



13.00.01. Starobilsk, 2021. 715 p. URL : <http://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/7861/Babakina.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (accessed on 16.05.2024). [in Ukrainian].

8. Poltorak S., Dombrovska S., Pevtsov H. et al. (2017). Reformuvannia vyshchoi viiskovoi osvity: derzhavno-upravlinskyi aspekt. [Reforming Higher Military Education: The Public Administration Aspect]: Monograph. Kyiv, MoD: 2017. 294 p. [in Ukrainian].

9. Kyva, V. (2020). Rozvytok informatsiino-komunikatsiinoi kompetentnosti vykladachiv systemy viiskovoi osvity u protsesi dystantsiinoho navchannia [Development of Information and Communication Competence of Teachers in the Military Education System in the Process of Distance Learning]: Thesis. 2020. URL: http://lib.iitta.gov.ua/722135/1/Дисертація_Киви_В.Ю..pdf (accessed on 16.05.2024). [in Ukrainian].

10. Honcharenko, S. (2010). Pedagogichni doslidzhennia: Metodolohichni porady molodym naukovtsiam. [Pedagogical Research: Methodological Advice for Young Scientists]. Kyiv.- Vinnytsia: TOV Firma "Planer", 2010. 308 p. [in Ukrainian].

11. Huberskyi, L (2010). Filosofiia [Philosophy]: Textbook / L.V. Huberskyi [et al.]; edited by Prof. I. Nadolnyi. 7th ed. Kyiv.: Vikar, 2010. 455 p. [in Ukrainian].

12. Klymeniuk, O.(2005). Atrybutatyvne i substantsionalne v naukovii pratsi. [Attributive and Substantial in Scientific Work]. Scientific notes of Ternopil Volodymyr Hnatyuk National Pedagogical University. 2005. Issue 13 (series: Philosophy). P. 53-62. [in Ukrainian].

13. Klymeniuk, O. (2006). Tekhnolohiia naukovooho doslidzhennia. [Technology of Scientific Research]: Author's Textbook. Kyiv-Nizhyn: TOV "Vydavnytstvo "Aspekt-Polihraf", 2006. 308 p. [in Ukrainian].

14. Fraenkel J., Wallen N., Hyun H. How to Design and Evaluate Research in Education. 8th Ed. New York: McGraw-Hill, 2012. 710 p.

15. Kalambet, S. (2015). Metodoliia naukovykh doslidzhen [Methodology of Scientific Research]: Textbook. Dnipro: Vyd-vo Makovetskyi, 2015. 191 p. [in Ukrainian].



УДК 373.3.016:81-028.31]:004

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-5\(23\)-1123-1136](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-5(23)-1123-1136)

Маркотенко Тамара Савеліївна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової освіти, ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», вул. Віктора Новікова, 2, м. Лубни, 37505, тел.: (095) 524-76-79, <https://orcid.org/0000-0002-2157-3508>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ МОВИ

Анотація. Основним пріоритетом Нової української школи є розвиток креативної особистості, тому навчання у школі не повинно зводитися лише до оволодіння знаннями й уміннями, які будуть для дитини необхідними в повсякденному житті; освітній процес має бути націлений на мотивацію до саморозвитку, самонавчання, самовиховання, унаслідок якого дитина буде прагнути до нового, цікавого, отримуючи при цьому задоволення від побаченого, почутого й пережитого. Початкова школа, з огляду на зазначене, закладає фундамент для подальшого розвитку духовного, морального, творчого, інтелектуального потенціалу учнів. Невід'ємною частиною сучасної освіти стала гейміфікація освітнього процесу, яка змінила акценти від традиційного навчання з письмовими та усними завданнями на уроці та вдома на отримання знань у процесі ігрової діяльності; гра дає змогу першокласникам почати шкільне життя без стресів і перенапруження.

Навчання на основі гри – це зміна підходу учнів до навчання та підходу навчання до учнів. Мета навчання в грі – насолоджуватися самим процесом навчання; сприяння поліпшенню навчання учнів і якості здобутих знань і вмінь, отримання кращих результатів засвоєння мови.

