

УДК 371.382

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/27.203390>

Юлія БЛУДОВА,

orcid.org/0000-001-6338-0571

кандидат педагогічних наук,

викладач кафедри педагогіки, психології, початкової освіти та освітнього менеджменту

КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради

(Харків, Україна) julia_bludova@ukr.net

Олена ІЛЬІНА,

orcid.org/0000-0003-1951-4311

викладач кафедри педагогіки, психології, початкової освіти та освітнього менеджменту

КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради

(Харків, Україна) ilinahelen@ukr.net

ГЕЙМІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

У статті розкривається поняття геймізації освітнього процесу як однієї з унікальних форм, що дають змогу зробити цікавою й захопливою не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, а й важкі кроки з вивчення нового матеріалу.

Актуальність гри нині підвищується й через перенасиченість сучасного школяра інформацією. У грі дитина здійснює самостійний пошук знань, засвоєння інформації, емоційність ігрової діяльності, активізує всі психічні процеси й функції, відбувається величезна виховна робота.

Концепція «Нова українська школа» передбачає створення природно-відповідної освіти, розвиток педагогічного партнерства, де підкреслюється цілісність особистості, дбаючи про інноваційний, духовний, фізичний розвиток дитини. Тому першим циклом початкової освіти є адаптаційно-ігровий, що охоплює навчання в 1-2-х класах початкової школи. Його особливістю є систематичне застосування в освітньому процесі дитячої гри та ігрових форм, методів і прийомів навчання.

Бути критичними, упевненими і творчими, висловлювати власну думку, аналізувати, думати, критично мислити, уміти співпрацювати, учитися впродовж життя набувати здібності, які знадобляться для успішного освоєння майбутньої професії робочого дня, – саме такими компетентностями повинні володіти школярі Нової української школи. Розвинути подібні вміння допоможе гра, яка слугує своєрідною практикою для використання знань, отриманих на уроці й у позаурочний час.

Телебачення, відео, радіо, комп'ютерні мережі останнім часом значно збільшили потік одержуваної дитини інформації й чинять значний культурний, соціальний, економічний, політичний і технологічний вплив на суспільство. Не стає несподіванкою, що всі ці джерела надають в основному матеріал для пасивного сприйняття.

Геймізація освітнього процесу змінила акценти від традиційного навчання з письмовими завданнями на навчання з іграми і стала невід'ємною частиною сучасної освіти. Одним із ключових аспектів ігрового навчання є те, що кожен учень отримує зворотній зв'язок своєї ефективності з пропозиціями щодо їх покращення. Тому найефективнішим засобом формування ключових компетентностей для учнів початкової освіти є гра як природний засіб пізнання нею світу.

Ключові слова: геймізація, Нова українська школа, діти молодшого шкільного віку, компетентнісний підхід.

Yuliia BLUDOVA,

orcid.org/0000-001-6338-0571

Candidate of Pedagogical Sciences,

Lecturer of the Department of Pedagogy, Psychology, Primary Education and Educational Management

ME "Kharkiv Humanitarian-Pedagogical Academy" of Kharkiv Regional Council

(Kharkiv, Ukraine) julia_bludova@ukr.net

Olena ILINA,

orcid.org/0000-0003-1951-4311

Lecturer of the Department of Pedagogy, Psychology, Primary Education and Educational Management

ME "Kharkiv Humanitarian-Pedagogical Academy" of Kharkiv Regional Council

(Kharkiv, Ukraine) ilinahelen@ukr.net

GAMEMIZATION OF THE EDUCATION PROCESS IN THE NEW UKRAINIAN SCHOOL

The article reveals the concept of gamification of the educational process, as one of the unique forms that make interesting and exciting not only the work of students at the creative-search level, but also the difficult steps to learn new material.

The urgency of the game is now increasing due to the glut of modern schoolchild information. In the game, the child performs an independent search for knowledge, assimilation of information, emotional play activity, activates all mental processes and functions, is a huge educational work.

