікація».

У нашому дослідженні ми будемо використовувати обидва терміни: «ігровізація» і «гейміфікація», вважаючи, що ці поняття нероздільні, взаємодоповнюють одне одного, тому що вони передають однорідне педагогічне явище – зацікавити учні до освітнього процесу, зробити уроки більш цікавими і різноманітними.

В 1896 році була одна із перших згадок використання гейміфікації компанією «Sperry&Hutchinson» вони виготовляли спеціальні марки, які потім видавались покупцям, які ті в свою чергу могли обміняти їх на якісь цінні подарунки. З 2002 уже з'являється гейміфікація як термін. Нік Пенінг використав термін «gamification» під час своєї розробки користувацького інтерфейсу, а з 2009 року термін «гейміфікація» починає активно вживатися. Гейміфікацію визначають як застосування ігрових форм та методів характерних для відеоігор у програмних інструментах для неігрових сфер життя з метою залучення споживачів, підвищення їхньої зацікавленості у вирішенні поставлених завдань. Гейміфікація використовує таку властивість мозку: йому подобається отримувати винагороду за виконану роботу. В 2010-му році гейміфікація стала одним із основних трендів в інформаційно-комунікаційних технологіях як для державних організацій, так і навчальних закладів. Приклади та методи гейміфікації базувалися на винагороді людей, які ділилися своєю практикою на таких платформах, як Foursquare і Gowalla. Людина реєструвалася в певному навчальному закладі та

отримувала за це віртуальні бали, після досягнення певної кількості нагород їм присуджували віртуальну медаль з певним статусом [32].

Швидкісний розвиток сучасних інформаційних технологій зумовлює використання електронних ресурсів не тільки у межах навчальних занять, але й дає можливість дітям займатися вдома самоосвітою, використовуючи різноманітні засоби інформаційно-комунікаційних технологій. Наразі з ситуацією в світі є можливість застосовувати методи та засоби дистанційного навчання з метою мотивації учнів навчальних закладів до безперервного одержання знань. Необхідно розглядати таку форму навчання не як альтернативу традиційної форми одержання освіти, а як її доповнення [5]. Директор лабораторії досліджень освітніх технологій Ерік Клопфер говорив: «Найпоширеніша помилка – припускати, що технологія сама по собі здатна вирішити всі проблеми. Ми не вважаємо, що технологія може або взагалі повинна замінити вчителів. Краща технологія – та, що розумним чином вписується у соціальне оточення. Технології можуть замінити деякі практики навчання й викладання, але їхня головна мета – звільнити вчителям час для інших, більше суттєвих видів діяльності» [27].

Останнім часом використання ігрових прийомів у неігрових процесах набуває великої популярності. Ця течія, яка охоплює світ у різних сферах, в освіті в тому числі, отримала назву гейміфікації, що розуміється як забезпечення реалізації досить складних завдань привабливим, цікавим, захоплюючим способом [36]. За думкою Гейба Зіхерман: «Гейміфікація – це використання технологій і так званих ігрових «механік» для залучення і мотивації людей за допомогою їх ключових внутрішніх стимулів. Науковець вважає, що споживачі повинні винагороджуватись за будь-яку діяльність отриманням певного статусу, який набувається у процесі ігор» [38]. Один з провідних експертів з гейміфікації Юкай Чоу визначає її як застосування

найцікавіших елементів з ігор в повсякденному житті, роботі, бізнесі, освіті та ін.[34]. К. Вербах зауважує на мотиваційній функції гейміфікації, що дозволяє активізувати діяльність людей [2]. Погоджуючись із цим, Д.Хантер зауважує, що геймікація дозволяє не лише створювати нові ігри, але й використовувати їх компоненти для мотивації людини [2]. Так, будь-який компонент гри може бути використаним поза форматом гри – для формування у людини причетності до певного середовища.

Основними складовими гейміфікації є:

- динаміка;
- механіка;
- естетика;
- соціальна взаємодія.

Під динамікою розуміється використання сценаріїв, які потребують уваги учня і реакцію в реальному часі. Використання сценарних елементів, характерних для ігрового процесу, таких як віртуальні нагороди, статуси, бали, віртуальні товари притаманне механіці. Естетика визначається як створення загального ігрового враження, що сприяє емоційному включенню до навчального процесу. Під соціальною взаємодією розуміють широкий спектр технік, які забезпечують взаємодію між учнями в особистому і суспільному житті [16].

Дослідження показують, що використання ігрових механік впливає на усвідомлення сенсу діяльності, забезпечує виявлення рівня майстерності, сприяє автономії, а також створює взаємодію. Засновник і генеральний директор компанії Геймефектів (GamEffective) Гел Рімон виділив низку переваг використання гейміфікації у професійному середовищі, які можна застосувати і в освітньому просторі також [37]:

1. Об'єктивність.

Одним із принципів гейміфікації є перехід до постійного й автоматичного збору даних. Це означає, що наприклад знижується вірогідність суб'єктивності співробітника компанії від настрою менеджера, в освіті – оцінки учня від настрою вчителя.

## 2. Зворотній зв'язок.

Гейміфікація дозволяє постійно забезпечувати співробітників/учнів автоматичним зворотнім зв'язком. Використовуючи різноманітні дошки лідерів можна усвідомлювати свою динаміку і порівнювати її із показниками, встановленими раніше, або порівняти свої досягнення із досягненнями інших осіб. Зворотній зв'язок є одним з найбільш важливих елементів гейміфікації, оскільки він дозволяє користувачам постійно розуміти, якість та доцільність власної діяльності.

## 3. Визнання.

Дослідження показали, що те як ми себе відчуваємо на робочому місці, є не менш важливим фінансової винагороди. Безумовно, важливим для людини є визнання її оточенням якості виконуваної нею роботи. Отже, гейміфікація може демонструвати, хто, як і наскільки якісно і серйозно виконує те чи інше завдання.

## 4. Майстерність.

Гра дозволяє покращити рівень будь-яких умінь. Усвідомлення розвитку певного уміння є одним з найбільш важливих аспектів професійного успіху. Гейміфікація крок за кроком дозволяє спрощувати важкі речі і спостерігати як із часом все нове стає легким.

## 5. Мотивація для всіх.

Гейміфікація є актуальною для всіх, хто входить до цього процесу. Вона дозволяє покращувати свої результати не лише лідерам рейтингу, але й кожному учаснику гри.

## 6. Перспектива.

Ще однією із переваг гейміфікації є те, що це ефективний спосіб донесення до співробітників подальших цілей спільної діяльності.

## 7. Навчання

Можливість професійного розвитку є привабливим бонусом при виборі місця роботи. Зараз це можливо зробити, використовуючи інтерактивні платформи електронного навчання, які можуть бути інтегровані в аспекти роботи.

Таким чином, одним з найбільш важливих аспектів для успішного розвитку гейміфікаційного навчання є розвинене технологічне середовище освітньої установи. Це говорить про те, що гейміфікація, найімовірніше, буде успішною в тих країнах і регіонах, які мають високий рівень доступу в Інтернет або в тих, які можуть дозволити витратити значні кошти на розвиток освіти .

### **1.2. Особливості використання гейміфікації як інструменту формування пізнавального інтересу молодших школярів**

Вчених давно цікавить питання про те, чи доцільно використовувати елементи ігор у освітньому процесі. Вчителі практики, які застосовують методи гейміфікації, визначили переваги та користь цієї практики для учнів.

По-перше, ігри за своєю суттю включають в себе принципи раціонального навчання, встановлені когнітивними науками. Наприклад, цифрові ігри дозволяють учням проектувати себе в ситуацію, яка підвищує їх здатність розуміти її. Навчання у вигляді повторення і практики добре тим, що ризики невдач залишаються на низькому рівні і зводяться до мінімуму наслідків, що розглядається як невід'ємна частина процесу навчання. Ігри дають учневі чіткі цілі і забезпечують оперативний зворотний зв'язок, який робить учнів більш чуйними і призводять до більш високої ефективності навчання.

По-друге, ігри здатні донести до учнів специфічний, індивідуальний навчальний контент і досвід. Індивідуальний підхід до навчання відіграє важливу роль в забезпеченні повного розкриття потенціалу учнів. Ігри адаптуються до потреб дітей, надаючи відповідну інформацію, коли це необхідно, поряд з безпосередньою можливістю застосувати її на практиці. Найважливішою механікою багатьох ігор є логічний прогрес навчання, відповідно до якого для просування по грі потрібно послідовне оволодіння всіма необхідними навичками та компетенціями. Інструкція, представлена на початкових етапах навчання, сприяє персоналізації отриманого досвіду. Складність збільшується в міру просування гравця, але розрив між навиком учнів і тим, що необхідно для виконання навчального завдання, ніколи не повинен бути настільки великим, щоб ставати важко виконуваним. Регулярний моніторинг ефективності кожного учня дозволяє отримувати більш конструктивний зворотний зв'язок і виставляти об'єктивні оцінки.

Гейміфікація навчального процесу нагадує комп'ютерну гру, коли за кожне правильно виконане завдання учаснику нараховується певна кількість балів, якими гравець розпоряджається на свій розсуд. У комп'ютерних іграх навіть самі рутинні дії сприймаються не з такою неприязню, як в житті. Звичайно, вони теж рано чи пізно набридають, але розробникам вдається змушувати гравців робити часом рутинну роботу і отримувати від цього задоволення.

Відзначимо, що гейміфікація відрізняється від дидактичних ігор тим, що спеціально розроблені ігрові елементи і техніки пронизують весь процес навчання, за кожне виконане ігрове завдання навчаються нараховуються бали. Як показав практичний досвід, учні які навчаються із задоволенням беруть участь в таких іграх, перевага яких в тому, що під час гри учасники займаю активну позицію, що сприяє підвищенню мотивації до навчання і більш ефективному закріпленню знань. Поряд з діловими і рольовими іграми, гейміфікація навчального процесу сприяє

розвитку комунікабельності, цілеспрямованості, пізнавальної та інтелектуальної активності учнів і т.д. [3, с. 22].