У статті з'ясовано, що однією з дієвих методик організації освітнього процесу в початковій школі на сучасному етапі є гейміфікація навчального процесу. Визначено, що під гейміфікацією в освіті розуміють упровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою. Проаналізовано науково-методичну літературу щодо гейміфікації освіти в початковій школі, розкрито роль ігор в розвитку та збагаченні активного й пасивного словника дітей, запропоновано ігри для опанування української мови учнями початкової школи.



Ключові слова: гейміфікація, Нова українська школа, діти молодшого шкільного віку, словник дитини молодшого шкільного віку, українська мова.

Markotenko Tamara Saveliivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Primary Education, "Luhansk National University named after Taras Shevchenko", St. Viktora Novikova, 2, Lubny, 37505, tel.: (095) 524-76-79, <https://orcid.org/0000-0002-2157-3508>

GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS IN PRIMARY SCHOOL DURING LANGUAGE LEARNING

Abstract. The main priority of the New Ukrainian School is the development of a creative personality, therefore schooling should not be reduced only to mastering knowledge and skills that will be necessary for a child in everyday life; the educational process should be aimed at motivation for self-development, self-learning, self-education, as a result of which the child will strive for new, interesting things, while receiving satisfaction from what he saw, heard and experienced. In view of the above, primary school lays the foundation for the further development of the spiritual, moral, creative, and intellectual potential of students. Gamification of the educational process has become an integral part of modern education, which has changed the emphasis from traditional learning with written and oral tasks in class and at home to acquiring knowledge in the process of game activities; the game allows first-graders to start school life without stress and overstrain.

Game-based learning is about changing the way students approach learning and the way learning approaches students. The purpose of learning in the game is to enjoy the learning process itself; promoting the improvement of students' learning and the quality of acquired knowledge and skills, obtaining better results in language acquisition.

The article found that one of the effective methods of organizing the educational process at the current stage is the gamification of the educational process. It was determined that gamification in education means the introduction of games, game techniques and game practices with an educational purpose. The scientific and methodological literature on the gamification of education in elementary school was analyzed, the role of games in the development and enrichment of children's active and passive vocabulary was revealed, and games were proposed for mastering the Ukrainian language by elementary school students.



Keywords: gamification, New Ukrainian school, children of primary school age, dictionary of a child of primary school age, Ukrainian language.

Постановка проблеми. Концепція «Нова українська школа» дбає про інноваційний, духовний, фізичний розвиток дитини, створення природно-відповідної освіти, розвиток педагогічного партнерства, тому першим циклом початкової освіти є адаптаційно-ігровий період, що охоплює навчання в 1-2-х класах початкової школи, який характеризується систематичним застосуванням в освітньому процесі дитячої гри та ігрових форм, методів і прийомів навчання.

Нині однією з дієвих методик організації освітнього процесу молодших школярів є ігрова діяльність, або гейміфікація. Популярність ігор серед учнів початкової школи пояснюється не тільки фактом їх проведення, але й задоволенням від самого процесу гри, швидким отриманням зворотного зв'язку та задоволенням від розв'язання поставлених завдань. Такий підхід до організації навчальної діяльності молодших школярів може значно підвищити ефективність навчання та заохоченість учнів до опанування нових знань. Гейміфікація освітнього процесу змінила акценти від традиційного навчання з письмовими та усними завданнями на уроці та вдома на отримання знань у процесі гри. Гейміфікація освітнього процесу в початковій школі недостатньо розроблена, що спонукало нас до розгляду питання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні засади ігрової діяльності розкриваються у психолого-педагогічних працях науковців: В. Беспалька, Н. Матяш, Ю. Машбиць, Н. Ничкало, О. Пехоти, О. Полат, М. Савчин, Г. Селевко, С. Сисоєвої й ін. Загальним питанням гейміфікації та характеристикам окремих її напрямів (комп'ютерні ігри у закладах дошкільної і шкільної освіти, вебквести, геймтехнології тощо) приділяється важлива увага у дослідженнях таких дослідників, як Е. Галанина, М. Євсєєва, О. Ільченко, Л. Костюченко, О. Крицак, Є. Крюкова, О. Макаревич, І. Новик, С. Переяславська, О. Ткаченко та ін. У психолого – педагогічній літературі існує чимало різних підходів до класифікації дитячих ігор, зокрема в дослідженнях Л.В.Артемової, К.Гарвей, К.Грос, О.М.Леонтєєва, П.Ф.Лесгафт, Н.І.Луцан, С.Л.Новосолової, Ж.Піаже, О.І.Сорокіної, Ф.Фребель, В.Штерн та ін. Питання щодо використання комп'ютерних ігор в освітніх цілях досліджено А. М. Бершадським та Е. Е. Янко.

