

УДК 373.3.091.33:808.5

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ МОВИ Й МОВЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Світлана Дубяга, Олександра Чумаченко

*Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького***Анотація:**

У статті розглянуто гейміфікацію як ефективний педагогічний засіб для розвитку мовленнєвих і комунікативних навичок у дітей молодшого шкільного віку. Увага акцентується на перевагах інтеграції ігрових елементів у навчальний процес, зокрема на стимулюванні інтересу й активності учнів під час вивчення української мови. Проаналізовано основні складові гейміфікації, включаючи бали, рівні, систему досягнень, змагання та заохочувальні нагороди, які позитивно впливають на навчальну мотивацію та дозволяють учням досягати високих результатів у засвоєнні нових мовленнєвих конструкцій і правил. Особливу увагу приділено психологічним аспектам використання гейміфікації, зокрема підвищенню впевненості в собі, розвитку критичного мислення та командної роботи. Крім того, представлено практичні рекомендації для вчителів щодо впровадження гейміфікації на уроках мови, включаючи приклади вправ та завдань, які сприяють закріпленню мовних знань та формуванню навичок спілкування. Підкреслено, що гейміфікація не лише полегшує засвоєння матеріалу, а й сприяє емоційному залученню учнів, підтримує їх інтерес до навчання та поліпшує загальну атмосферу уроків.

Ключові слова:

гейміфікація; навчання; молодші школярі; мовлення; мотивація; інтерактивність; комунікативні компетенції.

Resume:

Dubiaha Svitlana, Chumachenko Oleksandra. Gamification as a tool for language and speech learning among younger schoolchildren.

The article examines gamification as an effective pedagogical tool for developing language and communication skills in young school-age children. The focus is on the advantages of integrating game elements into the educational process, particularly in stimulating students' interest and engagement in learning the Ukrainian language. The primary components of gamification are analyzed, including points, levels, achievement systems, competition, and reward incentives, which positively impact learning motivation and help students achieve strong results in mastering new language structures and rules. Special attention is given to the psychological aspects of gamification, such as boosting self-confidence, fostering critical thinking, and enhancing teamwork. Additionally, practical recommendations are provided for teachers on implementing gamification in language lessons, including examples of exercises and activities that reinforce language knowledge and communication skills. It is emphasized that gamification not only facilitates material comprehension but also promotes students' emotional engagement, sustains their interest in learning, and improves the overall classroom atmosphere.

Key words:

gamification; learning; younger schoolchildren; speech; motivation; interactivity; communication competencies.

Постановка проблеми. Основним документом початкової освіти є Державний стандарт, який визначає основні вимоги до компетентностей та навчальних досягнень здобувачів освіти, а також основний підхід до початкової освіти. Основною галуззю, яка орієнтована на здатність повною мірою оволодіти українською мовою, є мовно-літературна освітня галузь. Вона реалізована в такому навчальному предметі, як «Українська мова».

Згідно з Державним стандартом навчання в початковій школі здійснюється за двома типовими освітніми програмами – типова освітня програма за редакцією О. Савченко (НУШ 1) та типова освітня програма за редакцією Р. Шияна (НУШ 2)

За НУШ 1 мета початкового курсу мовної освіти передбачає забезпечення всебічного розвитку учня, його здібностей відповідно до індивідуальних та вікових особливостей і потреб дитини, вміння вільно спілкуватися українською мовою, розвиток творчих здібностей, уяви та допитливості, гарантуючи, що він готовий продовжити навчання в початковій школі. Українська мова призначена для того, щоб формувати шанобливе ставлення до української мови та культурних цінностей українського народу, бачити свій подальший успіх при

бездоганному знанні мови, вміти використовувати її у повсякденному житті.

Якщо ми порівняємо цілі цих двох програм, то можемо сказати, що в основі НУШ 1 лежить принцип дитиноцентризму. Тобто, він більшою мірою спрямований на всебічний розвиток учнів і формування важливих життєвих цінностей. НУШ 2 розвиває здатність дитини спілкуватися українською мовою і використовувати її у всіх сферах суспільного життя, а також орієнтований на країну і культуру.