Гідність гейміфікації ще і в тому, що дану технологію результативно можна використовувати як в початковій і старшій школі, так і в процесі професійної освіти, причому на всіх етапах навчального заняття: на початку, в ході викладу нового матеріалу, при закріпленні знань.

Для того щоб реалізувати ідею гейміфікації як засобу підвищення мотивації до навчання, необхідно розробити методичні рекомендації для викладацького складу освітніх установ, які будуть включати в себе систему ігор, вікторин, конкурсів, а також систему винагород, бонусів і нарахування балів. Розроблені матеріали зможе використовувати будь-який практикуючий педагог, адаптуючи рекомендації під особливості викладання ним предмета.

Існує дві основні передумови розвитку гейміфікації в освіті. Успіх в даному напрямку може бути досягнутий шляхом правильного ряду факторів.

Технологічні нововведення є бажаним елементом для успішного впровадження елементів гейміфікації в освітній процес, але не обов'язковим. Різні досягнення інформаційної технології допомогли впровадити елементи гейміфікації, що дозволяють урізноманітнити освітній процес. Але існує маса прикладів використання елементів гейміфікації, наприклад, пов'язаних з винагородою учнів, які досягли потрібного ефекту без використання комп'ютерних технологій.

Проте, ефект від додавання елементів ігровізації може бути посилений за рахунок використання технологій. Наприклад, навчальні платформи онлайн знижують витрати на індивідуальне навчання і дозволяють викладачам здійснювати спостереження за індивідуальною роботою саме за рахунок використання технологічних інновацій.

Однак, варто враховувати інший важливий фактор, актуальний при використанні інтернет-технологій. Відстеження активності учнів в Інтернеті має поєднуватися з ефективною політикою інформаційної безпеки, яка дозволяє зберегти конфіденційність персональних даних. Якщо особиста інформація та результати учня будуть доступні наприклад, його однокласникам, то цей учень може бути з особистісними і соціальними переживаннями і проблемами, а самій освітній установі загрожує юридична відповідальність.

Вчителі повинні вміти вибирати найбільш оптимальні елементи гейміфікації під специфіку конкретної освітньої програми і з урахуванням запитів учнів, які потенційно будуть навчатися за цією формою. Також важлива здатність послідовно застосовувати і реалізовувати ці елементи. Очевидно, що застосування всіх елементів гейміфікації відразу навряд чи буде успішним, а і ретельно продумана стратегія не буде універсальним рішенням. Вирішальне значення має здатність вчасно реагувати на потреби окремих школярів і проводити власний моніторинг впливу гейміфікації на постійній основі [7, с. 108].

Питання про використання елементів гейміфікації в освіті як і раніше викликає суперечки, що немає однозначного погляду науковців. Всі її елементи сприймаються як тісно пов'язані з відеоіграми. Репутація відеоігор підкріплюється різними стереотипами в засобах масової інформації, які зазвичай характеризують ігри як такі викликають звикання і жорстокість. Тому будь-яке впровадження елементів гейміфікації на основі стандартних вимог до освітнього процесу, ймовірно, буде погано сприйнято суспільством, особливо якщо конкретний елемент, про який йде мова, не буде ретельно і детально опрацьований, а його ефект протестований. Впровадження будь-якого технологічного аспекту в освітній клас також може бути проблемним. Вчителі, що використовують інноваційні технології, можуть не мати досвіду роботи з нею, і впровадження може створити додаткове



навантаження, в той час як учні матимуть різний рівень знань і досвід взаємодії з цією технологією [14, с. 1160].

Підводячи підсумок, можна сказати, що прогресуючий ринок освітніх послуг стимулює педагогів і фахівців до впровадження нових методик в освітній процес. Використання елементів ігор в освітніх програмах відкриває можливість створення ефективної роботи з молодшими школярами. Більш того, велика кількість доступних інструментів дозволяє шукати найбільш ефективні поєднання елементів ігор в освітньому процесі, підлаштовуючи його під потреби майбутніх слухачів [26, с. 238].

І. Лернер та М. Скаткін досліджуючи питання розвитку особистості зауважували: «Освіта – це педагогічно адаптована система знань, умінь і навичок, досвід творчої діяльності і емоційно-вольового відношення, засвоєння якого покликано забезпечити формування всебічно розвиненої особистості...». Сучасні школярі мають новий профіль. Вони виростили під впливом цифрових технологій і мають різні стилі навчання, нове відношення до процесу навчання та вищі вимоги до викладання та навчання. Вчителі теж стикаються з новими проблемами і повинні вирішувати складні та важливі питання, пов'язані з адаптацією навчання до потреб учнів, їхніх переваг та вимог. Педагоги мають вміти використовувати різні методи, засоби навчання та підходи, які дозволяють учням бути активними учасниками з сильною мотивацією та залученням до навчання. На сьогоднішній день педагогічні парадигми і тенденції в освіті, посилені використанням інформаційно-комунікативні технології, створюють передумови для використання нових підходів, засобів і методик для реалізації ефективного навчання.

Ігри на сьогоднішній час частіше починають використовуватися в освітніх середовищах, ця тенденція залишається стигматизованою, тобто відношення до цього ще є негативним, а їх використання обмежене, наприклад:

- недостатнім доступом до технологій,
- відсутністю професійних знань щодо інтеграції нових технологій;
- стійкістю до змін.

Визначення гейміфікації містить в собі велику групу прийомів і засобів організації освітнього процесу завдяки її складовим. Насамперед, мова йде про дидактичну гру, яка має головну роль у гейміфікації. Можна виокремити основні компоненти гейміфікуючого процесу навчання, а саме:

- користувачі – всі учасники – учні;
- завдання, які виконують користувачі і визначення цілей;
- значки, що слугують нагородою за завершення дій;
- бали, що накопичуються в результаті виконання завдань;
- рівні, які учасники передають в залежності від точок;
- розподіл користувачів відповідно до їхніх досягнень.

Елементи ігор, що формують механіку процесу гейміфікації складають:

- тести, завдання;
- виклик (мета для досягнення);
- співробітництво (робота над помилками, взаємодопомога при вирішенні проблем);
- зворотний зв'язок (інформація про успіхи користувача);
- накопичення показників знань;
- нагороди (бонуси, бейджики, віртуальна валюта);
- відчуття перемоги (шкала досягнень, підсумкова оцінка, загальний показник балів, рейтинг, поточний показник знань з урахуванням бонусів).

Процес навчання з використанням елементів гейміфікації може базуватися на всіх цих компонентах разом, а також застосовувати тільки

деякі з них, які дозволяють досягнути навчальні цілі й завдання. Реалізувати ці елементи в навчанні можна за допомогою освітніх сервісів, які з кожним роком збільшуються. Існує велика кількість сервісів, програм і інтернет-сайтів, що використовують гейміфікацію для навчання:

- Alice (<https://www.alice.org/>),
- CodeSchool (<http://codeschool.uzhnu.edu.ua/>) – онлайн-сервіс навчання програмуванню з елементами гейміфікації;
- Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) – середовища для вивчення основ алгоритмізації та програмування у ігровій формі;
- Mathletics (<http://uk.mathletics.com/>) – освітній сайт для школярів, спрямований на залучення дітей до математики через ігри та змагання;
- MotionMathGames (<https://motionmathgames.com/>) - мобільні та десктопні ігри з математики;
- Spongelab (<https://www.spongelab.com/landing/>) – онлайн-платформа для персоналізованої наукової освіти;
- LinguaLeo.ru (<https://lingualeo.com/ru>) – цікавий і ефективний спосіб вивчення англійської мови;
- Kahoot! (<https://kahoot.com/>) – безкоштовний онлайн-сервіс для створення інтерактивних навчальних ігор;
- MinecraftEdu (<https://www.minecraft.net/>) – це онлайн-симулятор, в якому користувачі можуть створювати з блоків ігрові світи, а також взаємодіяти разом з іншими користувачами, активно застосовується у навальному процесі;
- WorldofClasscraft (WoC) (<https://www.classcraft.com/>) – безкоштовна ігрова платформа, можна сказати, що це освітня рольова онлайн-гра. Керує грою вчитель, він також роздає бали за різні

досягнення (виконання завдань, відповіді на питання). Прогнозується система ігрових заохочень і покарань.

Але на сьогоднішній час не всі ці платформи можна використовувати. Є попит, є бажання, але ресурси не всім доступні. Це і сприяло тому, що ми захотіли провести дослідження, мета якого дізнатися ставлення вчителів до гейміфікації та уміння її використовувати в освітньому процесі початкової школи. Метою нашого дослідження було експериментально перевірити чи впливає гейміфікації на якість знань дітей, але для цього ми мали визначити сучасний стан і взагалі обізнаність вчителів цією проблемою. Для цього ми провели констатувальний експеримент. Експериментальною базою був Херсонський навчально-виховний комплекс №15. Ми провели анкетування вчителів початкових класів, щоб дізнатися їхнє відношення з приводу гейміфікації. Анкета складається з 9 питань, повний текст див. (Додаток А). У дослідженні взяли участь 15 респондентів.

Проведемо аналіз анкетування зібраних результатів. При складанні анкети був врахований ряд факторів, які сприяють створенню якісної анкети:

- питання представлені в такому вигляді, щоб вони були зрозумілі навіть тим людям, які не володіють знанням про гейміфікацію;
- всі питання анкети трактуються однозначно і не вводять учасника анкетування в оману;
- анкета містить пояснювальні блоки, для кращого розуміння питань.

В ході проведеного дослідження було отримано 15 відповідей.