Мета статті – дослідити особливості гейміфікації освіти початкової школи, представити інтернет-ресурси на допомогу гейміфікації



освіти, навести приклади ігор для опанування знаннями з української мови.

Виклад основного матеріалу. Попри те, що поняття гейміфікації є порівняно новим, в літературі можна знайти багато трактувань. Гейміфікацію визначають як застосування гри на базі естетики, механіки та ігрового мислення для залучення, мотивації до дії, сприяння оволодінню новими знаннями, вирішення проблем [1, с. 89]; це застосування компонентів гри і методик створення ігор в неігровому значенні [2, с. 376].

Під гейміфікацією в початковій освіті ми розуміємо впровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою. Гейміфіковане середовище конкурує з стандартними навчальними матеріалами через застосування в іграх цікавого дизайну, програм лояльності. Позитивні сторони гейміфікації в навчальному процесі – справжня цікавість школяра, його залучення до освітнього процесу [3, с. 110].

Досліджуючи гейміфікацію освітнього процесу школярів, дехто з дослідників виділяє рівні гейміфікації:

- використання в навчальному курсі системи балів, бейджів (які відзначають досягнення) і рейтинги дітей (лідерборди);
- додавання сюжету і атмосфери гри. Подача навчальної інформації в поступовому режимі, відчутне ускладнення контенту від уроку до уроку, а також коли перехід до нової теми подається як величезний стрибок вперед. Сюди ж відносяться такі можливості, як внутрішньосистемна взаємодія між користувачами, можливість миттєвого зворотного зв'язку та інтерактивні освітні відеоролики, де сюжет різниться в залежності від дій учня;
- розробка повноцінних освітніх ігор, які комбінують пізнання і розвагу [4].

Часто гейміфікацію ототожнюють зі спорідненими термінами «гра», «навчання засноване на грі», але вони відрізняються від «гейміфікації» та певними критеріями. Звернемось до даних, представлених в таблиці 1 [5].



Таблиця 1.

Гейміфікація освітнього процесу

Гра	Навчання, засноване на грі (навчання через реальну гру)	Гейміфікація
Для розваги, може мати або не мати суворі правила	Гра визначає навчальні цілі (об'єкти)	Може бути набором завдань з ясними цілями і формами досягнень
Виграш чи програш – частина гри	Програшу може і не бути, так як мета, це мотивація учня дійти до кінця навчальної програми (досягти навчальної мети)	Програшу може і не бути, так як мета, це мотивація учня зробити певний дії та досягти навчальних цілей
Гра первинна – досягнення вторинні	Іноді сама гра є некритичним досягненням	Можуть бути некритичні досягнення
Ігри зазвичай важко і дорого створювати	Дорого і важко створювати	Дешевше і легше робити
Сюжет і його частини (сцени) – частина гри	Зміст подібний сценам гри	Ігрові елементи, наприклад, додаються в LMS чи іншу систему навчання, де міститься контент

Для розуміння ігрової діяльності Л. Бондаренко зазначає основні складові частини процесу:

- дія – початок робити, перші кроки до пошуку та конкретної діяльності;
- завдання – школярі відчувають задоволення від подолання соціальних викликів. Саме це вроджене бажання використовують розробники ігор, кидаючи виклик гравцям на кожному кроці;
- ризик – спонукання учнів до певних дій, пов'язаних із ризиком, і пошуку правильних рішень;
- невизначеність – створення моменту переможця як чарівного моменту;
- емоційний зміст – формування емоції зворушення, бентежності, щастя чи розчарування, задоволення успіху як підтвердження власної цінності [76, с.84-86].



