

Світлана Романюк

доктор педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри педагогіки та методики Початкової освіти
Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича

Анна-Марія Крехович

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти
Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича

ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ГЕЙМИФІКАЦІЇ

У статті розглядається актуальна проблема формування мотивації до навчання та використання гейміфікації як ефективного засобу досягнення цієї мети. Розкрито сутність поняття «гейміфікація», обґрунтовано аспекти важливості її в освітньому процесі як нового способу навчання і освітнього потенціалу; висвітлено ефективні форми та засоби формування мотивації молодших школярів шляхом гейміфікації, наведено приклади використання гейміфікації у сучасній початковій школі.

Ключові слова: гейміфікація, засоби гейміфікації, гра, мотивація до навчання, молодший школяр.

Постановка проблеми. В контексті сучасних соціально-економічних трансформацій та цивілізаційних викликів, стрімких змін освітньої парадигми яка еволюціонує від знаневої до компетентнісної актуалізується проблема мотиваційної сфери молодших школярів, аспекти якої закладені у Державному стандарті початкової освіти, де мотивація визначається як внутрішня чи зовнішня сила, що підтримує інтерес і бажання учня вчитися, Концепції «Нова українська школа, де мотивація до навчання визнається як один із ключових принципів організації освітнього процесу [1]. Адже мотивація є надважливою умовою успішності особистості. Від неї залежить глибина і міцність знань, бажання вчитися та розвитватися. Виклики сьогодення, стресові ситуації, складність визначитися, зміна мотивів, переобтяженість змістом навчальних

дисциплін веде до втрати інтересу до навчання молодших школярів, а, отже, і до зниження успішності учнів та загального розвитку особистості. За цих обставин цілком закономірним є побудова освітнього процесу на досконалих стратегіях і технологіях, використанні інноваційних підходів із застосуванням яких забезпечується саморозвиток та успіх зростаючої особистості [2. Одним із потенційних шляхів розв'язання окресленої проблеми є впровадження гейміфікації в освітній процес [3, с. 136].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Термін «гейміфікація» з'явився у сфері цифрових медіа у 2008 році, проте широкого поширення набув лише після 2010 року [3, с. 136]. Оскільки проблема гейміфікації привертала значну увагу дослідників, різні її аспекти як активний засіб навчання молодших школярів досліджували С.Воробйова, О.Жорник, П.Колосов, Н. Кудикіна, І.Мамчур, А.Мельничук, Н.Морзе, В.Рижук та ін.

Д. Кларк в своїх дослідженнях визначив вплив гейміфікації на підвищення мотивації учасників освітнього процесу, виділивши основні сфери впливу, такі як формування конкретних цілей, здатність до соціальних ініціатив та випробувань, формування відчуття автономності, впевненості у собі, здатність комунікувати та співпрацювати [4]. К.Сален та Е.Циммерман обґрунтовують відмінність ігрових технологій від гейміфікації тим, що учасники гри орієнтовані на кінцеву мету, а не на саму гру як таку.

Для школярів у процесі ігрової діяльності важливим є позитивні емоції, які вони відчують під час взаємодії, спільної діяльності, а змагання, яке присутнє у грі - мотивацією. Різні аспекти мотивації молодших школярів до навчальної діяльності досліджували як зарубіжні R. Khaled, S.Deterding, F.Groh, L.E. Nacke, K. Carr так і вітчизняні вчені Л. Вареніна, М. Вашуленко М. Возняк-Запур, І. Мітлевич, М. Чепіль та ін. Дослідження науковців демонструють різні аспекти, які розглядають неоднакові сторони, що стосуються чи то умов формування чи то способів розвитку мотивації школярів, інші класифікують їх за різними ознаками фактори на вплив мотиваційної системи школяра.

Мета статті полягає у розкритті особливості та ефективності використання гейміфікації в освітньому процесі.

