

Ляшенко К. І. Гейміфікація (e-learning) як засіб підвищення ефективності навчання на уроках математики в початковій школі / К. І. Ляшенко, Л. О. Жиділова // Інформаційні технології – 2018: зб. тез V Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих науковців, 17 трав. 2018 р., м. Київ / Київ. ун-т ім. Б. Грінченка; Відповід. за вип.: М.М. Астаф'єва, Д.М. Бодненко, О.М. Глушак, О.С. Литвин, В.В. Прошкін, С.М. Рижко-Семенюк.– К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. – С. 63-64.

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ (E-LEARNING) ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Жиділова Л. О., студент

Ляшенко К. І., викладач

*ВП «Лисичанський педагогічний коледж Луганського національного університету імені Тараса Шевченка»*

*м. Лисичанськ*

**Анотація.** У статті розкрито значення та можливості застосування Гейміфікації на уроках математики в початковій школі. Подано характеристику використання методу Гейміфікації як засібу підвищення ефективності процесу навчання. Продемонстровано можливості ігрофікація у початковій школі та представлено розроблений дидактичний посібник «Математичний Smart-box».

**Ключові слова:** Гейміфікація, ігрові технології, початкова школа, математика, E-learning.

Гейміфікація або ігрофікація розповсюджується в усі сфери життя. Сучасна система освіти відповідає технологічному прогресу. З п'яти трендів освіти, наведені журналом «Форбс», – дистанційна освіта, персоналізація, гейміфікація, інтерактивні підручники, навчання через відеоігри – чотири належать до гейміфікації [3].

За оновленим Державним стандартом початкової освіти здобувач освіти повинен володіти ключовими компетентностями до яких належить і математична компетентність, що передбачає виявлення простих математичних залежностей в навколишньому світі, моделювання процесів та ситуацій із застосуванням математичних відношень та вимірювань, усвідомлення ролі математичних знань та вмінь в особистому і суспільному житті людини [2].

Тому актуальним питанням сьогодення є використання гейміфікації на уроках математики, що допоможе організувати активне освітнє середовище, забезпечити різні форми інтегрованого навчання, здійснювати моніторинг розвитку учнів відповідно до Концепції Нової української школи

та оновленого Державного стандарту початкової освіти, методикам компетентнісного навчання.

Що ж таке гейміфікація? Цей термін був уведений розробником комп'ютерних ігор Ніком Пеллінгом у 2002 році. Гейміфікація спочатку використовувалася як спосіб для просування бізнесу або певного продукту. Одним із перших успішних просувань продуктів вважається успіх американського бренду Cracker Jack [4].

За матеріалом української Вікіпедії, гейміфікація (ігрофікація, геймізація, від англ. gamification) – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем [1].

Переваги гейміфікації в освітньому процесі очевидні – непідробна – зацікавленість учня, його залученість в процес. На відміну від традиційних форм навчання, гра містить дуже важливий компонент – розважальний характер.

Важливо відзначити, що гейміфікація – це не занурення в тривимірний віртуальний світ, не ігри під час освітнього процесу. Це тільки допоміжний інструмент, що дозволяє підвищити пізнавальну активність і мотивацію.



Готуючись до проведення уроків математики та безпосередньо перед використанням гри на занятті, ми добре обмірковуємо участь і ролі лідерів і малоактивних дітей. Адже гра є гарним засобом виховання волі. Цінність ігрової діяльності ми вбачаємо і в тому, що вона володіє найбільшими можливостями для формування дитячого колективу, дозволяє здобувачам освіти самостійно вступити в ті чи інші форми спілкування. І саме тут допомагають ігрові технології E-learning.

Результатом застосування E-learning став створений нами дидактичний посібник «Математичний Smart-box» (рис. 1), який містить необхідні методичні матеріали, картки із завданнями, моделі предметів для вивчення різних тем на уроках математики, лічильний матеріал, завдання на розвиток критичного та логічного мислення, наскрізних умінь учнів тощо.

Отже, впровадження гейміфікації допомагає вчителю мотивувати дітей і залучати їх до освітнього процесу, розвиваючи різні розумові навички; дозволяє дітям вчитися в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватися, робити помилки і виправляти їх тощо.

Тобто ігрофікація – це активний стиль навчання, від якого неможливо втомитися!

*Рис. 1. Математичний Smart-box*

Як казав англійський математик Годфрі Гарольд Гарді: «Візерунки математики, так само, як візерунки художника або поета, повинні бути прекрасні; ідеї, так само, як кольори або слова, повинні гармонійно відповідати один одному. Краса є перша вимога: в світі немає місця для непривабливої математики».

#### **Література:**

1. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>
2. Державний стандарт початкової освіти : затв. Постановою Каб. Міністрів України, від 21 лютого. 2018 р. № 87 / [Електронний ресурс] – Режим доступу до вид. : <https://www.kmu.gov.ua/ua/npras/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-rochatkovoyi-osviti>
3. 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>
4. Nick Pelling's Home Page. – [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://www.nickpelling.com>