Джен Макгонігал у її виступі на TedEX акцентує: для того, щоб процес називався гейміфікованим, він повинен містити 4 виокремлені характеристики:

- чітко визначені цілі, що забезпечують мотивацію участі у грі;
- логічні та послідовні правила, що задають обмеження та рамки досягнення поставлених цілей;
- стабільна система зворотнього зв'язку, яка гарантує, що поставлені цілі досяжні, а гравці слідуєть правилам;
- добровільна згода навчатись у грі і слідування правилам досягнення мети [7].

Себастьян Датердінг з колегами розглядають чотири концепти, в основі яких лежить ідея гри: *гейміфікація, серйозні ігри, забавки та ігровий дизайн* [8].

Відмінності між ними лежать у двох вимірах:

- ігри/забавки (gaming/playing) — свідчить про спрямування та регульованість діяльності;
- повністю/частково (whole/parts) — вказує на міру інтеграції ігрових елементів у процес.



Серйозні ігри (serious games) мають конкретну мету, націлену на розв'язання реальних життєвих ситуацій.

Забавки (toys) — це ігри, що не мають чітких правил, а також не націлені на конкретний результат чи мету; вони орієнтовані лише на переживання позитивних емоцій або невимушене дослідження.

Ігровий дизайн (playful design) теж не має конкретної мети, які підтримується правилами; його використовують, щоби зробити процес більш людським, приємним та легким для сприйняття.

Гейміфікація використовує елементи гри, але основа процесу залишається незмінною. Втім, межі між цими концептами є радше теоретичними, натомість, на практиці вони можуть успішно поєднуватись [9].



Для реалізації гейміфікації в освітньому процесі можна виділити декілька популярних майданчиків, а саме:

– Alice (<https://www.alice.org/>), Scratch (<https://scratch.mit.edu/>), Студія Коду (<https://studio.code.org/>) – онлайн середовища для вивчення основ алгоритмізації та програмування у ігрових формах;

– CodeSchool (<http://codeschool.uzhnu.edu.ua/>) – сервіс навчання програмуванню з елементами гейміфікації;

– Mathletics (<http://uk.mathletics.com/>) – освітній сайт для школярів, спрямований на залучення дітей до математики через ігри та змагання;

– Kahoot! (<https://kahoot.com/>) – безкоштовний онлайн-сервіс для створення інтерактивних навчальних ігор;

– LinguaLeo.ru (<https://lingualeo.com/ru>) – цікавий і ефективний спосіб вивчення іноземних мов;

– MinecraftEdu (<https://www.minecraft.net/>) – це онлайн-симулятор, в якому гравці можуть створювати з блоків ігрові світи, а також взаємодіяти з іншими гравцями, активно застосовується у навальному процесі;

– WorldofClasscraft (WoC) (<https://www.classcraft.com/>) – безкоштовна ігрова платформа, що відноситься до сфери проектування навчання. Це освітня рольова онлайн-гра. Управляє грою вчитель (майстер), він же роздає бали за різні досягнення (виконання завдань, відповіді на питання). Передбачається система ігрових заохочень і покарань;

– Дикий Інтернет Ліс (<http://www.wildwebwoods.org/>) – гра-подорож для найменших користувачів мережі Інтернет, яка передбачає виконання різноманітних завдань та квестів, у процесі яких відбувається засвоєння правил безпечного користування мережею та застосування цих знань на практиці.

Елементи гейміфікації можна застосувати на різних етапах освітньої діяльності як:

- цілісний урок;
- структурний елемент уроку;
- багаторазове використання.