**Чи плануєте ви протягом найближчих 6 місяців отримання додаткової освіти (проходження курсів підвищення кваліфікації, дистанційних курсів, відвідування майстер-класів)**



*Рис. 1.1*

Це питання охарактеризовує більшість респондентів, так як показує їх ставлення до проходження курсів додаткової освіти в цілому. З діаграми (Рис. 1.1) видно, що половина респондентів націлені отримувати знання крім тих, які вони вже отримали. 27% респондентів готові виділити свої ресурси і час на отримання додаткової освіти, якщо вважатимуть освітній курс цікавим для себе. 23% опитаних поки не визначили свої наміри.

Перейдемо до аналізу результатів анкеті, які відносяться безпосередньо до предмета дослідження.

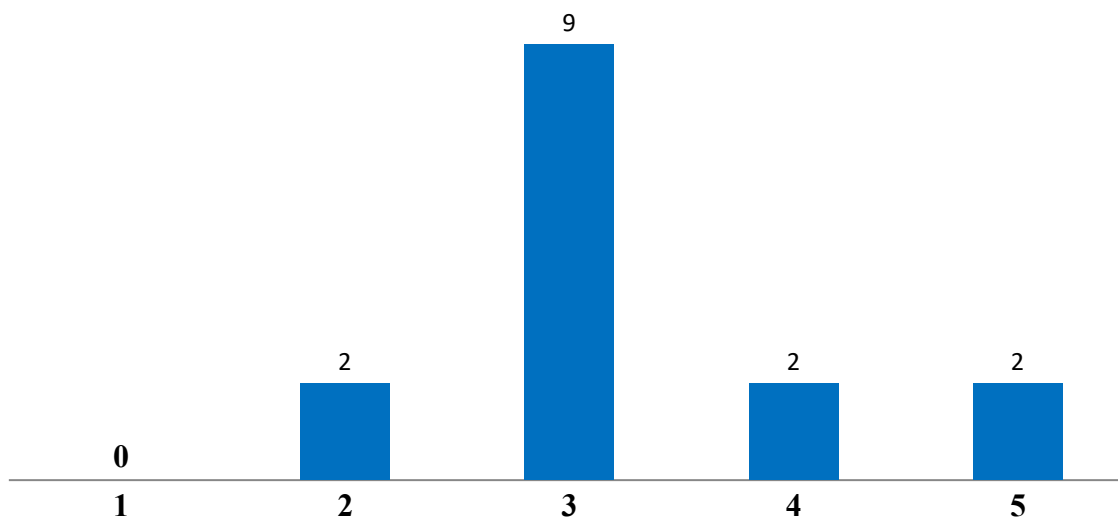
**Чи знайоме вам поняття гейміфікація?**



*Рис. 1.2*

В діаграмі (Рис.1.2) зображено, що більше половини опитаних чули про це поняття, але не знають його суті. 13% респондентів ніколи не чули про поняття «гейміфікація». 26% опитаних відповіли, що розуміють суть досліджуваного поняття. Можна зробити висновок, що практично половина опитаних не повністю знайома з таким поняттям як гейміфікація, а значить, що дискусії про це поняття мало поширені в наукових колах, але все ж є вчителі які використовують методи гейміфікації у своїй роботі.

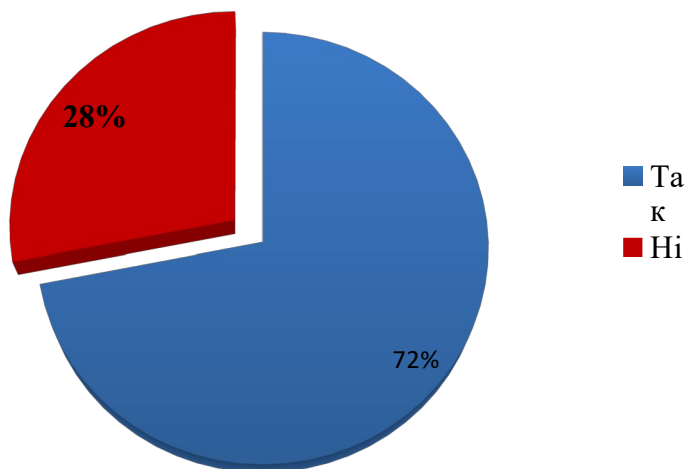
### **Чи вважаєте ви доречним використання елементів ігор в освіті?**



*Рис.1.3*

Варто відзначити, що переважна більшість опитаних учасників вважають більш-менш доречним використання інструментів гейміфікації в освітніх цілях. Ті респонденти, які на початку анкети вказували, що не були знайомі з поняттям гейміфікація, після відповіді на третє питання (Рис.1.3) могли ознайомитися з визначенням прямо в тексті анкети, що дозволило їм більш об'єктивно відповідати на інші питання.

### Чи доводилося вам використовувати гейміфікацію в освітньому процесі?



*Рис.1.4*

Діаграма (Рис.1.4) демонструє, що більшість вчителів використовують методами гейміфікації та вважають її модним трендом в сучасній освіті, але є і вчителі які не використовували її в своєму освітньому процесі так як вони не вміють її вдало використовувати у навчальний процес та ще не зовсім впевнені, що вона є ефективним методом у роботі з дітьми.

### Виберіть, будь ласка, з ваших спостережень, що найбільше мотивує дітей на уроках з використанням гейміфікації



*Рис.1.5*

В ході дослідження з'ясувалося, що найбільше дітей мотивує такий елемент гейміфікації як досягнення (Рис.1.5). Потім, слідує інструмент

таблиці лідерів. Елемент досягнення можливо застосувати без особливих витрат (трудових, грошових) до будь-якого освітнього процесу. Ця дослідницька знахідка повинна бути вкрай цікава практикам.

Ми з'ясували, що не всі викладачі ще знайомі з поняттям гейміфікація та методами роботи з її використанням. У різних видах діяльності сучасних учнів мотивують особисті досягнення і самовираження. На погляд вчителів гейміфікація не впливає на результати їх навчання, але впливає на їх інтерес до навчання і залученість у процес освіти. Відповідаючи на питання «Що на ваш погляд заважає вчителям використовувати методи гейміфікації на уроках?» більшість респондентів зазначило, що це відсутність матеріально-технічного забезпечення та саме не довіра до цієї методики, так як вони з нею ще не повністю знайомі і не можуть з упевненістю сказати, що цей метод ефективний.

Ми провели анкетування батьків дітей 2, 3, 4 класів, щоб дізнатися їх відношення до гейміфікації та її методів. Анкета складається з 7 питань, повний текст див.(Додаток Б). Участь у дослідженні взяло участь 314 респондентів.

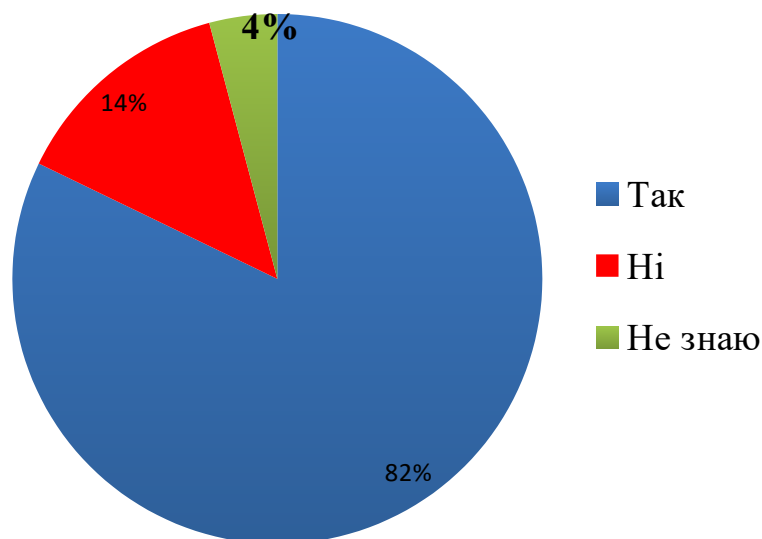
Проведемо аналіз анкетування зібраних результатів. При складанні анкети був врахований ряд факторів, які сприяють створенню якісної анкети:

- питання представлені в такому вигляді, щоб вони були зрозумілі навіть тим батькам, які не володіють знанням про гейміфікацію;
- всі питання анкети трактуються однозначно и не вводять учасника анкетування в оману;
- анкета містить пояснювальні блоки, для кращого розуміння питань.

В ході проведеного дослідження було отримано 314 відповідей.



**Чи задоволені ви результатами знань ваших дітей, отриманих за допомогою традиційних форм і методів навчання?**



*Рис.1.6*

Діаграма (Рис.1.6) вказує, що більшість батьків все ж таки задоволені результатами знань дітей, отриманих завдяки традиційним формам і методам навчання. 14% батьків вважають, що результати знань їхніх дітей негативні. Останні 4% батьків, не можуть з упевненістю сказати чи задоволені вони результатами знань чи ні.

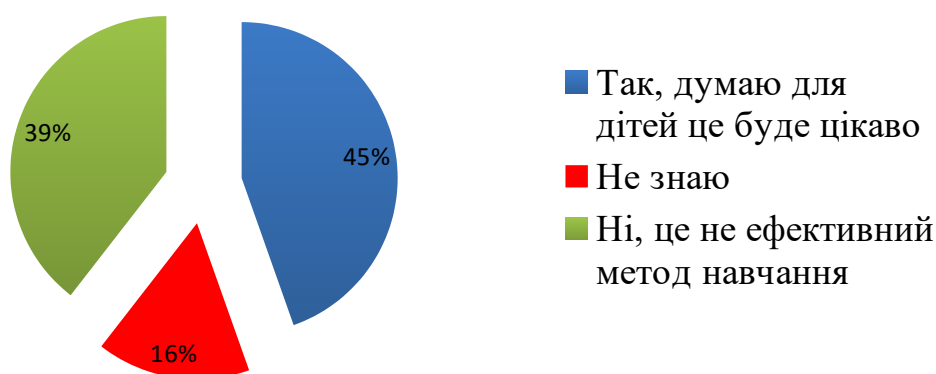
**Чи знайоме вам поняття гейміфікація?**



*Рис. 1.7*

Майже всі батьки( 89%) на це питання дали відповідь, що не знайомі з поняттям гейміфікація (Рис.1.7). Воно і не дивно тому, що вона з'явилась не так давно і вчителі тільки починають використовувати методи гейміфікації в освітньому процесі. Але все ж таки є невеликий відсоток батьків які чули про гейміфікацію і знають, що це таке. Тому, після цього питання в анкеті, ми зробили невелике пояснення, щоб ті батьки які не знайомі з цим змогли зрозуміти про що йдеться мова.

