

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ОДЕСЬКОМУ ЛІЦЕЇ №30

Єлизавета ГАЛУШКО

*здобувачка вищої освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
історико-філологічного факультету, Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»*

Тетяна ЄВТУШИНА

*кандидатка філологічних наук, доцентка, доцентка кафедри
української філології і методики навчання фахових дисциплін
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет
імені К. Д. Ушинського», м. Одеса*

Сучасна базова середня освіта адаптує навчання учнів та учениць до актуальних соціокультурних викликів та інноваційних трансформацій. Нині на кожному уроці української мови в НУШ «важливо навчати учнів умінню альтернативно мислити, бачити кілька варіантів розв'язання завдань та надихати на творчу діяльність» [10, с. 331]; це змога формувати компетентності, які потрібні учасникам освітнього процесу протягом життя для того, щоб творити майбутнє нашої країни та світу.

Актуальність дослідження зумовлена потребою пошуку ефективних методів навчання, які поєднають мовний зміст із розвитком ключових навичок XXI століття та сприятимуть формуванню активної, творчої та комунікативно компетентної особистості учнів та учениць.

Мета дослідження – обґрунтувати дидактичні можливості гейміфікації як репрезентанта технології «4К» та визначити особливості її використання на уроках української мови в 6 класах Нової української школи в Одеському ліцеї № 30 Одеської міської ради Одеської області.

Сьогодні учні та учениці формуються в умовах стрімкого розвитку інформаційно-цифрових технологій, що зумовлює потребу оновлення підходів до організації освітнього процесу [9, с. 78]; вони прагнуть інтерактивності та активної участі в освітньому процесі. Тому одним із ключових завдань учителя-словесника є створити сприятливі умови для розвитку пізнавальної активності школярів та реалізації їхніх можливостей, використовуючи такі методи навчання, які дають

змогу учням та ученицям «відчути власний прогрес у вивченні мови, ситуацію успіху, а отже, зробити навчання легким і цікавим» [1, 247]. Вирішенням є застосовувати гейміфікацію, яка, крім того, апелює до реалізації технології «4К» (критичне мислення, креативність, комунікація та кооперація) у навчанні української мови в НУШ.

Бузумовно, має рацію О. Саган, що «гейміфікація – сучасний освітній тренд» [9, с. 12]. А справжньою новизною гейміфікації «є цифровізація мотивації» [9, с. 16].

Сучасні «метри» української лінгводидакти, зокрема О. Горошкіна, Н. Голуб, Л. Попова у новому термінологічному словнику з методики навчання української мови виокремлюють термін «гейміфікація навчання». Цей термін науковці трактують як «застосування ігрових практик і методик в освітньому процесі для підвищення мотивації здобувачів освіти» [7, с. 31].

Для нашого дослідження слушними також вважаємо погляди українського лінгводидакта Т. Гунько. У своїх статтях [2, с. 41-45] науковець підкреслює ефективність використання гейміфікації в освітньому процесі та зазначає, що застосування ігрових технологій є дієвим засобом впливу на соціальну поведінку учнів та учениць і сприяє створенню сприятливого психологічного клімату під час навчання; передбачає різноманітні способи інтеграції ігрових елементів у зміст навчального матеріалу; поєднує механізми зовнішньої та внутрішньої мотивації, інтегруючи когнітивні та емоційні складники навчальної діяльності; робить процес формування мовних компетентностей більш цікавим і стимулює учнів та учениць до активної участі в освітньому процесі [2, с. 45]. Вищезазначене вможливилося погодитися зі схожою думкою Л. Констанкевич, М. Радкевич, Т. Лехіцького, що під гейміфікацією варто розуміти «впровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою» [5, с. 50].

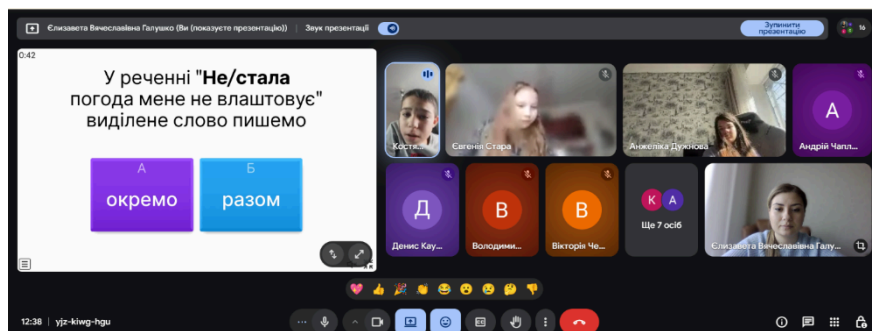
Узагальнюючи наукові підходи зазначених дослідників, гейміфікацію в освітньому процесі визначаємо як ефективний педагогічний метод оптимізації навчання, що передбачає використання ігрових елементів і механік з метою підвищення мотивації учнів, активізації їхньої пізнавальної діяльності та формування мовної компетентності й розвитку навичок «4К». Крім того, розглянутий теоретичний матеріал і власний досвід молодого вчителя української мови і літератури в НУШ переконують, що гейміфікація повинна ґрунтуватися на методичній доцільності та системному підході. Вважаємо, що фрагменти гейміфікації доцільні будуть на різних етапах

навчання української мови учнів та учениць ЗЗСО, а саме: як цілісний урок, структурний елемент уроку, багаторазове використання.