На сучасному етапі розвитку освіти існує гостра необхідність у пошуку нових методів та підходів для ефективного навчання молодших школярів, особливо в контексті розвитку мовленнєвих і комунікативних навичок. Вивчення мови та мовлення потребує активної участі учнів, високого рівня їхньої мотивації та емоційного залучення, проте традиційні методи навчання часто не здатні в повній мірі забезпечити ці аспекти. Багато учнів молодшої школи втрачають інтерес до навчання через одноманітність уроків, які не враховують їхні індивідуальні особливості та потреби в інтерактивному й цікавому освітньому середовищі. Це призводить до низької успішності, зниження мотивації до навчання та відсутності належного рівня комунікативної компетентності, що є важливим для подальшої

соціалізації учнів і успішного спілкування в суспільстві (Кузьменко, 2020, с. 27)

Сучасні дослідження вказують на те, що гейміфікація, тобто застосування ігрових елементів у навчанні, може значно полегшити процес засвоєння мовленнєвих навичок, активізуючи інтерес учнів та підтримуючи їхню пізнавальну активність. Гейміфікація створює умови для неформального навчання, у якому учні сприймають уроки як цікаву гру, а не як обов'язок. Упровадження елементів гри, таких як система балів, нагород, рівнів і змагань, сприяє розвитку мотивації до навчання, формуванню впевненості у власних силах, поліпшенню емоційного стану учнів і стимулює прагнення досягати кращих результатів.

Однак, попри зростаючу популярність гейміфікації у педагогічній практиці, її впровадження у навчання мови та мовлення молодших школярів досі залишається малодослідженим питанням. Брак наукових даних про ефективність гейміфікаційних методів та їхнє конкретне застосування в освітніх програмах для молодших класів свідчить про необхідність подальших досліджень. Також потребують визначення оптимальні методи адаптації гейміфікаційних інструментів для врахування індивідуальних особливостей молодших школярів та для досягнення конкретних навчальних цілей у навчанні мови (Долинський, Кравченко, 2020, с. 109).

Таким чином, постає проблема розробки і застосування гейміфікаційних методів, які сприяли б підвищенню мотивації учнів до вивчення мови, підтримували активне засвоєння мовленнєвих навичок, розвивали комунікативні компетенції і водночас забезпечували позитивну емоційну атмосферу під час навчального процесу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні засади ігрової діяльності розкриваються у психолого-педагогічних працях науковців: В. Беспалька, Н. Матяш, Ю. Машбиць, Н. Ничкало, О. Пехоти, О. Полат, М. Савчин, Г. Селевко, С. Сисоєвої та ін.

Загальним питанням гейміфікації та характеристикам окремих її напрямів (комп'ютерні ігри у закладах дошкільної і шкільної освіти, вебквести, геймтехнології тощо) приділяється важлива увага у наукових студіях таких дослідників, як Е. Галанина, М. Євсєєва, О. Ільченко, Л. Костюченко, О. Крицак, Є. Крюкова, О. Макаревич, І. Новик, С. Переяславська, О. Ткаченко та ін. У психолого-педагогічній літературі існує чимало різних підходів до класифікації дитячих ігор, зокрема в дослідженнях Л. Артемової, К. Гарвей, К. Грос, О. Леонтьєва, П. Лесгафт, Н. Луцан,

С. Новосьолової, Ж. Піаже, О. Сорокіної, Ф. Фребель, В. Штерн та ін. Питання щодо використання комп'ютерних ігор в освітніх цілях досліджено А. Бершадським та Е. Янко.

Гейміфікація як засіб підвищення ефективності навчання в початковій школі розглядалася такими вченими, як Л. Жиділова, О. Карабін, К. Ляшенко; гейміфікацію освітнього процесу під час вивчення навчальних предметів у загальній середній освіті досліджували І. Борисюк, М. Мар'єнко, О. Пінчук, Н. Яськова. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам закладів вищої освіти вивчалися К. Галацин; гейміфікація у професійно-педагогічній підготовці майбутнього вчителя – Г. Коберник; формування професійної компетентності майбутнього вчителя іноземної мови з використанням гейміфікації – С. Деньгаєвою; педагогічні умови застосування комп'ютерних дидактичних ігор у фаховій підготовці майбутніх учителів математики та інформатики – Н. Кириленко та ін.