**Чи буде, на вашу думку, ефективним використання ігрових методів на уроках для вашої дитини?**



*Рис.1.8*

На цьому питанні думки батьків розділилися. 45% батьків вважає, що ігрові методики будуть цікаві і ефективні для дітей на уроках. 39% вважає, що тільки традиційні методи навчання будуть ефективними і що ігрові методики будуть негативно впливати на результат знань дітей. 16% батьків не можуть в точності сказати чи вплинуть ігрові методики позитивно на рівень знань дітей чи негативно (Рис.1.8). Також більшість батьків вважає, що дану форму навчання не можна розглядати як альтернативу традиційному уроку, а тільки як його доповнення.

**При виконанні з дитиною домашніх завдань ви використовуєте традиційні методи чи за допомогою якихось ігрових форм навчання?**



*Рис.1.9*

50% батьків дали відповідь, що домашні завдання вони виконують з дітьми традиційними методами навчання, тому що вони звикли до таких методів і вважають їх ефективними (Рис.1.9). 28% батьків комбінують ігрові та традиційні методи навчання, бо вважають, що при використанні тільки одних і тих же методів дітям не цікаво виконувати домашні завдання, вони не можуть всидіти на місці. 15% батьків все ж таки використовують ігрові форми навчання з дітьми і вони вбачають в цьому прогрес.

Ми визначили, що не всі батьки ще знайомі з поняттям гейміфікація та методами роботи з її використанням. Думки батьків розділилися з приводу того чи буде все ж таки ефективним використання методів гейміфікації на уроках чи ні. Вони не вважають, що гейміфікація може стати альтернативою традиційним формам навчання. Але половина батьків більш-менш використовує ігрові методики при виконанні з дітьми домашніх завдань. Деякі батьки вважають, що дитині не цікаво вчитися бо забагато традиційних методів на уроках.

Результати констатувального експерименту дають можливість стверджувати, що вміння використовувати методи гейміфікації в освітньому процесі та взагалі обізнаність з цього питання знаходиться на низькому рівні. Наступним етапом нашої роботи було дослідження пізнавального інтересу молодших школярів тому, що він має важливу роль у процесі діяльності учнів, у навчанні та в становленні їх як особистості.

### **1.3. Стан сформованості пізнавального інтересу молодших школярів**

Пізнавальний інтерес відіграє важливу роль в становленні особистості молодшого школяра. Діти реалізують свій інтерес у процесі особистої діяльності, тому що саме пізнавальний інтерес є найважливішим мотивом у навчанні. У наукових словниках, зокрема в Українському педагогічному С.Гончаренка [4, с. 147], «інтерес» визначають:

1) у психології і педагогіці – це форма прояву пізнавальної потреби, яка забезпечує спрямованість особистості на усвідомлення мети діяльності, тим самим сприяє орієнтації, ознайомленню з новими фактами, більш повному і глибокому відображенню дійсності;

2) у соціології – об'єктивна причина діяльності суб'єкта (окремої людини, класу, суспільства), спрямованої на задоволення певних потреб. Розрізняють інтереси економічні (матеріальні) і духовні. У повсякденному використанні слово «інтерес» розуміється ширше – як будь-яка спрямованість на важливий для людини предмет чи діяльність. Інтерес має вибірковий характер і виявляється у стійкому зосередженні уваги на певних об'єктах. Інтереси людей мають різний зміст, обсяг, глибину, стійкість [4,с.147].

Дослідження рівня пізнавального інтересу ми провели за допомогою методик Г. Щукіної [19]. Вона визначає такі рівні пізнавального інтересу:

1. Високий (висока мимовільна пізнавальна активність; інтерес до сутності явищ і процесів, до їх взаємозв'язків і закономірностей. Прагнення розібратись у важких питаннях; інтенсивно, із захопленням протікає процес самостійної діяльності; прагнення до подолання труднощів («Не кажіть, не підказуйте, сам знайду»); кореляція інтересу і нахили (вільний час присвячується предмету інтересу).

2. Середній (пізнавальна активність, яка потребує систематичних спонукань учителя; інтерес до накопичення інформації, в основі якої лежать факти, описи. Осягнення суті пізнання тільки з допомогою; залежність пізнавальної діяльності від ситуації, наявності спонукань; подолання труднощів за допомогою інших, очікування допомоги; епізодичне заняття предметом інтересу).

3. Низький (пізнавальна інертність; епізодичний інтерес до ефективних і захоплюючих сторін явищ при відсутності інтересу до їх суті; уявна самостійність дій (списування з дошки, у сусіда за партою). Часті відволікання; повна бездіяльність під час відволікання; відсутність схильності до якого-небудь виду діяльності.

Спираючись на праці дослідників О. Ковальова, Н. Морозової, Г.Щукіної [19] та ін., які класифікують інтереси за різними критеріями, можемо виділити такі:

1. За стійкістю пізнавального інтересу.

Ситуативний інтерес – епізодичне переживання, коли в дитини ще немає стійкого інтересу до предмета, він виникає як реакція на щось нове, емоційно привабливе у змісті. Прояви інтересу мають тимчасовий характер.

Стійкий інтерес – перетворення епізодичного переживання у емоційно-пізнавальне ставлення до предмета, яке спонукає учнів

прагнути до пізнання нового, вирішувати пізнавальні завдання не тільки на уроці, але й у вільний час.

## 2. За спрямованістю пізнавального інтересу.

Безпосередній інтерес – до самого процесу діяльності – процесу пізнання або змісту навчального матеріалу. Опосередкований інтерес – до результату діяльності (наприклад, до оволодіння якоюсь спеціальністю).

## 3. За рівнем дієвості інтересів.

Пасивний інтерес – споглядальний, коли дитина лише сприймає цікавий для неї об'єкт.

Активний інтерес – той, який спонукає людину оволодіти об'єктом інтересу, він формує розвиток особистості, характер, здібності.

Ці критерії та рівні ми використали для нашого дослідження. Діагностику ми провели за методиками Г. Щукіної (Додатку В). Участь приймали діти 3-А класу – контрольна група (30 учнів) та діти 3-Б класу – експериментальна група (28 учнів). Загалом у дослідженні взяло участь 58 респондентів. Результати ми подали нижче у вигляді таблиці (таблиця 1.1).

*Таблиця 1.1*

### **Результати констатувального дослідження пізнавальних інтересів учнів**

Критерії	Стійкість		Спрямованість		Дієвість інтересів	
	Кр.група (3-А)	Ек.група (3-Б)	Кр.група (3-А)	Ек.група (3-Б)	Кр.група (3-А)	Ек.група (3-Б)
Рівні						
Високий	29,5%	24,1%	19,2%	24,3%	26,6%	28,7%
Середній	26,2%	31,6%	39,4%	35,5%	32,1%	31,2%
Низький	42,3%	42,3%	39,4%	38,2%	39,3%	38,1%

З таблиці ми бачимо, що у більшості дітей рівень пізнавальних інтересів знаходиться на низькому та середньому рівнях. Пізнавальна стійкість учнів дуже низька, це погано впливає на те, що в них немає

мотивації прагнути до пізнання нового. Спрямованість та дієвість інтересів знаходяться майже на однаковому середньому та низькому рівні. Це говорить про те, що в них низький інтерес для пізнання змісту навчального матеріалу та до результату своєї діяльності.

Нами було проведено констатувальне дослідження якості знань з дітьми 3-го класу Херсонського навчально-виховного комплексу №15, кількість учнів в 3-А класі – 30, 3-Б класі - 28. Перед проведенням дослідницької роботи, щоб дізнатися наскільки дійовим використання методів гейміфікації, ми провели тестування за різними предметами та темами, які вже були вивчені відповідно до навчальної програми.

Оцінювання учнів 2-4 класів здійснювалося відповідно до Орієнтовних вимог до контролю та оцінювання навчальних досягнень учнів початкової школи, затверджених наказом Міністерства освіти і науки України від 19.08.2016 № 1009 «Про орієнтовні вимоги до контролю та оцінювання навчальних досягнень учнів початкової школи» (Додаток Г).

#### *Математика*

Було проведено тестування з математики для перевірки рівня знань учнів з предмету за темами, які вже були вивчені відповідно до навчальної програми. Учням були запропоновані різні завдання відповідно до їх рівня знань. Завдання відповідають чинній програмі з математики і призначені для оперативної перевірки знань учнів, своєчасного виявлення і усунення прогалин у засвоєнні вивченого матеріалу (Додаток Д)

Після перевірки тестових завдань контрольної (3-А клас) та експериментальної групи (3-Б клас) та , ми отримали такі результати рівня знань учнів з математики, які представлені у таблиці (Таблиця 1.2).