На уроках української мови реалізуємо гейміфікацію через різноманітні форми: мовні квести, інтерактивні вправи, онлайн-вікторини, рольові ігри, використання цифрових платформ. Важливо, щоб ігрові елементи були педагогічно обґрунтованими та відповідали навчальній меті. Як зазначають дослідники, ефективність гейміфікації забезпечується за умов наявності «мети, правил гри, результату та системи оцінювання» [1-4].

Практична реалізація гейміфікації на онлайн-уроках української мови в 6 класі НУШ Одеського ліцею № 30 Одеської міської ради Одеської області має свої особливості. Через відсутність укриття онлайн-уроки в другій половині дня передбачають системне доповнення навчального контенту ігровими елементами. У структурі уроків української мови в 6 класі НУШ гейміфікацію вживаємо з урахуванням дидактичної мети, змісту навчального матеріалу та вікових особливостей учнів та учениць. У такому освітньому середовищі ліцею другий рік поспіль ми поєднуємо традиційні та інноваційні підходи до навчання. Застосування гейміфікації на уроках української мови в 6 класі сприяє не лише кращому засвоєнню навчального матеріалу, а й розвитку компетентностей «4К».

Наприклад: завдання стосується написання частки «не» з дієсловами. Такий формат ідеально підходить для етапу закріплення знань або актуалізації опорних знань на початку уроку. Він дає змогу швидко виявити типові помилки: учні часто плутають, коли «не» є часткою (пишеться окремо), а коли – префіксом (пишеться разом).



Педагогічний досвід переконує нас, що до переваг гейміфікації належимо такі аспекти: можливість організувати дистанційне навчання як в індивідуальному, так і в груповому форматах;

використовувати широкий спектр мультимедійних інструментів і цифрових технологій; стимулювати здібності людини, розвиток творчого мислення, навичок самостійності, самоконтролю та дисципліни. Крім того, гейміфікація зменшує навчальне навантаження, підвищує рівень самостійності в процесі навчання й розвитку, посилює інтерес до навчання завдяки нестандартному поданню матеріалу, а також покращенню його засвоєння.

Як ми вивчали тему «Стягнені та нестягнені, повні та короткі форми прикметників» 6 клас? Задля кращого засвоєння теоретичного матеріалу проводимо інтегрований урок української мови, зосереджуючись на народній творчості та класичній літературі. Зокрема, доцільним є текст щедрівки («Ой сивая та зозуленька...») для демонстрації прикметників у короткій (ясен) та нестягненій (сивая) формах. Це дуже вдалий вибір, оскільки саме в усній народній творчості ці форми збереглися найкраще. Метою такого уроку є навчити дітей бачити різницю між повною стягнутою формою (чорна хмара) та короткою/нестягнутою (дрібен, вечірняя). Як показав перебіг уроку української мови в 6 класі НУШ Одеського ліцею №30, назва вправи «Шукач скарбів» перетворює звичайний граматичний розбір на ігрове дослідження. Діти сприймають пошук слів як квест, що стимулює їхню увагу до тексту. Використання знайомих із дитинства текстів Т. Шевченка, щедрівки викликає позитивні асоціації. Учні не

The screenshot shows a Zoom meeting interface. On the left, two presentation slides are visible. The top slide is titled "Зверніть увагу!" (Pay attention!) and features a poem by Taras Shevchenko: "Ой сивая та зозуленька, Щедрий вечір, добрий вечір, Добрим людям на здоров'я! Усі сади та і обілля... А в одному та і не було... А в тім саді три тереди... А в першому — красне сонце, А в другому — ясен місяць, А в третьому — орібі зірки...". A green box on the slide contains the text: "Короткі та нестягнені форми прикметників поширені в усній народній творчості". The bottom slide is titled "Шукач скарбів" (Treasure Hunter) and features a cartoon character with a question mark. It includes a poem: "Зоре моя вечірняя, Зійди над горою, Поговорим тихесенько В неволі з тобою. (Тарас Шевченко)" and "Та чорна хмара наступає, Та дрібен дощик накрапає. Гей, та фрібен дощик накрапає. (Народна творчість)". A speech bubble on the slide says: "Знайдіть прикметники та визначте їхні форми". On the right side of the Zoom window, a grid of participants is visible, including Kostya, Yelena Duzhova, Ivan Bicknar, Volodymyr An..., and Sha Y oidi. At the bottom of the Zoom window, the system tray shows the time 11:48, the meeting ID yjz-kiwg-hgu, and various control icons.