На думку науковців, гейміфікація може застосовуватися для того, щоб: формувати певні навички, або поведінку; візуалізувати та підкреслити такі дії і навички, які важко показати шляхом стандартних способів; щоб учні захопилися і почали змагатися між собою; щоб учні змогли наочно побачити свій прогрес. Розглянемо приклади використання гейміфікації на уроках української мови.

1. **Словникові ігри:** Учні повинні зібрати або вибрати слова, щоб отримати бали чи перемогти в грі.

2. **Квест-ігри:** Навчальні квести або пригодницькі ігри, де учні розгадують загадки та виконують завдання.

3. **Рольові ігри:** Уроки в формі рольових ігор, де учні грають ролі (ведучого, науковця тощо), щоб виконати завдання або розв'язати проблему.

4. **Ігри «Лідер», «Що, де, коли?»:** У грі встановлюється система нагород та досягнень, де учні отримують бали або виртуальні винагороди за відповіді, активну участь або завдання.

5. **Мовний турнір:** Організація мовних турнірів або змагань, де учні змагаються у вправах, збільшуючи свої знання та навички.

6. **Настільні ігри:** Використання настільних ігор, які сприяють збагаченню словника, такі як «Хто що робить», «Що де росте», «Ерудит», «Кому що потрібно».

7. **Віртуальні екскурсії та подорожі:** Організація віртуальних мандрівок, коли учні дізнаючись більше про рідну країну та її культуру, збагачують своє мовлення.

Гейміфікація на уроках української мови може:

- зробити процес навчання більш ефективним, цікавим та відмінним від традиційних методів;
- розвиває творчі здібності, можливість мотивовано ризикувати, незалежність і сміливість при прийнятті рішень;
- сприяє активації навичок комунікації, здатності працювати в команді, самоорганізації та самодисципліні, формуванню уміння цілеспрямовано шукати та працювати з інформацією;
- підіймає ступінь мотивації учня до оволодіння предметом, вчиться застосовувати здобуті знання практично.

Розглянемо деякі мовні ігри, які ми розробили для геймеризації процесу освіти учнів початкової школи. Слід пам'ятати, що при організації гейміфікації освітнього процесу слід уникати зміщення фокусу із навчання на гру, пам'ятати та повсякчас нагадувати учням, що вони грають, щоб вчитися, а не навпаки. Проходячи той чи той рівень гри, учитель нагадує учням не забувати повернутися та ще раз повторити матеріал. Швидкість засвоєння матеріалу при організації гейміфікації освіти вища, проте укорінюються знання з допомогою повторення вивченого матеріалу.

Мета мовних ігор – розвивати довільну увагу дітей та логічне мислення, сприяти розвитку пам'яті в дітей, розвивати швидкість мислення, мовленнєву активність, уточнювати знання дітей про



предмети і явища, сприяти розвитку винахідливості і кмітливості, збагачувати активний словник.

Гра “Хто лідер” (1 клас) Цілісний урок-гра на закріплення теми «Звуки і букви»

У будь-якій грі, що складається з кількох рівнів, для переходу на наступний потрібно виконати ряд умов. До гри беруться діти, які отримали рівень «Розумний». Учитель задає питання, а діти за чергою відповідають на одне питання. Відповів – пройшов до гри, стаєш на одну лінію з розумними. Усього шість рівнів : розумні, розумніші, більш розумні, найрозумніші, найбільш розумні, лідер.

Питання для розумних:

1. Ми чуємо звуки чи букви?(звуки)
2. Як по іншому можна сказати «буква» (літера)
3. Якщо звуки творяться за допомогою голосу і шуму, то це голосні звуки чи приголосні?(приголосні)
4. Губи беруть участь при творенні звуку [б] чи [ш]?([б])
5. Губи округлюються при творенні звуку [о] чи [і]? ([о])
6. Звук [в] голосний чи приголосний? (приголосний)
7. Звук [а] голосний чи приголосний? (голосний)

Далі діти повинні рухатись до наступного рівня «Розумніші». Задаються питання, відповів – перейшов до рівня розумніших; не відповів – залишаєшся на рівні розумний.