### Якість знань учнів до початку експерименту з математики

Рівні знань Учнів	Математика			
	Контрольна група(3-А)		Експериментальна група(3-Б)	
	Кількість	Відсотки %	Кількість	Відсотки %
Високий	4	13%	3	11%
Достатній	11	37%	10	36%
Середній	12	40 %	11	39%
Низький	3	10 %	4	14%

#### *Українська мова*

Оволодіння учнями початкових класів українською мовою – важлива умова і засіб їхнього інтелектуального зростання та мовленнєвого розвитку, які забезпечують готовність здобувати сучасну освіту. Відомо, що засвоєння української мови молодшими школярами має не тільки педагогічне, а й велике соціальне значення, оскільки мова є для дитини засобом пізнання навколишнього світу, залучення її до історичного досвіду народу, його духовної культури. Нам необхідно використовувати такі форми, методи та завдання, що поєднують навчальний процес усього класу з допомогою тим дітям, які повільніше сприймають інформацію, і постійним удосконаленням умінь та навичок сильніших учнів.

Було проведено тестування 3-А та 3-Б класу для перевірки рівня знань учнів з предмету за темами, які вже були вивчені відповідно до навчальної програми. Учням були запропоновані різні завдання відповідно до їх рівня знань та самостійності (Додаток Е).

Після перевірки тестових завдань ми отримали такі результати рівня знань з української мови учнів контрольної (3-А клас) та експериментальної групи (3-Б клас), які представили у таблиці (таблиця 1.3).

*Таблиця 1.3*



### Якість знань учнів до початку експерименту з української мови

Рівні знань учнів	Українська мова			
	Контрольна група(З-А)		Експериментальна група(З-Б)	
	Кількість	Відсотки %	Кількість	Відсотки %
Високий	2	7 %	2	7 %
Достатні	13	43 %	11	39 %
й				
Середній	10	33 %	11	39 %
Низький	5	17 %	4	15%

Результати констатувального експерименту показали, що пізнавальні інтереси молодших школярів знаходяться на низькому рівні. Це впливає негативно на якість знань дітей. Можемо сказати, що традиційне навчання та традиційні методи не дають такого високого результату як хотілося би.

## РОЗДІЛ 2.

### ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ШЛЯХІВ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

#### 2.1. Експериментальне дослідження шляхів використання гейміфікації на уроках математики та української мови

В ході дослідження ми вирішили формувальний експеримент зробити наступним чином, 3-А клас – контрольна група діти якої вчилися за традиційними методами навчання, а 3-Б клас – експериментальна група де використовувалися методи гейміфікації. Надалі ми проведемо контрольне тестування між класами для перевірки ефективності використання методів гейміфікації на уроках математики.

З метою оптимізації використання методів гейміфікації ми створили систему вправ з використанням ІКТ «Маленькі розумники», ці вправи ми використовували на уроках математики та української мови

Урок на тему «Вирази з діями різного ступеня» спочатку ми починали як традиційний урок, опрацювали новий матеріал, а на закріплення провели з ними невеличку гру за допомогою програми «Сходинки до інформатики», використали гру «Курчатка» - це математична гра, з комбінованими прикладами. Треба було правильно розв'язати приклади и знайти правильну відповідь, щоб курочка змогла зібрати всіх своїх курчаток, якщо діти знаходили відповідь не правильно курчатка просто розбігалися. Дітям було цікавіше розв'язувати приклади таким чином, вони навіть почали змагатися між собою хто ж швидше збере всіх курчаток до купи.

Також на одному із уроків на тему «Повторення таблиць множення числа 9 і ділення на 9» ми також опрацювали з ними теоретичний матеріал, а на закріплення дали гру за допомогою програми «Сходинки до інформатики», використали гру – «Телевізор» - це математична гра, приклади на множення. Відкривається телевізор, з 12

поділеними квадратами, на яких містяться приклади, дітям треба було правильно написати відповідь на приклад, якщо вони написали правильно – відкривається фрагмент картинки. Якщо правильно відповісти на всі приклади, можна відкрити фрагмент картинки з якогось знайомого мультфільма, тим самим дітям цікавіше розв'язувати такі приклади, щоб в кінці дізнатися що ж за мультфільм їм дістався.

Також використовували інтернет-ресурс « LearningApp». На уроці з теми « Прийоми усного додавання та віднімання у межах 100. Додавання чисел частинами», для кращого засвоєння матеріалу учням запропонували розв'язати пазли на яких були написані приклади. Якщо діти розв'язували правильно їм відкривалась частина малюнка, якщо ж вони вказували не правильну відповідь, це давало їм змогу подумати краще. Ще одним завданням з цієї теми була вікторина, дітям дається приклад і варіант відповіді, їм треба гарно подумати і поставити галочку там де вважають правильним, далі йде перевірка відповіді.

З теми «Рівняння на знаходження невідомих компонентів дії множення і ділення. Задачі на знаходження невідомих – множника, діленого, дільника. Залежність результатів множення і ділення від зміни одного з компонентів», ми також запропонували дітям пазл, на кожному пазлі написане рівняння, задача учнів розв'язати правильно, щоб відкрилась певна картинка.

Урок з теми «Доба. Година. Хвилина. Секунда. Визначення часу за годинником», ми використали вікторину в якій самим треба надрукувати відповідь. Дітям треба було уважно подивитися на годинники и вказати той час, з точністю до хвилини, який показує годинник.

#### *Українська мова*

Урок на тему «Синоніми. Роль синонімів у тексті. Антоніми» спочатку ми починали як традиційний урок, дали новий матеріал, а на закріплення провели з ними невеличку гру за допомогою програми «Сходінки до інформатики», використали гру «Куди податись вояку» -

це гра, в якій треба було правильно визначити куди які слова віднести, щоб він зміг знайти своє місце в шерензі. Дітям було цікавіше засвоювати правил про синоніми і антоніми, таким чином, вони навіть почали змагатися між собою хто ж швидше розставить всіх вояків на свої місця. Також з цієї теми за допомогою інтернет-ресурсу «LearningApp», дітям дається завдання розділити на групи слова, синоніми до синонімів, антоніми до антонімів. Було також запропоноване завдання біль складнішого рівня. Треба було знайти фразеологічні антоніми. Якщо діти знаходили пару вірно, прямокутник ставав зеленого кольору.

З теми «Наголос. Наголошені і ненаголошені склади і звуки» ми також дали їм теоретичний матеріал, а на закріплення дали гру за допомогою програми «Сходінки до інформатики», використали гру – «Туристичні маршрути» - це гра, де дається завдання визначити, на які міста в яких наголос падає на той чи інший склад і якщо ви все правильно зробили то турист спокійно піде по визначених містах. Якщо ж ні, дається підказка, наприклад, не вистачає ще одного міста, або якесь місто зайве. Таки чином закріплення матеріалу учням дається легше і цікавіше. Також з цієї теми їм було запропоноване завдання, з інтернет-ресурсу «LearningApp», даються пазли на яких написані слова, їх завдання визначити правильний наголос у словах, якщо діти визначають правильно їм відкривається малюнок.

Також за допомогою цього ресурсу з теми «Ознайомлення з найпоширенішими фразеологізмами», ми використали вправу де треба було класифікувати фразеологізми за тим до якого походження вони відносяться. Якщо все учні виконували вірно то слова виділялися зеленим кольором, якщо ж діти віднесли фразеологізм не за тим походження, воно виділялося червоним кольором, що давало змогу дітям подумати над тим куди його віднести.

На закріплення з теми «Речення. Головні члени речення. Зв'язок слів у реченні», дітям була запропонована вікторина. Діти з зацікавленням виконували завдання, обирали відповіді, працювали індивідуально та в командах.

Під час проведення експериментальної роботи ми бачили як змінюється ставлення дітей до навчання. Учні 3-го класу з цікавістю виконували всі завдання, готували індивідуальні завдання, з захопленням вивчали новий матеріал, з радістю працювали в групах та командах.

### **2.3. Підсумки експериментальної роботи**

На етапі проведення експерименту нашого дослідження, ми здійснили впровадження методів гейміфікації у початкових класах на уроках математики та української мови. На першому етапі дослідження було проаналізовано наукову літературу з проблеми дослідження, досвід роботи вчителів початкових класів, навчальні посібники для вчителів, сформульовано гіпотезу та завдання дослідження.

Після формувального експерименту ми провели формувальну діагностику рівнів пізнавальних інтересів молодших школярів, для перевірки того чи покращилися результати, чи все ж таки методи гейміфікації ніяк не впливають на пізнавальні інтереси учнів. Ми визначили такі рівні та критерії, спираючись на праці дослідників О.Ковальова, Н. Морозової, Г. Щукіної та ін. Діагностику ми провели за методиками Г. Щукіної (Додатку В). Результати ми подали нижче у вигляді таблиці (таблиця 2.1 та 2.2).

Таблиця 2.1

**Рівень сформованості пізнавальних інтересів молодших школярів  
по закінченню формувального етапу експерименту**

Критерії	Стійкість		Спрямованість		Дієвість інтересів	
	Кр.група		Кр.група		Кр.група	
	(3-А клас)		(3-А клас)		(3-А клас)	
Рівні	До екс.	Після екс.	До екс.	Після екс.	До екс.	Після екс.
Високий	29,5%	32,3%	19,2%	22,6%	26,6%	29,5%
Середній	26,2%	29,4%	39,4%	43,1%	32,1%	36,3%
Низький	42,3%	36,3%	39,4%	32,2%	39,3%	32,2%

З таблиці ми бачимо, що у більшості дітей контрольної групи (3-А клас) рівень пізнавальних інтересів змінився але не має високого прогресу в тому, що традиційні методи навчання позитивно вплинули на рівень пізнавальної активності молодших школярів.