просто вивчають суху теорію, а бачать, як мова «живе» в піснях та віршах.

Вважаємо за доцільне, крім того, поділитися корисними секретами вивчення теми «Правопис прикметникових суфіксів».

Учні працювали зі словотворчим тренажером у формі квітки. У центрі – корінь «біл-», а на пелюстках – різні суфікси (-еньк-, -есеньк, -ісінськ, -уват- тощо).

Діти мали утворити нові прикметники, приєднуючи суфікси до основи, та пояснити відтінки значень (наприклад, біленький – пестливе, білявий – ознака волосся, білуватий – неповнота ознаки). Це розвиває навички морфемного аналізу та відчуття мовних нюансів.



Робота зі словотворчим тренажером у формі квітки стимулює критичне мислення, оскільки учні аналізують будову слова, добирають відповідні суфікси та пояснюють смислові відтінки утворених прикметників, що вимагає усвідомленого застосування мовних знань. Водночас вправа розвиває креативність, адже подання матеріалу у вигляді візуальної моделі («квітки») перетворює процес навчання на творче конструювання слів, сприяє розвитку уяви та мовного чуття. Комунікативні вміння формуються через проговорювання результатів, пояснення значень і обговорення різних варіантів, що допомагає учням точніше висловлювати думки та аргументувати їх. А елемент співпраці реалізується під час роботи в парах або групах, коли учні разом добирають суфікси, порівнюють відповіді та доходять спільного рішення. Таким чином, вправа не лише забезпечує засвоєння правопису прикметникових суфіксів і розвиток морфемного аналізу, а й сприяє формуванню ключових компетентностей учнів у межах діяльнісного підходу.

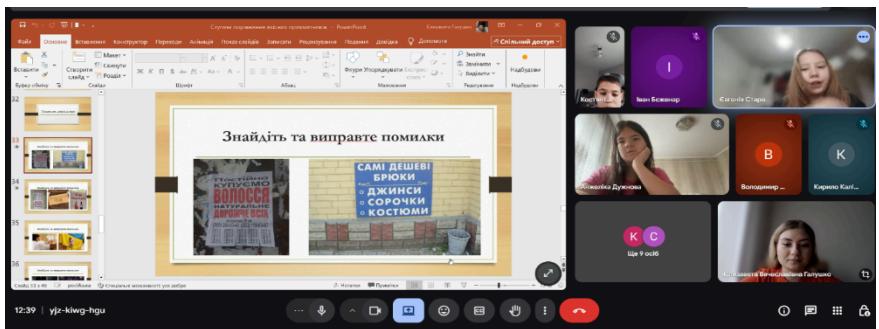
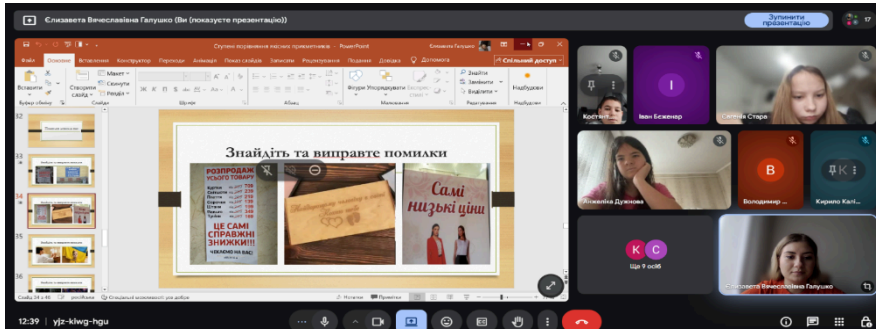
Безумовно, розглянемо вправу «Хмара присвійних імен»: на екрані хмара з чоловічими та жіночими іменами (Максим, Андрій, Марія, Оля та інші). Учні мали утворювати від цих імен присвійні