The concept of "New Ukrainian School" involves the creation of natural and appropriate education, development of educational partnership, which emphasizes the integrity of the individual, providing for innovative, spiritual, and physical development of the child. Therefore, the first cycle of primary education is adaptive and gaming, covering training in 1-2 th grade of primary school. Its feature is the systematic application in the educational process of children's games and gaming forms, methods and techniques of teaching.

To be critical, confident and creative, express their own opinions, analyze, think, think critically, be able to cooperate, learn throughout life to acquire the skills needed to successfully master the future profession of the working day - these are the competencies that Ukrainian schoolchildren must possess. Developing such skills will help the game, which is a kind of practice to use the knowledge gained in the lesson and after hours.

Television, video, radio, computer networks have recently increased the flow of information received from children and made a significant cultural, social, economic, political and technological impact on society. It is no surprise that all these sources provide mainly material for passive perception.

Gamification of the educational process has changed the focus from traditional writing-based learning to game learning and has become an integral part of modern education. One of the key aspects of game learning is that each student receives feedback on their performance with suggestions for improving them. Therefore, the most effective means of generating key competences for children of primary school age is play as a natural way of learning about the world.

Key words: gamemization, New Ukrainian school, children of primary school age, competence approach.

Постановка проблеми. Реформування системи освіти вимагає від школи змін своїх орієнтирів. Тому вислів «Не дитина для школи, а школа для дитини» нині є досить актуальним. Концепція «Нова українська школа» передбачає створення природно-відповідної освіти, розвиток педагогічного партнерства, де підкреслюється цілісність особистості, дбаючи про інноваційний, духовний, фізичний розвиток дитини. Кожна дитина є неповторною, наділеною від природи унікальними здібностями, талантами та можливостями. Тому перед початковою школою стоїть завдання - розкрити й допомогти розвинути потенціал кожної дитини, ураховуючи її вікові та індивідуальні особливості (Концепція НУШ, 2017). Сучасний світ вимагає від дитини не лише засвоєння знань, важливо навчити її користуватися ними. Сприяти формуванню й розвивати життєві компетентності, що необхідні для успішної самореалізації в житті, – головне завдання сьогодення. Сучасна концепція освіти є особистісно орієнтованою моделлю, що побудована на дитиноцентричному підході. Розвиток сучасної дитини як особистості передбачає максимальну реалізацію нею своєї активності, самостійності, креативності, творчості, прагнення обирати на власний розсуд шляхи й засоби досягнення цілей. Завдання дорослих – сприяти формуванню в неї механізму вільного природного саморозвитку (Покроєва, 2018).

Аналіз досліджень. Практика застосування гри в освітньому процесі початкової школи має тривалу історію. У педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін. Різні дослідники та мислителі зарубіжжя нагромаджують одну теорію гри на іншу – К. Гросс,

Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд і Ж. Піаже та інші. Кожна з них начебто відбиває один із проявів багатогранного явища гри, і жодна, очевидно, не охоплює її справжньої сутності. Особливою популярністю користується теорія К. Гросса. Він убачає сутність гри в тому, що вона слугує підготовкою до серйозної подальшої діяльності; у грі людина, вправляючись, удосконалює свої здатності. Основне достоїнство цієї теорії, що завоювала особливу популярність, полягає в тому, що вона пов'язує гру з розвитком і шукає її сенс у тій ролі, яку вона в розвитку виконує (Тарасенко, 2009).

Великий внесок у створення теорії дитячої гри, обґрунтування її розвивальної функції зробили наші вітчизняні вчені, а особливо представники Харківської психологічної школи. Зокрема, відомі вчені О. Запорожець і Д. Ельконін обґрунтували значення творчої, самодіяльної гри для розвитку особистості дитини. На думку вчених, саме самодіяльна гра відіграє провідну роль у соціальному й емоційному розвитку дитини, розвитку її уяви й образного мислення, у формуванні довільної поведінки.