Виклад основного матеріалу. Одним із найактуальніших аспектів модернізації освіти є проблема мотивації та активна залученість школярів до навчання. Потенціал зростаючої особистості вимірюється не лише отриманими знаннями у школі, а й умінням вчитися, оскільки швидка поява нової інформації вимагає від молодших школярів здатності орієнтуватися в її сучасному потоці, опрацьовувати та ефективно використовувати. З цією метою варто викликати у школярів інтерес до пізнання нового, занурити у світ невідомого, а, отже, мотивувати до навчання. Лише мотивована людина може навчитися чомусь та вдало використовувати отриманий досвід у повсякденному житті. Аналіз джерельної бази засвідчує, що сучасним учням властивий новий підхід до навчання, який базується на використанні цифрових технологій, інноваційних практиках, проектних технологіях, інтерактивній діяльності. Основою навчальної мотивації є потреба у пізнавальній активності школярів, ефективність якої забезпечується через використання гейміфікації [5, с. 114]. Гейміфікація в освітньому процесі – це не просто новий тренд, а важливий інструмент, потужний ресурс, який спрямований на підвищення мотивації та формування компетентностей молодших школярів.

На сучасному етапі гейміфікацію визначають як стратегію, що полягає у застосуванні елементів гри в неігрових контекстах, таких як освіта, бізнес, здоров'я і т.д., з метою залучення учасників до досягнення певних цілей [3, с. 138]. Вона використовує механізми та прийоми, характерні для ігор, такі як виклики, бальні системи, рівні та досягнення, щоб стимулювати, мотивувати до досягнення результатів і збільшити зацікавленість користувачів у виконанні завдань. Спільні дії для досягнення цілей, віртуальність і зворотний відлік (виконання завдання за обмежений час) є елементами гейміфікації.

Гейміфікація перетворює навчання на захоплюючу діяльність, а не просто на обов'язковий процес в ході якого забезпечується розвиток особистості, змінюються її погляди, установки та цінності. Сьогодні не є таємницею, що

більшість сучасних дітей проводять значну частину часу свого часу у віртуальному середовищі, занурюючись в ігрові технології [7, с. 278]. Щоб підвищити мотивацію школярів до навчання варто інтегрувати освітній простір з ігровим. Адже гра є природною діяльністю дитини, невід'ємною частиною її соціальної взаємодії. На думку психологів «Гра» - це діяльність, яка має свої власні правила та обмеження, що відтворюється у відокремленому часі та просторі, і спрямована на задоволення, розвагу, розвиток навичок або досягнення певних цілей [4].

В сучасній освітній практиці використовуються різноманітні види ігор: дидактичні, рольові, інтелектуальні, рухливі, інтерактивні та віртуальні, які відіграють важливу роль у навчальному процесі.

Доведено, що гра урізноманітнює навчальний процес і має такі переваги:

- покращує результати навчальної діяльності, допомагає дітям ефективніше засвоювати навчальний матеріал;
- активує уяву та творче мислення;
- сприяє розвитку комунікативних навичок та вміння працювати у команді.

У процесі гри діти поглиблюють свої знання, активно запам'ятовують нову інформацію, зосереджують увагу і розвивають уяву. Вони також вчаться шукати вихід з різних ситуацій, вирішувати конфлікти і набувають особистісного досвіду [4]. Доведено, що ігри можна використовувати на різних етапах уроку при цьому правильно підібравши їх форму.

Водночас, слід мати на увазі, що використання гейміфікації у навчальному процесі може мати різноманітні форми та методи:

1) **Бальні системи та рівні:** Учні можуть набирати бали за виконання завдань або відповіді на питання, а також просуватися на різні рівні складності чи досягнення.

2) **Змагальні елементи:** Створення змагальних груп або індивідуальних чемпіонатів може стимулювати учнів до більш активного навчання та здорової конкуренції.

3) **Віртуальні нагороди та досягнення:** Використання віртуальних медалей, значків чи дипломів може надихнути учнів до досягнення певних цілей або успіхів у навчанні.

4) **Завдання з використанням технологій:** Використання інтерактивних ігор, веб-сайтів або мобільних додатків для виконання завдань може зробити навчання цікавішим та захоплюючим.