прикметники, що відповідають на запитання «чий? / чия?». Особлива увага приділяємо правильному вживанню суфіксів -ів, -їв, -їн та -ин (-ина). Це критично важливий момент для запобігання помилкам на кшталт «Андрієв» замість правильного Андріїв. Використання яскравих символів (сонце, квіти, хмаринки) допомогло зняти напруження від складної теми словотвору. Діти сприймали це не як граматичні формули, а як конструктор слів. Це дало змогу вибудувати неігрову навчальну діяльність із використанням ігрових принципів. Погодьмося, що, «на відміну від ігрового навчання, у ході якого гра є досвідом, гейміфікація інтегрує ігрові компоненти у традиційне навчання» [7, с. 19]. Робота з такою хмарою слів активізує критичне мислення, оскільки учні та учениці 6 класу аналізують будову імен, добирають відповідні суфікси (-ів, -ин) і свідомо уникають типових помилок, обгрунтовуючи правильність утворених форм. Водночас вправа стимулює креативність: подання матеріалу у вигляді «словесного конструктора» з яскравими образами сприяє розвитку уяви, асоціативного мислення та інтересу до мовотворення. Комунікативний складник реалізується через обговорення варіантів, проговорювання утворених присвійних прикметників і пояснення вибору, що формує мовленнєву компетентність. Елемент співпраці проявляється під час виконання завдання в парах або групах, коли учні взаємодіють, допомагають одне одному та узгоджують відповіді. Таким чином, вправа забезпечує не лише засвоєння складних словотворчих норм, а й комплексний розвиток навичок «4К» учнів у цікавій та психологічно комфортній формі.

Наступною темою візуалізації матеріалу є «Ступені порівняння якісних прикметників» на уроці української мови серед учнів 6 класів. Ми досліджували різні способи вираження ступенів порівняння якісних прикметників. Для цього використовували інтерактивні та креативні методи: слухали пісні, звертаючи увагу на прикметники та помилки в їхньому використанні; аналізували реклами та банери, шукаючи мовні неточності; обговорювали знайдені помилки та пояснювали, як правильно утворювати найвищий ступінь прикметників. Такий підхід допоміг учням та ученицям помітити прикметники у реальних контекстах та закріпити правила їхнього порівняння в цікавій та наочній формі. Помічниками на уроці стали пісні Скрябіна, DZIDZIO та гурту «Бабський батальйон»; реклама продуктів та банери-реклами.

Як показав перебіг уроку української мови в 6 класі НУШ Одеського ліцею №30, таким чином розвивається досить активно критичне мислення через аналіз текстів різних стилів і жанрів, роботу з

інформацією, виконання проблемних завдань, порівняння мовних явищ та обговорення різних точок зору. У шестикласників фіксуємо за такої навчальної роботи розвиток здатності до розв'язання будь-якого навчального завдання творчо бажання та вміння діяти не за зразком, а оригінально.



Отже, гейміфікація є ефективним інструментом реалізації технології «4К» на уроках української мови в 6 класі НУШ Одеського ліцею №30 Одеської міської ради Одеської області. Використання ігрових елементів у структурі уроку створює позитивну емоційну атмосферу, у якій навчальна діяльність відбувається природно, невимушено та з високим рівнем зацікавленості школярів. Завдяки цьому підвищується мотивація учнів до вивчення мовного матеріалу, а засвоєння знань і формування компетентностей відбувається швидше та результативніше.

ЛІТЕРАТУРА

1. Галацин К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам. Актуальні питання гуманітарних наук. 2020. Вип 27. Т. 1. С. 246-251.
2. Гунько Т. В. Гейміфікація як мотиваційна стратегія у викладанні іноземної мови. Інтелектуальна та емоційна складові навчання іноземних мов: новітні тенденції і завдання для вищої школи : матеріали Міжнар. наук.- практ. конф., 5 червня. 2015. Київ : НАУ, 2015. С. 41–45.
3. Добровольська Н., Копняк К. Smart-освіта: як новітня освітня парадигма. Smart-освіта: ресурси та перспективи : матеріали II Міжнар. наук.-метод. конф., 23 листопада. 2016 р. Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2016. С. 40–43.
4. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? : [Електронний ресурс] URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iaк-instrument-shcho-take-heimifikatsia>
5. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. Нова педагогічна думка. 2022. № 3 (111). С. 47-51.
6. Методика навчання української мови. Термінологічний словник» / кол. авторів за ред. Олени Горошкіної. Словник-довідник. Київ : Видавничий дім «Освіта», 2024. 150 с.
7. Мехед К. М. Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка*. Вип. 7 (163) / Нац. ун-т «Черн. колегіум» ім. Т. Г. Шевченка ; голов. ред. М. О. Носко. Чернігів : НУЧК, 2020. С. 19-22. (Серія: Педагогічні науки).
8. Морзе Н. В., Барна О. Є. Цифрова трансформація освіти: виклики та перспективи: наук.-метод. посіб. Київ : Педагогічна преса, 2022. 284 с. С. 78–95.
9. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. Педагогічні науки. 2022. Вип. 100. С. 12-18.
10. Шавлова Л. В. Формування креативної особистості в процесі вивчення української мови та літератури. Українські студії в європейському контексті. 2024. № 8. С. 329-343.