Упровадження гейміфікації допомагає вчителю мотивувати дітей і залучати їх до освітнього процесу, розвиваючи різні розумові навички; забезпечує навчання в інтерактивному середовищі, в якому вони можуть тренуватися, робити помилки і виправляти їх тощо.

Формулювання цілей статті. У зв'язку з цим дослідження гейміфікації як дієвого педагогічного інструменту для розвитку мовленнєвих і комунікативних навичок у молодших школярів, а також визначення конкретних методів її ефективного впровадження у навчальний процес. З огляду на актуальність інтерактивних підходів у сучасній освіті, дослідження зосереджено на аналізі того, як ігрові елементи можуть підвищувати мотивацію до навчання, заохочувати учнів до активної участі у заняттях та сприяти кращому засвоєнню мовного матеріалу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація є сучасним підходом у педагогіці, який активно використовується для підвищення мотивації учнів та покращення результатів їхнього навчання. У навчанні мови та мовлення молодших школярів гейміфікація має значний потенціал, оскільки вона враховує психологічні особливості дітей цього віку: потребу в активній діяльності, схильність до гри та важливість емоційного залучення. Висвітлюючи основні аспекти впровадження гейміфікації у навчання мови, її компонентів, методів, а також результатів можна досягти завдяки використанню цього підходу (Биков, Литвинова, 2019, с. 47).

Гейміфікація, або ігрофікація, передбачає використання ігрових елементів у неігровому середовищі, щоб створити цікавіше й більш

мотивуюче навчальне середовище. У контексті навчання мови молодших школярів гейміфікація може бути реалізована за допомогою таких елементів, як:

- бали та нагороди – за виконання завдань учні отримують бали, значки або інші заохочувальні нагороди, що стимулює їхнє бажання успішно виконувати завдання;
- рівні та прогрес – освітній процес поділяється на рівні, які поступово ускладнюються; це допомагає учням бачити свій прогрес і мотивує їх рухатися далі;
- змагання – учні можуть змагатися між собою або працювати в команді для досягнення спільних цілей, що формує навички комунікації та співпраці;
- завдання та виклики – завдяки цікавим ігровим завданням, наприклад, розгадуванню ребусів, виконанню інтерактивних вправ тощо, учні активно залучаються до процесу навчання.

Впровадження гейміфікації у навчання мови базується на створенні ситуацій, що потребують від учнів активного використання мовленнєвих навичок. Наприклад, у рамках гри «Збери слова» учні можуть отримувати бали за правильне складання речень з окремих слів. Також корисним є застосування інтерактивних мовних додатків, як-от Duolingo або Lingokids, де кожне виконане завдання або пройдений рівень винагороджується, що підвищує інтерес до процесу навчання.

Іншим ефективним підходом є розробка мовних квестів, де учні виконують серію завдань, рухаючись від одного «пункту» до іншого, що допомагає закріпити нові знання. Наприклад, для вивчення теми «Тварини» можна створити квест, у якому учні повинні описувати різних тварин, використовуючи нові слова. Подібні завдання активізують процес запам'ятовування і водночас розвивають вміння спілкуватися.

Гейміфікація має значний психологічний ефект, оскільки допомагає подолати комунікативні бар'єри, розвиває впевненість у собі, сприяє прояву ініціативи та відповідальності. Використання ігрових елементів створює емоційно позитивну атмосферу на уроках, що важливо для дітей молодшого шкільного віку. Гейміфікація дозволяє учням природно адаптуватися до мовного середовища і активно взаємодіяти з вчителем та однокласниками, оскільки у грі вони почувуються комфортніше та відкритіше (Тищенко, & Шевченко, 2019, с. 90).