Питання для розумніших:

1. У слові « кінь» скільки букв, скільки звуків?
2. У слові « лебідь» скільки букв, скільки звуків?
3. У слові « яструб» скільки букв, скільки звуків?
4. У слові « юрта» скільки букв, скільки звуків?
5. У слові « єнот» скільки букв, скільки звуків?
6. У слові «м'яч» скільки букв, скільки звуків?

Відповів – перейшов до рівня найрозумніших; не відповів – залишаєшся на рівні розумніших.

Питання для найрозумніших:

1. У слові « джем» більше звуків чи букв?
2. У слові « дзвінок» більше звуків чи букв?
3. У слові « щастя» більше звуків чи букв?
4. У слові « насіння» більше звуків чи букв?
5. У слові « дзьоб» більше звуків чи букв?
6. У слові « джунглі» більше звуків чи букв?

Наступний рівень «Найбільш розумний».

Питання для найбільш розумних:

1. Яке слово зайве в рядку: трава, дерево, повінь, подорож.



2. Яке слово зайве в рядку: ялинка, зілля, сузір'я, Ялта.

3. Яке слово зайве в рядку: в'юн, пюре, юннат, юрта.

4. Яке слово зайве в рядку: євро, п'еса, кар'єр, синє.

5. Яке слово зайве в рядку: ряст, цирк, реклама, арена.

6. Яке слово зайве в рядку: сьогодні, вісь, сяйво, сонце.

Питання для лідера:

1. Збери п'ять слів лише з м'якими приголосними: степ, льон, лінь, дзьоб, Ілля, ранок, дія, зерно, Еля, дощ, вулкан, кутя, рілля.

З перших букв зібраних слів склади слово.

Учням даються відзнаки: розумний, розумніший, більш розумний, найрозумніший, найбільш розумний, лідер.

Урок-гра «Що? Де? Коли?»

Промовляючи лічилку, обирається капітан команди «Знавці» і капітан команди «Глядачі». Капітан набирає собі 6 членів команди. Усі інші глядачі.

На столі розкладені в конверті запитання. Дзигною обирають конверт з питанням. Якщо команда за хвилину не обрала відповідь, або відповідь неправильна, запитання переходить до глядачів. Якщо і глядачі не змогли дати відповідь, учні вдома готують відповідь і наступна гра починається з «Хвилинки розумних пояснень». Виграє та команда, яка першою набирає 6 балів.

У конвертах запитання для знавців (1 клас):

1. У кожного класу є предмет, де записані всі прізвища учнів, у назві якого немає глухих приголосних звуків (журнал).

2. У кожному класі є твердий великий предмет, у назві його є тільки тверді приголосні звуки (парта, шафа).

3. У їдальні вам подають напій, назва якого закінчується на приголосний, який завжди м'який (чай)

4. У кожного учня є предмет у наплічнику, у назві якого два глухих приголосних звуки, а починається на дзвінкий (зошит).

5. Що зайве (два варіанти): морква, квасоля, буряк, картопля?(морква – 1–усі тверді приголосні, 2 – росте на землі, під землею)

6. Що зайве, бо до цього предмета підходить інше дієслово (що ротить?): стілець, стіл, парта, дошка (дошка вісить, усе інше стоїть).

7. До якого предмета можна дібрати такі слова-ознаки? Слова: великий, червоний, зелений, смугастий, солодкий, соковитий, смачний, ароматний(кавун).

8. Що спочатку росте в садку зелене, потім рожеве, далі червоне, а згодом аж чорне (вишня)



9. Таке слово можна написати і з малої букви і з великої. Воно складається з трьох букв. Якщо його вимовити, може повернутися юнак. Це слово може налякати, якщо його вигукнути (Лев, лев).

10. Якщо до назви маленького коня поставити попереду й позаду однакову букву, то вийде назва країни (Японія)

11. Прочитай речення: Клн і млн рстть не на дрв, а на кщ.

12. Оберіть правильний варіант: Я вибачаюсь за свою поведінку на уроці фізкультури. Вибачте мене за мою поведінку на уроці фізкультури.