Таблиця 2.2

**Рівень сформованості пізнавальних інтересів молодших школярів  
по закінченню формувального етапу експерименту**

Критерії	Стійкість		Спрямованість		Дієвість інтересів	
	Ек.група (3-Б клас)		Ек.група (3-Б клас)		Ек.група (3-Б клас)	
	До екс.	Після екс.	До екс.	Після екс.	До екс.	Після екс.
Рівні	До екс.	Після екс.	До екс.	Після екс.	До екс.	Після екс.
Високий	24,1%	31,2%	24,3%	31,4%	26,6%	35,3%
Середній	31,6%	38,4%	35,5%	42,1%	32,1%	38,5%
Низький	42,3%	29,4%	38,2%	24,5%	39,3%	248,2%

Результати діагностики експериментальної групи показали, що те що ми використовували методи гейміфікації на уроках позитивно вплинули на рівень пізнавального інтересу учнів молодшого шкільного віку.

На заключній стадії експерименту, за аналогічною методикою, ми знову здійснили експертну оцінку якості знань учнів. Отримані результати, ми зазначили нижче:

1.Математика.

Контрольне тестування формувального експерименту учнів контрольної групи(3-А клас) та експериментальної групи(3-Б клас), показало такі результати, які ми відобразили в таблиці (Таблиця 2.4).

Таблиця 2.4

**Результати якості знань учнів після формувального етапу експерименту з математики**

Рівні знань учнів	Математика							
	Контрольна група(3-А)				Експериментальна група(3-Б)			
	До експ.		Після експ.		До експ.		Після експ.	
Високий	4	13%	4	7%	3	11%	2	7%
Достатні	11	37%	12	40%	10	36%	9	30%
й								
Середній	12	40%	12	40%	11	39%	12	40%
Низький	3	10%	2	7%	4	14%	5	23%

Виходячи з отриманих даних, робимо висновок, що рівень знань з математики у більшості учнів контрольної групи (3-А класу), майже на такому ж рівні, нагадаємо, що вони вчилися за традиційною системою навчання. А після використання методів гейміфікації на уроках математики у експериментальній групі (3-Б класу), рівень знань у більшості учнів покращився. Це дає змогу сказати, що все ж таки використання гейміфікації для учнів є більш цікавим і їм краще засвоюється матеріал.

## 2. Українська мова

Повторне тестування учнів контрольної (3-А клас) та експериментальної (3-Б клас) групи, показало такі результати (Таблиця 2.5).

Таблиця 2.5

**Результати якості знань учнів після формувального етапу експерименту з української мови**

Рівні	Українська мова	
	Контрольна група(3-А)	Експериментальна група(3-Б)

знань Учнів	До експ.		Після експ.		До експ.		Після експ.	
Високий	2	7%	2	7%	2	7%	4	13%
Достатні	13	43%	12	43%	11	39%	14	47%
й								
Середній	10	33%	11	39%	11	39%	9	30%
Низький	5	17%	3	11%	4	15%	3	10%

Спираючись на отримані данні, робимо висновок, що рівень знань учнів контрольної групи з української мови майже залишився без змін, так як вони навчалися за традиційними методами навчання. А рівень знань дітей експериментальної групи з використанням методів гейміфікації дійсно має більш ефективний результат, так як у більшості учнів контрольної групи, майже залишився без змін, нагадаємо, що вони вчилися за традиційною системою навчання.

Зробимо такий висновок, що після введення методів гейміфікації, рівень знань з цих предметів у дітей збільшився. Цим самим можемо сказати, що все ж таки дітям є цікавішим і не таким монотонним використання ігрових форм на уроках, але на одній гейміфікації навчальний процес не побудуєш, тому її можна використовувати як доповнення до традиційної системи навчання.

Систематичне використання на уроках вправ спрямованих на дослідження ефективності методів гейміфікації, зумовило певні зрушення у розвитку пізнавального інтересу та підвищення рівня знань учнів молодшого шкільного віку.

Виходячи з розглянутого в першому розділі даної роботи матеріалу і даних отриманих в ході нашого констатуючого дослідження, хотілося б сформулювати ряд рекомендацій щодо використання елементів ігор в дизайні освітніх програм.

Освітні ігри повинні бути спрямовані на пробудження внутрішньої мотивації і інтересу учнів, шляхом подання простору для фантазії,



рольових ігор. Наприклад, можна мотивувати учнів індивідуально, даючи їм можливість досліджувати контент в своєму власному темпі, щоб вони знаходили «приховану» інформацію на своєму шляху (наприклад, математичні проблеми, які трохи складніше або цікаві дрібниці і факти про які зазвичай не говориться на уроках природознавства).

Конкуренція може бути потужним чинником мотивації. Занадто великий акцент на конкуренції може також змінити уявлення школярів про освіту таким чином, що кінцевою метою навчання стає не отримання знань і способи стати кращим, а і те що діти можуть взагалі втратити мотивацію до участі у навчальному процесі.

Гарний гейміфікований освітній простір використовує зовнішні мотивуючі чинники, щоб залучити учнів, але фокусується на стимулюванні їх внутрішньої мотивації, за допомогою інших елементів. Мотивація, яка приходить зсередини, більш потужна і постійна, що робить цей тип мотивації більш імовірним для позитивного впливу на ефективність і якість навчання в довгостроковій перспективі.

Школярі також можуть бути мотивовані тим, що у них є можливість вчитися один у одного. Це можна зробити, дозволивши учневі, який уже успішно засвоїв частину освітньої програми, допомогти іншому учневі зрозуміти той чи інший матеріал.

Гейміфіковані методи навчання можуть бути невдалими з кількох причин. Детальніше розглянемо основні: технічна можливість втілити поставлені перед освітнім курсом цілей, інтерес і залучення школярів і нездійсненність цілей.

#### Матеріальне забезпечення

Гейміфікація в основному покладається на технології як на платформу, за допомогою якої вчителі та учні спілкуються та навчаються. Тому навчальні заклади, у яких немає необхідного обладнання та ресурсів (таких як комп'ютери або портативні пристрої і

широкосмуговий доступ в Інтернет) зазнавати труднощів при впровадженні елементів гейміфікації в освітній процес. Крім того, домашні завдання в рамках гейміфікованих методів, можуть зажадати від кожного учня мати доступ до Інтернету. Доступ до широкосмугового інтернету розподілено нерівномірно в будь-якій країні світу, а значить цей найважливіший елемент гейміфікації стає неможливо застосувати повсюдно.

#### Учнівський інтерес

Гра часто розглядається як популярна і широко поширена діяльність, але існує велика група людей, які не грають у відеоігри, і гейміфікація навряд чи стане корисним педагогічним нововведенням в контексті навчання цих соціальних груп. У сучасному суспільстві існує «анти-геймерський» менталітет і існує ряд популярних негативних стереотипів щодо відеоігор. Це може привести до негативної реакції на спроби гейміфікувати освітні курси. Гейміфікація може також підірвати успіхи в навчанні школярів, які добре себе проявили при проходженні традиційних уроків.

#### Не правильна мета

Гейміфікація в освіті - це методика навчання і, отже, вона не включає в себе ніяких заздалегідь заданих цілей. Зазвичай процес гейміфікації здійснюється в областях де необхідні навички кількісного рахунку або аналітичний набір знань, наприклад, математичні курси (особливо на університетському рівні) і курси з читання (на початковому рівні).

#### Неправильно застосовані методи гейміфікації

Процес гейміфікації буде утруднений і, ймовірно, знайде негативну репутацію у всій освітній системі, якщо вона буде пов'язана з невдалими спробами, в яких був використаний образ гейміфікації, в той час як базові елементи не були включені. Важлива не просто назва

гейміфікації через видимі елементи, а реальне її застосування основоположних принципів до навчальної програми.

## ВИСНОВКИ

В ході проведення нашого дослідження ми дійшли таких висновків. Розвиток усіх сфер життя та інноваційних технологій, свідчить про те, що в сучасних умовах загальноосвітній школі потрібні нові методи та форми навчання підростаючого покоління, як зможуть забезпечити активізацію пізнавального інтересу, що веде до якісного оволодіння молодшими школярами ключовими компетентностями.

1. Аналіз наукових праць з запропонованої теми дають підстави стверджувати, що «гейміфікація» є сучасним методом навчання у наш час не тільки дітей, а і дорослих. Гейміфікація – це використання ігрових форм, методів у неігрових ситуаціях для досягнення поставлених цілей і завдань, вона може зробити нудний навчальний процес більш цікавішим, зрозумілішим, легшим. Ми визначили особливості використання гейміфікації в освітньому процесі. Можна сказати, що прогресуючий ринок освітніх послуг стимулює педагогів і фахівців до впровадження нових форм і методик гейміфікації в освітній процес. Використання елементів ігор в освітніх програмах відкриває можливість створення ефективної роботи з молодшими школярами. Більш того, велика кількість доступних інструментів дозволяє шукати найбільш ефективні поєднання елементів ігор в освітньому просторі, підлаштовуючи його тим самим під потреби майбутніх слухачів.

2. Ступінь оволодіння молодшими школярами ключових компетентностей багато в чому залежить від сформованості пізнавального інтересу та освітнього середовища. На сьогоднішній день педагогічні парадигми і тенденції в освіті, посилені використанням інформаційно-комунікативні технології, створюють передумови для використання нових підходів, засобів і методик гейміфікації для реалізації ефективного навчання. Проводячи анкетування вчителів і батьків, ми прийшли до висновку, що на сучасному етапі розвитку

освіти і науки гейміфікація не повністю досліджена, що багато її аспектів треба більш уважніше вивчити і донести до людей, щоб вони змогли це правильно використовувати у освітній діяльності та в житті. Що більшість вчителів не використовують ігрові форми навчання на уроках і тому пізнавальний інтерес учнів молодшого шкільного віку знаходиться на низькому рівні. Проте, в даній роботі представлений огляд деяких ігрових елементів і методів, які можуть бути використані при побудові освітнього процесу.