Гейміфікація сприяє розвитку мовленнєвих компетенцій: вона стимулює дітей висловлюватися, формулювати думки та слухати інших. Наприклад, завдання, побудовані у

форматі діалогів, рольових ігор або драматизації, допомагають учням засвоювати нові мовні конструкції та практикувати мовлення в умовах, наближених до реального спілкування. Інтерактивні командні ігри, у яких потрібно досягти мети разом, розвивають навички роботи в команді та комунікативну компетентність.

Для ефективного впровадження гейміфікації в навчання мови рекомендується використовувати:

- ігрові картки – для вивчення нових слів чи граматичних конструкцій;
- мовні додатки – для підтримки індивідуальної роботи з кожним учнем і дозволу їм прогресувати у власному темпі;
- рольові ігри – які допомагають створити ситуації реального спілкування;
- віртуальні нагороди – для підвищення мотивації та стимулювання учнів до досягнення кращих результатів.

Застосування гейміфікації в навчанні мови та мовлення молодших школярів показує позитивні результати, що проявляються в поліпшенні мовленнєвих навичок, підвищенні інтересу до навчання та більш активній участі учнів у навчальному процесі. Учні стають більш впевненими у своїх можливостях, здатні швидше засвоювати новий матеріал і проявляти ініціативу в мовленнєвій діяльності. Актуальність теми дослідження зумовлена потребою у модернізації сучасної освіти, особливо у початковій школі, де закладаються основи мовленнєвих навичок та комунікативної компетентності учнів. Сьогодні суспільство висуває високі вимоги до здатності молодого покоління ефективно спілкуватися, адаптуватися до нових умов та взаємодіяти з оточенням. Однак традиційні методи навчання часто не здатні забезпечити належний рівень інтересу та мотивації дітей, що може негативно позначатися на успішності їхнього навчання та якості засвоєння мовного матеріалу.

Гейміфікація відповідає потребам сьогодення, оскільки враховує інтереси молодших школярів, для яких гра є природним способом пізнання світу. В умовах швидкого розвитку технологій вона стає ще більш актуальною, адже цифрові інструменти дозволяють вчителям створювати інтерактивне ігрове середовище, яке підвищує залученість учнів та сприяє їхній активній взаємодії з навчальним матеріалом.

Окрім того, гейміфікація сприяє розвитку у дітей критичного мислення, творчих здібностей, навичок співпраці та впевненості у власних силах – якостей, які є важливими для особистісного зростання і формування соціально-комунікативної компетентності. Інтерактивний підхід також допомагає учням швидше засвоювати складні мовленнєві конструкції, покращувати навички усного та письмового

мовлення, а також запам'ятовувати лексичні та граматичні правила.

Подальші дослідження у цій сфері можуть зосередитися на кількох важливих напрямках, які забезпечать глибше розуміння і більш широке впровадження гейміфікації у навчальний процес. Варто вивчити, як цей процес можна адаптувати під індивідуальні особливості учнів, враховуючи різні рівні їхнього розвитку, потреби та інтереси. Це дозволить зробити методи більш гнучкими та підходящими для кожного учня. Потрібні додаткові дослідження, які б аналізували вплив гейміфікації не тільки на мотивацію до навчання, але й на довготривале засвоєння матеріалу та розвиток мовленнєвих навичок. Це допоможе краще зрозуміти, як методи гейміфікації впливають на формування стійких мовних компетенцій.

Сьогодні стрімкий розвиток цифрових інструментів, таких як інтерактивні додатки, платформи з ігровими елементами та онлайн-ігри, відкриває нові можливості для гейміфікації. Майбутні дослідження можуть зосередитися на оптимізації цифрових ресурсів у навчанні мови та оцінці їхньої ефективності для молодших школярів. Важливо порівняти результати навчання у групах, що використовують ці методи, та у групах, які навчаються за традиційними методами, щоб краще оцінити, які аспекти гейміфікації є найбільш результативними та в яких випадках вони працюють найефективніше.

Для того, щоб гейміфікаційні методи ефективно інтегрувалися в освітній процес, необхідно розробити систему оцінювання їхніх результатів. Це може включати як методи оцінки досягнень учнів у конкретних мовленнєвих навичках, так і загальні критерії успішності учнів у навчанні мови. Важливо дослідити, як гейміфікація впливає на психологічний комфорт учнів, їхню впевненість у своїх можливостях, зниження рівня тривожності та формування позитивного ставлення до навчання.

