

Людмила Близнюк, кандидат філологічних наук,
доцент кафедри німецької філології
Волинського національного університету імені Лесі Українки

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ: ПРАКТИЧНІ ПОРАДИ

Гейміфікація навчання – це все про позитивні емоції, щирий інтерес, багато веселощів і постійний розвиток. Чому ігри такі популярні серед дітей? В чому їхній секрет? Все просто. Вони гуртують дітей незалежно від віку. Ігри використовують мотиваційні інструменти, які заохочують грати дітей все більше і більше [3].

У наш час освітній процес вже гейміфікований. Зокрема у ЗЗСО приклади гейміфікації бачимо у системі оцінювання в Новій українській школі, в організації змагань між класами за символічну «валюту», використання ігрових елементів безпосередньо на уроках тощо. Гейміфікація – це вже не новий тред, а важливий інструмент, який сприяє залученню учнів до навчання.

На цьому зупинятися не потрібно, і щоб втілювати гейміфікацію на уроках треба дотримуватися певних правил, зокрема:

I. *Розробка сюжету.* Для того щоб урок став грою, в першу чергу потрібна захоплююча історія (якщо буде цікаво - 50% роботи виконано).

II. *Визначення цілей.* Поставити перед учнями конкретні ігрові цілі. (мета уроку – ігрова ціль).

III. *Розподіл ролей між учнями.* Поділити клас на групи і надати або присвоїти певну роль, так щоб були задіяні всі учні.

IV. *Придумування випробувань та правил ігрового світу.* Головне надати значення цікавому контексту, наступна місія повинна бути чітко продуманою заздалегідь.

V. *Ігрова механіку.* Як працює гра, її правила та причинно-наслідкові зв'язки. Увесь процес повинен проходити динамічно, учні повинні постійно бути задіяні у грі.

VI. *Розвилка в сюжеті.* Це дуже потужний прийом.

VII. *На уроках можна використовувати телефони та планшети.*

VIII. *Використання креативних завдань у писемному мовленні* [1, с. 31]:

– “Предмети розповідають”: учень пише розповідь про певний предмет, який він має змогу бачити чи побачив раніше (наприклад, невеликий камінь, стару поштову листівку, надбиту чашку) і який, поза сумнівом, має свою цікаву історію;

– “Моїх семеро речей”: учень пише про якусь захоплюючу подорож, під час якої ці речі відіграватимуть надзвичайно важливу роль;

– “11 слів”: учень пише короткий текст, який складається з п’яти рядочків. Перший рядок складається з одного, другий – із двох, третій – із трьох, четвертий – із чотирьох, а п’ятий – знову ж з одного слова. Це завдання особливо підходить до написання тексту до якоїсь картинки;

– Написання тексту під впливом прослуханої мелодії, побаченої картини тощо;

– “Текст із слів”: на дошці записуються 15–20 спонтанно названих учнями слів. Учень повинен написати текст на довільну тему, використовуючи всі або більшість із цих слів;

Наприклад, додати ключ до телефону чи планшета. Учень за допомогою цього ключа зможе заходити в додаток та виконувати завдання [9].

Важливим у школі є оцінювання. Тут нам теж не уникнути гейміфікації. Нам нікуди не подітись від 12-бальної системи, але її можна зробити більш змагальною. Окрім звичайних оцінок введіть додаткову систему накопичувальних балів (поінтів). Нараховувати їх можна за певні види діяльності – вчасно здана робота, тиждень без зауважень, місяць без двійок, п’ять зроблених підряд домашніх завдань. В подальшому школяр може обмінювати зароблені «поінти» на різноманітні переваги. Наприклад, можливість відповісти останнім, звільнитись на тиждень від домашнього завдання чи обрати собі місце на контрольній роботі.

Гейміфікація у домашніх завданнях. Часто школярі не роблять домашні завдання, оскільки вважають їх нудними. Так чому б не зробити їх цікавими?