5) **Розвиток соціальних навичок:** Спільна робота у групах або командних проектах в рамках гейміфікованого навчання може сприяти розвитку комунікативних та співробітницьких навичок учнів [8, с. 35].

Аналіз джерельної бази та практичного досвіду засвідчує, що гейміфікація у навчанні молодших школярів може бути реалізована через різноманітні програми та платформи, які сприяють формуванню мотивації учнів та залученню їх до навчальної діяльності. Наведемо приклади програм та платформ, які використовують у навчанні гейміфікацію та допомагають створити захоплююче, мотивуюче освітнє середовище:

Classcraft: Ця платформа дозволяє вчителям створювати власні ігрові класи, де кожен учень має свого персонажа. Учні заробляють очки та виконують завдання, щоб отримувати нагороди та просуватися до нових рівнів.

Kahoot!- програма, яка дозволяє створювати ігрові вікторини для учнів. Вони можуть змагатися між собою, відповідаючи на питання та отримувати бали за правильні відповіді.

Prodigy – онлайн-гра, яка поєднує математичні завдання з елементами рольової гри. Учні вирішують математичні завдання, беруть участь у битвах та просувають своїх персонажів.

Duolingo – платформа для вивчення мов засобами гейміфікації. Учні виконують різноманітні завдання та отримують бали за правильні відповіді, що стимулює їхню мотивацію до навчання.

Socrative – онлайн-платформа, яка дозволяє вчителям створювати інтерактивні вправи та тести для учнів, а також отримувати миттєві результати [7].

Наголосимо, що гейміфікація мотивує навчальну діяльність учнів за допомогою таких ключових механізмів:

- ✓ Стимулювання: Гейміфіковані системи надають учням нагороди, досягнення та рівні, що стимулює їхню діяльність та розвиток.
- ✓ Змагання: Учні можуть змагатися між собою або проти самих себе, що робить процес навчання більш цікавим.
- ✓ Пригода: Гейміфіковані програми перетворюють навчання на пригоду, де учні можуть відчувати себе частинкою цікавої історії або віртуального світу.

Виклик: Завдання в гейміфікованих системах можуть бути викликом для учнів, що спонукає їх до активної участі та розвитку навичок [5, с. 118].

Наголошуємо, що окреслені механізми мають бути взаємопов'язані, щоб забезпечити ефективну мотивацію учнів та максимальне залучення їх до навчання.

Висновки та перспективи подальших розвідок. Отже, використання гейміфікації в освітньому процесі є дієвим засобом для стимулювання внутрішньої мотивації молодших школярів, їх навчальної активності та зацікавленості. Ігри подобаються усім, а тому їх використання сприятиме покращенню результату навчання, активізації розвитку ключових компетентностей учнів. Через використання гейміфікації учителі можуть створити стимулююче навчальне середовище, де кожен учень має можливість розвивати свої навички, бути успішним. Крім того, гейміфікація є ефективним інструментом формування мотивації до навчання учнів та забезпечення успіху в освітній діяльності, дозволяє персоналізувати навчання, враховуючи індивідуальні потреби та інтереси кожного. Перспективами подальшого дослідження є обґрунтування шляхів використання гейміфікації в урочному процесі початкової школи.

Список літератури

1. Концепція «Нова українська школа»: веб-сторінка. URL: <http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%20>

2. Державний стандарт початкової освіти: прийнятий 21.02.2018 р. URL : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF> .
3. Горелов В. Гейміфікація навчання. Івано-Франківськ. 2017, 136–139 с.
4. Діядкова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?: веб-сторінка. URL : <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrumentshcho-take-heimifikatsiia>.
5. Лященко Т. О., Гришуніна М. В. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. 2018. № 35. 113 – 123 с.
6. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання: наукова стаття Журнал «Young Scientist». 2015. № 2 (17). 275 – 278 с.
7. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє : веб-сайт. URL: <https://www.ar25.org/article/top-10-prykladivgeymifikaciyi-peretvorennya-u-gru-v-osviti-yaki-zminyat-nashe-maybutnye>