Мета статті – розкрити сутність і зміст гри в освітньому процесі початкової школи; теоретично обґрунтувати засади застосування геймізації з метою підвищення мотивації молодших школярів на уроках початкової школи.

Виклад основного матеріалу. У Концепції «Нова українська школа» визначено, що першим циклом початкової освіти є адаптаційно-ігровий, що охоплює навчання в 1-2-х класах початкової школи. Його особливістю є систематичне застосування в освітньому процесі дитячої гри та ігрових форм, методів і прийомів навчання.

Реалізація Державного стандарту початкової освіти, нових чинних освітніх програм для початкової школи вимагає від учителя не лише принципово нової предметної підготовки, а й високого професіоналізму щодо застосування форм, методів і прийомів навчання. Систематичне застосування гри в освітньому процесі початкової школи є новим вектором професійної підготовки вчителя початкових класів (Державний стандарт початкової освіти, 2018).

Дискусія про модернізацію освітньої програми в Новій українській школі повинна включати рішення, щоб навчити учнів бути критичними, упевненими і творчими, висловлювати власну думку, аналізувати, думати, критично мислити, уміти співпрацювати, учитися впродовж життя набувати здібності, які знадобляться для успішного освоєння майбутньої професії робочого дня. Саме такими компетентностями повинні володіти школярі Нової української школи для вирішення поставлених завдань. Одним із таких рішень є навчання на основі гри (Концепція НУШ, 2017).

Освітня система поступово змінювалася та модернізувалася. З одного боку, те, що зміни відбуваються повільно, є хорошою підставою, оскільки допомагає уникнути підводних каменів, з іншого – це призводить до системи, яка мляво реагує на швидко мінливий технологічний світ. Навчання на основі ігор побудовано так, щоб дитині було легко адаптуватися із самого початку. Коли з'являється нова інформація або навчальні підходи коригуються, гру можна корегувати відповідно до них. Після програвання сценарію гри її можна оновити новою інформацією, підходами тощо. Ігри навіть мають інструменти аналізу моніторингу учнів, які дають учителям змогу скоригувати подальші дії (Коченгіна, 2019).

Однією з найбільших проблем для вчителів є успішне навчання всіх дітей усього класу, які є абсолютно різними особистостями, мають різні можливості та різні переваги до навчання. Учні бажають різноманітних заходів, нагород, сюрпризів і гумору, щоб залишатися зацікавленими в навчанні. Пошук нових способів привернути увагу учнів і залучити їх до освітнього процесу – одне з головних питань сьогодні. Сучасні школярі не хочуть отримувати будь-яку інформацію з нудного процесу навчання, вони хочуть розуміти практичне застосування навичок і знань для вирішення реальних проблем за допомогою ефективного освітнього процесу (Сопівник, 2016).

У Новій українській школі підкреслюється думка, щоб бути добре інтегрованим членом сучасного суспільства, потрібно більше, ніж про-

сто оволодіння основними навичками читання та письма.

Ігри використовуються як інструмент навчання протягом багатьох століть. Шахи використовували для навчання стратегічного мислення ще в середні століття, а гра Крейгсспієля винайдена в 1812 році спеціально для навчання стратегії пруських офіцерів.

Комп'ютерні ігри також зробили значний культурний, соціальний, економічний, політичний і технологічний вплив на суспільство. З огляду на широку популярність відеоігор, їх здатність підтримувати довгостроково залучення гравців і їх схильність до проактивної комунікації гравця, не стає несподіванкою те, що освітян усе більше зацікавлює потенціал ігор як засіб навчання.

Нині підходи до навчання є більш глобальними й набирають швидких темпів. Сучасна система освіти використовує інноваційні технології для поширення освіти, зростає використання ігрових інструментів в освітньому середовищі.