Задавайте інколи креативні завдання з елементами гри – наприклад, зробити шкільну газету з цікавими фактами або скласти кросворд, відповідями у якому будуть терміни з біології чи географії. Можна запропонувати розбитися по командах або виконувати самостійно. Головне – не потрібно ставити жорстких дедлайнів, тобто задавати «з сьогодні на завтра». Інакше через брак часу дитина не зможе проявити свою креативність [4].

Якщо ставите задачу на місяць, то обов'язково відслідковуйте проміжні результати та допомагайте тим, у кого виникли труднощі. Ще один важливий момент – вчитель повинен зробити завдання максимально актуальним для конкретної вікової групи школярів. Для цього долучіться до того, що вони люблять, – їх кумирів, соцмереж, додатків, якими вони користуються, і т.д. Елементи гри, що застосовуються: невизначеність, таємниця, правила, видимість прогресу, емоційна складова, дія, складнощі.

Нагороджуйте школярів відзнаками. Хоча це дещо схоже на молодшу школу з наліпками та печатками, воно дійсно працює – адже й старші учні люблять різноманітні винагороди. Ви можете нагороджувати так званими бейджами. Виділіть на кожен семестр набір бейджів та сформулюйте правила, як їх досягти. Також визначте що ці бейджи дають своїм власникам. Трохи схоже з системою «поінтів» з першого пункту, але різний сенс. Там мета накопичувати бали, тобто працювати краще взагалі [2, с. 114].

У даному випадку мета – різноманітність, адже кожен бейдж видається за окрему дію. Наприклад, бейдж «Майстер домашніх завдань» можна отримати за п'ять оцінок 10-12 за виконані домашні завдання протягом семестру – і в результаті звільнитись від задач на цілий тиждень! Елементи гри, що застосовуються: винагорода, ризик, правила, видимість прогресу, емоційна складова, дія, складнощі.

Інтегруйте інтерактивні онлайн-ресурси у процес навчання. Школярів може зацікавити виконання завдань на сторонніх ресурсах – наприклад, проходження тестів та перегляд відео. За це можна нараховувати додаткові

бали, поінти, бейджи або ж зробити частиною домашнього завдання. Існує безліч ресурсів, які сподобаються учням та урізноманітнять навчальний процес.

Влаштуйте змагання у класі. Змагання якнайкраще підбурюють школярів розвиватись і навчатись. Можна влаштовувати квести (як у школі, так і за її межами), вікторини, рольові ігри (на кшталт фільму «Філософи»). Змагання повинно мати дві мети – засвоєння навчального матеріалу та активне залучення школярів до процесу гри. Тому варто знайти золоту середину між наповненням змісту гри завданнями з навчального процесу та підтриманням інтересу з боку учнів. Елементи гри, що застосовуються: таємниця, невизначеність, ризик, винагорода, правила, видимість прогресу, емоційна складова, дія, складнощі [9]

Отже, гейміфікація сприяє підвищенню мотивації, емоційній залученості школярів та їхній соціальній взаємодії.

Список використаних джерел

1. Близнюк Л. М., Кінах Л. С. Креативне письмо як засіб мотивації студентів до вивчення іноземної мови. *Науковий вісник Волинського державного університету імені Лесі Українки. Філологічні науки.* (3). С. 28-32.
2. Захарова О. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки.* 2017. Вип. 32. С. 113–122.
3. Гейміфікація в освітньому процесі: як зробити уроки цікавими: веб-сайт: URL: <https://oplatforma.com.ua/article/2687-geymfkatsya-v-osvtnomu-protses-yak-zrobiti-uroki-tskavimi> (дата звернення: 14.04.2024).
4. Гейміфікація в електронному навчанні, як засіб підвищення пізнавальної активності учнів на уроках інформатики : веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/geymifikaciya-v-elektronnomu-navchanni-yak-zasib-pidvischennya-piznavalno-aktivnosti-uchniv-na-urokah-informatiki-82193.html> (дата звернення: 10.04.2024)