Пропонуємо також ігри як частину уроку.

Гра «Заборонене слово»

У грі можуть брати участь діти різного віку, але особливо цікавою вона буде молодшим школярам. Для цього потрібно розділитися на команди, які будуть вибирати ведучого для кожного нового етапу гри. Його завданням є пояснення слів, написаних на картках – чим швидше його команда буде вгадувати, тим більше балів вона заробить. Але, є одне обмеження – не можна використовувати для пояснення слова, зазначені на картці.

Наприклад, треба пояснити слово «ялинка». Ведучий: має голки. Гравці: їжак. Ведучий: ні. Ведучий уточнює: зелена. Гравці: ялинка. Ведучий: правильно. Члени команди радяться між собою. Вибуває та команда, яка неправильно назвала слово.

Гра «Так – ні»

Ведучий загадує якесь слово. Гравці можуть ставити будь-які запитання, на які можна відповісти «так» або «ні». Сам предмет називати не можна. Хто перший відгадав слово, той і виграв.

Наприклад: вудучий загадав слово «квітка». Діалог може бути таким:

- Це є в нашому класі?
- Так.
- Це вісить на стіні?
- Ні.
- Це стоїть на підвіконні?
- Так?
- Це велике?
- Ні.
- Це пахне?
- Так.
- Це квітка?
- Правильно.



Гра «Слова»

Ведучий називає будь-яке слово, гравець повинен придумати слово на останню букву першого. Ананас-собака-апельсин-ніс. Хто не зміг назвати слово, той вибуває з гри.

Гра «Паровозики» або «Склади речення»

Ведучий говорить будь-яке слово, наприклад, весна. Гравець додає наступне – прийшла весна. Далі кожен додає до речення слово, повторюючи попередні: Прийшла тепла весна. Наступний гравець: Прийшла дзвінкоголоса тепла весна. У результаті може вийти ціла розповідь, головне – не збитися!

Гра «Який?»

Виграє той, хто називає останнє слово. Наприклад, ведучий говорить: Кіт який?. Учасники: грайливий, ласкавий, пухнастий, маленький.

Гра «Знайди звук, що заховався». Ведучим може бути будь-хто, як педагог, так і дитина. 1. Знайди звук, що заховався. Слова: Ялинка, маяк, ягідка, сузір'я (Й). 2. варіант. У якому слові заховався звук? Слова: Синє, дружнє, єнот, ллється.

Гра "Що звучало?" Завданням дітей є впізнати та назвати слово, у якому звучать:

1. Усі дзвінки приголосні. Слова: жаба, кошик, зозуля, метро, кішка, пісок, горобина, джаз.

2. Усі глухі приголосні. Слова: долина, паска, кіно, завод, спека, слава, чаша, пастух.

Гра "Відгадай, хто сказав".

Одна дитина перевтілюється в кішку і говорить тільки слова з м'якими приголосними, а друга дитина стає тигром і промовляє слова з твердими приголосними. Завдання дитини – впізнати, хто тигр, а хто кішка.

Кішка: лінія, місяць, лінь, няня, мідь.

Тигр: конкурс, груша, дупло, порада, булка.

Гра "Відгадай, де мама, а де дитинча". Учитель роздає малюнки дітям із зображенням домашніх тварин: дорослих та їх дитинчат (корови й теля, кішки й кошеняти, собаки й цуценя тощо). Він промовляє кожне "му-у", "гав" тощо то низько (голосом дорослих тварин), то високо (голосом їх дитинчат). Завдання дітей полягає в тому, щоб, орієнтуючись на характер звуків та висоту голосу, піднімати відповідні малюнки дорослих тварин чи їх дитинчат і називати їх.

Мета таких ігор не тільки навчальна, й полягає в сприянні створення позитивного, емоційного настрою в дітей, виховувати такі



якості як витримку, самовладання. Вони сприяють розвитку мовленнєвої активності дітей, розвивають образне мовлення, вправляють в умінні вести діалог, підбирати необхідні слова для гри.