Знання та навички, набуті завдяки ігровому навчання, зберігаються довше, ніж інформація із застосування інших методів навчання. Це дає учням змогу відкривати нові аспекти та методи роботи над досягненням цілей інтерактивним способом. Щоб зробити процес навчання ефективним, потрібне використання ігрового інструментарію. Застосування ігрових інструментів поєднує цілі освітньої системи з веселою грою, що можуть значною мірою мотивувати учнів до самостійного навчання та вирішення проблем.

Геймізація освітнього процесу змінила акценти від традиційного навчання з письмовими завданнями на навчання з іграми і стала невід'ємною частиною сучасної освіти.

Термін «геймізація» став загальною назвою для використання ігор в освітньому процесі. Геймізація відіграє важливу роль у навчанні, змушуючи учнів співпрацювати, спілкуватися, взаємодіяти та працювати в командах. Ігри покращують роботу мозку, створюють динаміку, яка може надихнути учнів на розвиток навичок і побудову емоційного зв'язку навчання з предметом. Ігри можна налаштувати на індивідуалізацію навчання, яка допомагає учням стати більш упевненими та незалежними мислителями. Одним із ключових аспектів ігрового навчання є те, що кожен учень отримує зворотній зв'язок своєї ефективності з пропозиціями щодо її покращення.

Використовуючи ігрові інструменти, варто бути обережними, оскільки може бути важко узгодити цілі навчання з освітньою моделлю в ігровій динаміці. Вони повинні відповідати меті

й досягти належного узгодження з навчальною програмою.

Робота над плавним упровадженням ігор у стратегію навчання допомагає зрозуміти відмінності між гейміфікацією та геймізацією освітнього процесу. Ці поняття часто плутають, натомість кожен із них вимагає окремого підходу для реалізації. На відміну від гейміфікації, навчання на основі ігор (геймізації) говорить про те, що навчальні процеси самі по собі повинні бути поінформовані досвідом ігрового процесу – принципом, подібним принципам сучасних активних підходів до навчання, такі як конструктивізм і проблемне навчання. Тоді як ігри мають визначені правила та завдання, гейміфікація може бути просто низкою завдань із нагородами, такими як бали. Гра, по суті, є корисною, має освітні цілі, натомість гейміфікація не приносить суттєвих знань і навичок.

Пам'ятаючи про ці моменти, варто забезпечити підхід, який потрапляє у сферу ігрового навчання.

Натепер багато вчителів намагаються плавно включити ігри в уроки, проте вбачають ігрове навчання як спосіб залучення учнів і звернення до різноманітних стилів навчання (Кудикіна, 2003). Учні швидко сприймають гру та насолоджуються її перевагами, працюючи для досягнення освітніх цілей. Основна концепція ігрового навчання – це навчання через повторення та досягнення цілей.

Першочерговим завданням є визначення етапів інтеграції ігрового навчання в освітній процес початкової школи.

Кроки до інтеграції ігрового навчання:

- *визначити призначення навчання на основі гри.* Вибір рішення про те, як використовувати гру, звужить пошук і допоможе вам знайти відповідний інструментарій. Наприклад, якщо учень намагається продемонструвати розуміння основного матеріалу, ви можете розглянути можливість використання гри для вирішення його проблем. Отже, гра, яку ви обираєте, повинна містити зміст, який підлаштовується під знання учня і стиль навчання. Це має допомогти краще зрозуміти важкий матеріал. Або, коли учні засвоюють основний матеріал, можна застосувати гру, яка подає зміст через різні медіа. Наприклад, він може задавати питання за допомогою тексту, аудіо, зображень тощо. Це має спонукати учнів приймати виклик під час вивчення нових способів обробки матеріалу;

- *пограти в гру, переконавшись, що вона відповідає освітнім цілям.* Багато навчальних ігор пропонують учителям можливість контролювати зміст і коригувати настрої окремих учнів. Гра