3. Досвід вчителів практиків та визначення шляхів оптимізації використання методів гейміфікації дозволили експериментально перевірити позитивний вплив цієї технології на активізацію пізнавального інтересу і на підвищення якості знань учнів молодшого шкільного віку. дослідили ефективність використання методів гейміфікації. Діти все більше зараз використовують інформаційно-комунікаційні технології і якщо це вміти використовувати в освітніх цілях правильно, то вчителі зможуть знайти з дітьми спільну мову, почнуть краще їх розуміти, давати матеріал більш у сучасному вигляді, то і діти будуть розуміти ту інформацію яку їм дають і засвоювати її краще та показувати гарний рівень знань.

Отже, гіпотезу формувального дослідження було підтверджено. Гейміфікація як засіб активізації пізнавального інтересу та підвищення якості знань молодших школярів відбулась ефективно за таких умов:

- Ми створили таке освітнє середовище в навчальному закладі, що сприяло активізації пізнавального інтересу учнів.
- Систематичного використання інноваційних технологій (циклу ігрових вправ з використанням ІКТ «Маленькі розумники») на уроках початкової школи, що сприяло можливості використовувати мотиваційні можливості ігор в навчальному процесі, шляхом додавання ігрових елементів в різні неігрові середовища.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Вашуленко М.С. Українська мова та читання: підруч. для 3 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч.1 / М.С. Вашуленко, Н.А.Васильківська, С.Г. Дубовик // .– К.: Вид. «Освіта», 2020. – 160 с.
2. Вербак К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышления на службе бизнеса. / К. Вербак, Д. Хантер // Перевод с английского Кардаш А. Москва. «Манн, Иванов и Фербер», 2015.
3. Геймификация образовательного процесса / Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В.– Томск , 2015. – 98 с.
4. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник / С.У.Гончаренко. – К.: Либідь, 1997. –376 с
5. Дорофеев А. С. Модель обучающего курса и реализация программной оболочки дистанционного обучения: системный и объектный подходы. Автореф. дис. ... канд. тех. наук. Иркутск, 2006.
6. 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.
7. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. -М.: Просвещение, 2014.– 200 с.
8. Карнаухова А.В. Психолого-педагогічні особливості розвитку пізнавальних інтересів учнів у процесі початкової школи / А.В.Карнаухова, І.В. Самченко. // Молодий вчений. – 2018. - №4(56). – С. 279-283
9. Логачевська С.П. Математика: підруч. для 3 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч.1 / С.П. Логачевська, Т.А. Логачевська, О.А.Комар// – Київ: Літера ЛТД, 2020. – 112с.
10. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання : наукова стаття. Young Scientist. 2015. № 2 (17). С. 275–278.

11. Макаренко А.С. Педагогические сочинения: В 8-ми т. Т. 4 / Сост.: М. Д. Виноградова, А.А. Фролов. – М.: Педагогика, 1984. – 400 с.
12. Маркова А.К. Пути исследования мотивации учебной деятельности / А.К. Маркова // Вопросы философии. – 1980. - №5. – С. 47-59.
13. Немов Р.С. Методы психодиагностики младших школьников / Р.С. Немов // . К. 3.- М.: Просвещение. – 1998. – С. 156-208.
14. Никитин, С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. – 2016. – №9. – С. 1159-1162.
15. Педагогика : Большая современная энциклопедия / Сост. Е.С.Рапацевич. – Мн. : Современ. слово, 2005. – 720 с
16. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу / Л.Сергеева // Теорія і методика управління освітою – № 2 (14), 2014.
17. Скворцова С.О. Математика: підруч. Для 3 кл. закл. загал. серед. освіти (2 2-х ч.): Ч.1 / С.О. Скворцова, О.В. Онопрієнко // – Харків: Вид-во «Ранок», 2020. – 128с.: іл.
18. Щербань П.М. Прикладна педагогіка: Навч.-метод. посіб. / П.М. Щербань. – К.: Вища школа, 2002. – 215 с.
19. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике/ Г.И. Щукина. – М.: Педагогика, 1971. – 350 с.
20. Эльконин Д.Б. Детская психология / Д.Б Эльконин // – М.: Учпедгиз, 1960.
21. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б Эльконин // – М.: Педагогика. – 1978. – 225с.
22. Deterding S. From game design elements to gamefulness: Defining «gamification» Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke – 2011. – pp. 9-15.

23. Kai Huotari. Defining Gamification – A Service Marketing Perspective / Kai Huotari // Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference. – Tampere, Finland, October 3-5. – 2012.

24. Mangalindan JP. Today in Tech: News around the Web, Fortune / JP.Mangalindan– 2010.

25. Popkin H. FarmVille invades the real world, MSNBC / H. Popkin – June 1, 2010.

26. Zichermann G., Cunningham Chr. Introduction. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps / G.Zichermann, Chr.Cunningham – 1st. – Sebastopol, California: O’Reilly Media. – 2011.

### **ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ**

27. Гейміфікація образования из первых уст. Режим доступу: <https://newtonew.com/school/gejmifikacija-obrazovaniya-iz-pervyh-ust-otvechaet-professor-mit>

28. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>

29. Коневщинська О.Е. Educational gamification to improve learning efficiency / О.Е. Коневщинська // In: Науково-практична конференція "Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності" НАУ, м. Київ, Україна, pp. 34-36. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [orcid.org/0000-0003-4125-8764](https://orcid.org/0000-0003-4125-8764) (2017).

30. Левин М. Как технологии изменят образование: Пять главных трендов / М.Левин – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat-obrazovanie-pyat-glavnyh-trendov>

31. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу / Л.Сергеева. [Електронний ресурс] – Режим доступу :



[http://umo.edu.ua/images/content/nashi\\_vydanya/metod\\_upr\\_osvit/v\\_15/14.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf)

32. Стамблер М. І. Игровые технологии в гражданских приложениях и образовании. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://te-st.ru/2012/11/12/gamification-edu-ngo/>

33. Що таке гейміфікація і як вона допомагає розворушити співробітників. Офіційний сайт Запорізької обласної федерації роботодавців, Запорізький обласний союз промисловців і підприємців (роботодавців) «Потенціал». [Електронний документ]. — Режим доступу: <http://www.potencial.org.ua/view/news/shcho-take-geymifikatsiya-i-yak-vonadopomagaie-rozvorushiti-spivrobitnikiv.html>

34. Chou Yu. What is Gamification? [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification/>

35. Herger M. Enterprise Gamification [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://enterprise-gamification.com/index.php/de/blog/4-blog/79-the-gamification-tipping-point> .

36. Nick Pelling's Home Page. 29.01.2015 : [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.nickpelling.com/>

37. Rimon G. (2016) 10 Surprising Benefits Of Gamification. – Date: July 20, 2016 [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://elearningindustry.com/10-surprising-benefits-of-gamification>

38. Zichermann G. (2001). The purpose of gamification. A look at gamification's applications and limitations. – Date: April 26, 2011 - Режим доступа: <http://radar.oreilly.com/2011/04/gamification-purpose-marketing.html>

39.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Анкета «Гейміфікація: за і проти»

Шановні вчителі, опитування триватиме не більше 5 хвилин.

Заздалегідь дякую Вам за участь в опитуванні та приділену дослідженню час!

1. Чи плануєте ви протягом найближчих 6 місяців отримання додаткової освіти (проходження курсів підвищення кваліфікації, дистанційних курсів, відвідування майстер-класів)

- Так, планую
- Так, якщо вважатиму курс цікавим
- Ще не визначився
- Ні, ставлюся до таких знань скептично
- Ні, не бачу сенсу в додатковій освіті

2. Чи знайоме вам поняття гейміфікація?

- Так, я розумію суть поняття
- Щось чув про це, але суті не знаю
- Ні, не знайоме

Пояснювальний блок

Гейміфікація - це застосування елементів ігрового дизайну і ігрових принципів в неігровому контексті.

3. Чи вважаєте ви доречним використання елементів ігор в освіті:  
абсолютно недоречно

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Підходить ідеально

### Пояснювальний блок

Основними елементами гейміфікації, які використовують в освітньому процесі є: аватари, значки (бейджі), таблиці лідерів, лічильник прогресу і інші.

4. Чи вважаєте ви гейміфікацію модним трендом в сучасній освіті?

Так

Ні

Не знаю

5. Чи доводилося вам використовувати гейміфікацію в освітньому процесі?

Так

Ні

6. Виберіть, будь ласка, з ваших спостережень, що найбільше мотивує дітей на уроках з використанням методів гейміфікації. ( Якщо ви проводили уроки з елементами гейміфікації)

Аватари

Таблиці лідерів

Лічильники прогресу

Значки (бейджі)

Досягнення

інше: \_\_\_\_\_

7. Відзначте будь ласка вірні для вас варіанти відповідей

Гейміфікація впливає на навчання, але не робить істотного впливу на мотивацію дітей і результат навчання

Гейміфікація не впливає на результати дітей, але підвищує її мотивацію і залученість в процес навчання

8. На вашу думку, дану форму навчання можна розглядати як альтернативу традиційної форми одержання освіти?

Так

Ні, лише як її доповнення

Не знаю

9. Що на ваш погляд заважає вчителям правильно використовувати методи гейміфікації на уроках?

Відсутність матеріально-технічного забезпечення

Брак фінансування

Власне небажання вчителів

Недовіра до методикам

інше: \_\_\_\_\_

### *Анкета « Розуміння гейміфікації в освіті »*

Шановні батьки, опитування триватиме не більше 5 хвилин.

Заздалегідь дякую Вам за участь в опитуванні та приділену дослідженню час!

1. Чи задоволені ви результатами знань ваших дітей, отриманих за допомогою традиційних форм і методів навчання?

Так

Ні

Не знаю

2. Чи знайоме вам поняття гейміфікація?