Висновки. Перед початковою школою стоїть завдання - розкрити й допомогти розвинути потенціал кожної дитини, урахувавши її вікові та індивідуальні особливості (Концепція НУШ, 2017). Отже, у іграх уточнюються уявлення дітей про навколишнє, систематизуються знання, розвиваються розумові процеси та операції, просторові орієнтації, кмітливість, увага, формуються організаторські вміння, збагачується словник. На уроках української мови гейміфікація може стати потужним інструментом для підвищення мотивації учнів, створення інтерактивного та захоплюючого навчального середовища, а також поліпшення мовного рівня. У словесній грі формується вміння виражати думки словами. Для розв'язання ігрових завдань дитині потрібно віднайти характерні ознаки у предметах і явищах довкілля, порівнювати, групувати, класифікувати їх, доходити висновків, узагальнювати, виконання цікавих ігрових дій і правил сприяє розвитку мовленнєвої спостережливості.

Перспективи подальших досліджень. Предметом подальших досліджень може стати вивчення складнощів, що призводять до помилок впровадження методу гейміфікації в освітній процес початкової школи.

Література:

1. Nacim Y. Using Gamification and Serious Games for English Language: веб-сторінка. URL: <https://www.researchgate.net/publication/333154927>
2. Вербах К. Курс «Гейміфікація». URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification>
3. Дідякова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?: веб-сторінка. URL : <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iaк-instrumentshcho-take-heimifikatsiia>.
4. Це вам не іграшки: темна сторона гейміфікації [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://newtonew.com/discussions/gamification-dark-side>
5. Games vs Game-based Learning vs Gamification [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://goo.gl/F0nf7W>
6. Бондаренко Л. П. (2017). Гейміфікація в освітньому процесі. Наука України – погляд молодих вчених крізь призму сучасності: тези доповідей I Всеукраїнської науково-практичної конференції. Черкаси: ФОП Нечитайло О. Ф., 2017. С. 84–86.
7. Meske, Christian & Brockmann, Tobias & Wilms, Konstantin & Stieglitz, Stefan. (2016). Social Collaboration and Gamification
8. Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011
9. Meske, Christian & Brockmann, Tobias & Wilms, Konstantin & Stieglitz, Stefan. (2016). Social Collaboration and Gamification



References:

1. Nacim, Y. Using Gamification and Serious Games for English Language. *www.researchgate.net* Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/333154927> [in English].
2. Verbah, K. Kurs «Gejmifikacija» ["Gamification" course.]. *www.coursera.org* Retrieved from <https://www.coursera.org/learn/gamification> [in Ukrainian].
3. Didjakova, O. Gra jak instrument: shho take gejmifikacija? [Game as a tool: what is gamification?]. *mistosite.org.ua* Retrieved from <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrumentshcho-take-heimifikatsiia>. [in Ukrainian].
4. Ce vam ne igrashki: temna storona gejmifikacii [These are not toys for you: the dark side of gamification]. *newtonew.com* Retrieved from <https://newtonew.com/discussions/gamification-dark-side> [in Ukrainian].
5. Games vs Game-based Learning vs Gamification. *goo.gl* Retrieved from <http://goo.gl/F0nf7W> [in English].
6. Bondarenko, L. P. (2017). Gejmifikacija v osvith'omu procesi [Gamification in the educational process]. *Proceedings from I Vseukrains'ka naukovo-praktychna konferentsiia "Nauka Ukraïni – pogljad molodih vchenih kriz' prizmu suchasnosti" – The First All-Ukrainian Scientific and Practical Conference "Science of Ukraine - the view of young scientists through the prism of modernity"*. (pp. 84-86). Cherkasi: FOP Nechitajlo O. F. [in Ukrainian].
7. Meske, Christian & Brockmann, Tobias & Wilms, Konstantin & Stieglitz, Stefan. (2016). *Social Collaboration and Gamification* [in English].
8. Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011* [in English].
9. Meske, Christian & Brockmann, Tobias & Wilms, Konstantin & Stieglitz, Stefan. (2016). *Social Collaboration and Gamification* [in English].