має бути простою у використанні, учні повинні кинути виклик самі собі, обробляючи та демонструючи знання, а не наголошуючи на тому, як гра працює. Для вирішення різноманітних проблем і схильностей гра повинна використовувати диференційовані принципи інструкцій для адаптації кожного гравця. Звернення уваги на ці критерії під час гри має допомогти визначити, чи відповідає гра освітнім цілям;

- *виділити окремий проміжок часу для гри.* Приділіть час навчальній діяльності на основі гри, розплануйте його ефективно, послідовно, включіть ігровий час у план уроку;

- *оцінюйте прогрес протягом усієї гри.* Навчальні ігри забезпечують учням безпечне середовище для невдач. Ігри дають їм можливість спробувати нові ролі. Якщо щось не вдалося, то вони можуть просто спробувати ще раз і навчитися на своїх помилках. Замість освіти, заснованої на глибокому запам'ятовуванні, учні вчать за допомогою експериментів, проб і помилок. Після гри можна провести загальнонавчальні дискусії, які дають змогу в кожній групі ділитися труднощами, прогресом і досягненнями. Цей останній крок включення навчання на основі ігор дасть вам інформацію, необхідну для коригування уроків і заходів, вирішення проблемних питань на основі нових знань.

Тому найефективнішим засобом формування ключових компетентностей для учнів початкової освіти є гра як природний засіб пізнання нею світу. Під час гри діти мають змогу розвивати важливі компетентності, що необхідні протягом життя. Навчання через гру позитивно впливає на пізнавальну мотивацію, тобто сприяє розвитку інтересу до процесу пізнання. Провідні в дошкільній освіті ігрові форми роботи дають змогу враховувати адаптаційні здібності, розвиток емоційного інтелекту, антистресовий потенціал дитини. Тому досвід навчання та розвитку в ЗДО через гру в умовах Нової української школи набуває особливого значення.

Сучасні інструменти геймізації освітнього процесу не обмежують вибір рольовими, настільними чи відеоіграми. Існує безліч можливостей створювати оригінальний, інтерактивний контент. Це можливо завдяки розробленню вікторин, квестів, створенню лепбуків, арт-буків, коміксів, настільних і командних ігор, а також використанню програмного забезпечення, для розроблення та налаштування простих цифрових ігор. Це дає можливість повністю налаштувати ігровий процес навчання.

Висновки. Головною частиною освітньої реформи є зміщення акценту з механічного отри-

мання знань на розвиток індивідуальності учня, партнерські взаємини з усіма суб'єктами освітнього процесу й оновлення змісту освіти. Компетентнісна освіта акцентує увагу на тому, що замість того, щоб бездумно заучувати факти або визначення, учні будуть учитися застосовувати знання на практиці, засвоювати навички і способи мислення, які не будуть відірваними від сучасного життя.

Основним пріоритетом Нової української школи є розвиток креативної особистості. Незаперечним є той факт, що навчання у школі не має зводитися лише до оволодіння знаннями й уміннями, які будуть для дитини необхідними в повсякденному житті, освітній процес має бути націлений на мотивацію до саморозвитку, самовиховання, унаслідок якого учень буде прагнути до нового, незвичного, цікавого, отримуючи при

цьому задоволення від побаченого, почутого й пережитого. З огляду на це, важливим етапом є початкова школа. Вона є тією основою, що закладає фундамент для подальшого розвитку духовного, морального, творчого, інтелектуального потенціалу учнів. Гра дає змогу почати шкільне життя без стресів і перенапруження. Для малюків такий формат є основною формою пізнавальної активності. Це природний для маленької дитини шлях.