Так, я розумію суть поняття

Щось чув про це, але суті не знаю

Ні, не знайоме

Пояснювальний блок

Гейміфікація - це застосування елементів ігрового дизайну і ігрових принципів в неігровому контексті. (Застосування в навчальному процесі ігрових методів)

3. Чи буде, на вашу думку, ефективним використання ігрових методів на уроках для вашої дитини?

Так, думаю для дітей буде цікаво

Не знаю

Ні, це не ефективний метод навчання

Пояснювальний блок

Основними елементами гейміфікації, які використовують в освітньому процесі є: аватари, значки (бейджі), таблиці лідерів, лічильник прогресу, досягнення і інші.

4. Чи вважаєте ви гейміфікацію модним трендом в сучасній освіті?

Так

Ні

Не знаю

5. На вашу думку, дану форму навчання можна розглядати як альтернативу традиційному уроку?

Так

Ні, лише як його доповнення

Не знаю

6. При виконанні з дитиною домашніх завдань ви використовуєте традиційні методи чи за допомогою якихось ігрових форм навчання?

Використовуємо тільки традиційні методи

Використовуємо тільки ігрові форми навчання

Комбінуємо

7. Чи вважаєте ви, що принцип гейміфікації «навчаюся-граючись» буде корисним для дитини чи навпаки це призводить до того що діти перестають отримувати знання?

Так, буде корисним

Ні, несе тільки шкоду

Не знаю

**Методики визначення пізнавального інтересу.**

*Методика № 1.* Спрямована на виявлення сили пізнавального інтересу. Дітям пропонується обрати одну із заданих тем та написати на цю тему невеликий твір.

Перелік тем:

1. Що я знаю про мову?
2. Що я знаю про математику?
3. Чим я люблю займатися?
4. Який мій вихідний день?

*Методика № 2.* «Що нам цікаво?»

Анкета

1. Що більше всього Вам подобається в школі?
  - а) спілкування;
  - б) отримувати освіту;
  - в) дізнаватися про щось нове;
  - г) процес навчання;
  - д) самостійна робота;
  - е) щось інше.
2. Який навчальний предмет найважливіший?
3. Який навчальний предмет найбільш цікавий?
4. Який навчальний предмет корисний для підготовки до життя?

*Методика № 3.* «Вільні завдання». Методика спрямована на встановлення наявного пізнавального інтересу. Дітям пропонуються завдання з різних навчальних предметів (українська мова, математика, малювання, природознавство, фізкультура, основи здоров'я, читання, музика) та за бажанням виконувати завдання визначаються наявні пізнавальні інтереси у молодших школярів.

### Вимоги до оцінювання робіт учнів під час поточної перевірки

<b>Рівень навчальних досягнень учня/учениці</b>	<b>Бали</b>	<b>Характеристика навчальних досягнень учня/учениці</b>
<b>Початковий</b>	1	Робота виконувалась, але допущено 12 і більше грубих помилок
	2	Правильно виконано менше 1/3 роботи або в роботі допущено 10-11 грубих помилок
	3	Правильно виконано 1/3 роботи або в роботі допущено 8-9 грубих помилок
<b>Середній</b>	4	Правильно виконано 2/5 роботи або в роботі допущено 6-7 грубих помилок
	5	Правильно виконано половину роботи або виконано роботу в повному обсязі й допущено 5 грубих помилок
	6	Правильно виконано 3/5 роботи або виконано роботу в повному обсязі й допущено 4 грубі помилки
<b>Достатній</b>	7	Правильно виконано 2/3 роботи або виконано роботу в повному обсязі й допущено 3 грубі помилки
	8	Правильно виконано 3/4 роботи або виконано роботу в повному обсязі й допущено 2 грубі помилки
<b>Високий</b>	9	Робота виконана в повному обсязі, але допущено 1 грубу й 1 негрубу помилку
	10	Робота виконана в повному обсязі, але допущено 1 негрубу помилку
	11	Робота виконана правильно в повному обсязі окрім завдання підвищеної складності або творчого характеру



	12	Робота виконана правильно в повному обсязі, в тому числі завдання підвищеної складності або творчого характеру
--	----	--

**Діагностичні завдання для перевірки якості знань з  
математики**

I рівень – початковий (репродуктивний).

При виконанні цього рівня учень вибирає правильну відповідь із запропонованих. Цей рівень складається з 4 завдань, кожне з яких оцінюється по 0,75 бала.

1. Вибери правильну відповідь до виразу:

$$24 : 6 + 18.$$

а) 6; б) 22; в) 25.

2. Розв'яжи приклад:  $(36 - 20) : 4$ .

А) 7; б) 4; в) 8.

3. Вибери результат першої дії кожного прикладу:

1)  $25 + 56 : 8$ .

а) 7; б) 54; в) 81.

2)  $5 * 9 - 5$ .

а) 4; б) 45; в) 50.

4. Довжина одного відрізка 10 см, другого – 5 см. У скільки разів другий відрізок коротший від першого?

а) у 2 рази; б) у 3 рази; в) у 5 разів.

II рівень – середній (конструктивний).

Цей рівень включає 2 завдання, які є обов'язковими для виконання і характеризують середній рівень навчальних досягнень учнів. Кожне завдання оцінюється по 1,5 бала.

5. Обчисли:

$$50 - 8 * 4 \quad 5 * 9 + 32 \quad (80 - 14) + (26 + 7)$$

$$54 : 9 + 56 : 8 \quad 35 : 7 * 9 \quad 60 - 5 + 72 : 8$$

$$18 : (12 - 9) \quad 54 : 6 : 3 * 7$$

6. У магазин привезли 6 ящиків апельсинів по 9 кг у кожному ящику. Скільки кілограмів апельсинів привезли у магазин?

III рівень – достатній (репродуктивно-конструктивний).

3 завдання цього рівня характеризують достатній рівень навчальних досягнень учнів. За правильно виконане завдання – 1 бал.

7. Розв'яжи рівняння:

$$32 - x = 7; \quad x - 26 = 5; \quad 16 + x = 40.$$

8. Маса 6 однакових пакетів рису 18 кг. Скільки кілограмів рису вміщує 9 таких пакеті?

9. На сніданок і обід в їдальні витратили по 8 кг картоплі. Після чого залишилося ще 50 кг картоплі. На скільки менше кг. Картоплі витратили, ніж залишилося?

IV рівень – високий (творчий).

Виконання завдання четвертого рівня вимагає від учня творчого застосування набутих знань і оцінюється 3 балами.

9. Розв'яжи задачу, постав до неї запитання.

16 кг печива розсипали у 4 пакети.

Правильне виконання завдань 4 рівнів – це 12 балів, що характеризує високий рівень навчальних досягнень учнів.

**Діагностичні завдання для перевірки якості знань з  
української мови**

Початковий рівень (репродуктивний):

Учням дається 3 завдання. Кількість балів за кожне правильно виконане завдання – 1 бал. Максимальна кількість балів – 3 бали.

1. Букви і звуки [и], [і].

Завдання: вставити потрібні букви.

П..зня ос..нь. Т..хо падає останнє л..стя. Загорнувся і сп..ть їжачок.  
Ведм..дь смочче лапу у тепл..й барлоз.. . А заєць перебрався в поле на оз..мину.

2. Звуки [дж], [дз], [дз’].

Завдання: вставити потрібні букви.

Кукуру..а, ..еркало, ..міль, б..оли, ..віночки, ..ерело, гу..ик, ге..ь.

3. Завдання: спиши текст, підкреслити головні члени у 1 та 4 реченні.

Сучасна людина живе у світі машин. Вони оточують нас скрізь. Ми бачимо їх на вулицях, на кожному заводі і фабриці. Машини звільнили людей від тяжкої фізичної праці.

Середній рівень:

Учням дається 2 завдання відкритого типу на встановлення відповідності між компонентами. Кількість балів за кожне правильно виконане завдання – 2 бали. Максимальна кількість балів – 4 бали.

4. Завдання: вставити потрібні букви, зробити звуковий аналіз слова заєць.

П..зня ос..нь. Т..хо падає останнє л..стя. Загорнувся і сп..ть їжачок.  
Ведм..дь смочче лапу у тепл..й барлоз.. . А заєць перебрався в поле на оз..мину.

5. Зроби звуко-буквений аналіз слів:

яблуня, дзвінок, щороку.

Достатній рівень:

Учням дається 2 завдання відкритого типу з короткою відповіддю. Кількість балів за кожне правильно виконане завдання – 1 бал. Максимальна кількість балів – 2 бали.

6. Завдання: вставити потрібні букви, зробити звуковий аналіз слова заєць, підкреслити головні члени у 2 та 3 реченні.

П..зня ос..нь. Т..хо падає останнє л..стя. Загорнувся і сп..ть їжачок. Ведм..дь смочче лапу у тепл..й барлоз.. . А заєць перебрався в поле на оз..мину.

7. Спиши текст, ставлячи після кожного речення розділові знаки.

Стоїть золота осінь красивий ліс восени у його гущавині ще тепло земля ще п'є росу дерева ловлять промені сонця однак незабаром вітри та холод почнуть бродити у лісі листя з дерев опадє повалить густий лапатий сніг.

Зроби звуко-буквений аналіз слова: гущавині.

Високий рівень:

Учням дається 1 завдання. Виконання завдання четвертого рівня вимагає від учня творчого застосування набутих знань і оцінюється 3 балами.

8. Спиши речення. Підкресли головні члени речення. Встанови і запиши зв'язок слів у першому реченні.

Над містом пливла осіння ніч. Опале листя вітер жене по дорозі. На посохлій траві заіскрилися сизі крапельки роси.

Складіть речення зі словами: гущавині, заіскрилися, загорнувся.

Правильне виконання завдань 4 рівнів – це 12 балів, що характеризує високий рівень навчальних досягнень учнів.

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

Я, Проценко Юлія Олександрівна, учасниця 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.

10.11.2020



Юлія Проценко