Навчання на основі гри – це щось більше, ніж надання учням інформації, ідеться про зміну підходу учнів до навчання та підходу навчання до учнів. Мета – насолоджуватися самим процесом навчання. Будемо сподіватися, що останні тенденції освітнього процесу сприятимуть покращенню навчання учнів і якості здобутих знань і вмінь, допоможуть отримати кращі результати.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Коченгіна М. В., Коваль О. А. Використання гри в освітньому процесі першого циклу початкової школи : науково-методичний посібник / за загальною ред. Л. Д. Покроєвої. Харків : Харківська академія неперервної освіти, 2019. 88 с.
2. Державний стандарт початкової освіти, затверджений Постановою Кабінету Міністрів України «Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти» від 22 лютого 2018 р.
3. Джерело педагогічних інновацій. *Оновлена початкова школа* : наук.-метод. журнал. Харків : Харківська академія неперервної освіти, 2018. Вип. № 2 (22). 168 с.
4. Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : збірник статей / за загальною ред. Г. С. Тарасенко ; Вінницький держ. педагогічний ун-т ім. Михайла Коцюбинського. Вінниця : ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2009. 322 с.
5. Концептуальні засади реформування середньої освіти «Нова українська школа». URL : <http://osvita.ua/doc/files/news/520/52062/new-school.pdf> (дата звернення: 01.02.2020)
6. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі : монографія. Київ : КМПУ, 2003. 272 с.
7. Сопівник Р. В., Дубровська Л. О., Дубровський В. Л. Система дидактичних ігор як засіб ефективності навчально-виховного процесу у сучасній початковій школі. *Психолого-педагогічні науки*. 2016. № 4. С. 111–114.

REFERENCES

1. Viktorystannya gri v osvitnomu procesi pershogo ciklu pochatkovoyi shkoli [Using the game in the educational process of the first cycle of elementary school]: nauk.-metod. posibnik / M. V. Kochengina, O. A. Koval ; za zagalnoyu red. L. D. Pokroyevoyi. Harkiv : Harkivska akademiya neperervnoyi osviti, 2019. 88 s. [in Ukrainian].
2. Derzhavnij standart pochatkovoyi osviti [State standard of primary education], zatverdzhjenij postanovoyu Kabinetu Ministriv Ukrayini «Pro zatverdzhennya Derzhavnogo standartu pochatkovoyi zagalnoyi osviti» vid 22 lyutogo 2018 r. [in Ukrainian].
3. Dzherelo pedagogichnih innovacij. Onovlena pochatkova shkola [The source of pedagogical innovation. Updated primary school] : nauk.-metod. zhurnal. Harkiv : Harkivska akademiya neperervnoyi osviti, 2018. Vip. № 2 (22). 168 s. [in Ukrainian].
4. Yiyi velichnist gra : teoriya i metodika organizaciyi dityachoyi igrovoyi diyalnosti v konteksti nastupnosti doshkilnoyi ta pochatkovoyi osviti [Her Majesty's Game: Theory and Methods of Organizing Children's Play Activity in the Context of Preschool and Primary Education Succession] : zb. st. / za zagalnoyu redakciyeyu G. S. Tarasenko / Vinnickij derzh. pedagogichnij un-t im. Mihajla Kocyubinskogo. Vinnicya : VDPU im. M. Kocyubinskogo, 2009. 322 s. [in Ukrainian].
5. Konceptualni zasadi reformuvannya serednoyi osviti «Nova ukrayinska shkola» [Conceptual principles for reforming secondary education «New Ukrainian School»]. URL : <http://osvita.ua/doc/files/news/520/52062/new-school.pdf> (data zvernennya: 01.02.2020) [in Ukrainian].
6. Kudikina N. V. Igrova diyalnist molodshih shkolyariv u pozaurochnomu navchalno-vihovnomu procesi [Playing activities of younger students in the extracurricular educational process] : monografiya. Kiyiv : KMPU, 2003. 272 s. [in Ukrainian].
7. Sopivnik R. V., Dubrovska L. O., Dubrovskij V. L. Sistema didaktichnih igor yak zasib effektivnosti navchalno-vihovnogo procesu u suchasnij pochatkovij shkoli [Didactic games system as a means of effectiveness of educational process in modern elementary school]. *Psihologo-pedagogichni nauki*. 2016. № 4. S. 111–114 [in Ukrainian].