Сучасні умови потребують дистанційного навчання, відкриваючи перспективи для дослідження можливостей гейміфікації в онлайн-форматі. Це особливо актуально для дітей молодшого шкільного віку, які потребують візуальних та інтерактивних елементів для підтримки уваги та мотивації під час дистанційних уроків (Гончаренко, 2020, с. 59).

Висновки. Варто зазначити, що гейміфікація є ефективним засобом підвищення мотивації до навчання мови та мовлення молодших школярів, сприяючи їхньому активному залученню в освітній процес, покращенню комунікативних навичок і збагаченню лексичного запасу. Впровадження ігрових елементів у навчальну діяльність дозволяє створити позитивну емоційну атмосферу на уроках, яка сприяє зниженню тривожності у дітей та розвитку впевненості у власних силах. Зокрема, гейміфікація стимулює інтерес учнів, активізує їхню пізнавальну діяльність, формує навички співпраці та взаємодії, що є важливим для соціалізації дитини. Гейміфікаційні методи, такі як система нагород, досягнення рівнів, змагання та рольові ігри, роблять процес вивчення мови більш структурованим і водночас інтерактивним, забезпечуючи високий рівень залученості учнів.

Одним із важливих висновків є те, що гейміфікація сприяє розвитку не лише мовленнєвих навичок, але й цілого спектру когнітивних, емоційних та соціальних компетенцій. Це дозволяє стверджувати, що гейміфікація має потенціал до комплексного впливу на розвиток особистості молодших школярів, а отже, є цінним інструментом у системі початкової освіти. Однак ефективно впровадження гейміфікації потребує належної підготовки та обґрунтування з боку педагогів, врахування вікових та індивідуальних особливостей учнів, а також адаптації під специфіку навчального контенту, особливо у навчанні мови.

Список використаних джерел

- Биков, В.Ю., & Литвинова, С.Г. (2019). Інноваційні технології у навчанні: гейміфікація як засіб мотивації молодших школярів. *Інформаційні технології та засоби навчання*. (3). С. 45–52.
- Гончаренко, С.У. (2020). *Педагогічна гейміфікація в умовах дистанційного навчання*. Київ: Освіта України. 98 с.
- Долинський, А.Б., & Кравченко, Л.І. (2021). Гейміфікація у системі освіти: від теорії до практики. *Науковий вісник. Педагогіка*. 5 (11). С. 105–114.
- Козак, О.М., & Черниш, О.Г. (2018). Ігрові технології в навчанні мови: сучасні підходи та перспективи. *Педагогічна освіта*. 2 (28). С. 112–119.
- Кузьменко, І.В. (2020). Роль гейміфікації у формуванні комунікативних навичок молодших школярів. *Проблеми сучасної освіти*. 1. С. 24–30.

References

- Bykov, V.Yu., & Lytvynova, S.H. (2019). "Innovative Technologies in Education: Gamification as a Means of Motivation for Younger Schoolchildren." *Information Technologies and Learning Tools*, no. 3, pp. 45–52. [in Ukrainian]
- Honcharenko, S.U. (2020). *Pedagogical Gamification in the Context of Distance Learning*. Kyiv: Education of Ukraine, 98 p. [in Ukrainian]
- Dolynskiy, A.B., & Kravchenko, L.I. (2021). "Gamification in the Education System: From Theory to Practice." *Scientific Bulletin. Pedagogy*, no. 5 (11), pp. 105–114. [in Ukrainian]
- Kozak, O.M., & Chernysh, O.H. (2018). "Game Technologies in Language Learning: Modern Approaches and Prospects." *Pedagogical Education*, no. 2 (28), pp. 112–119. [in Ukrainian]

- Павленко, Ю.С. (2019). Інтеграція цифрових технологій у процес навчання: можливості та виклики. *Освітня платформа України*. 4. С. 38–44.
- Сидоренко, О.П. (2018). *Ігрова діяльність у навчанні дітей молодшого шкільного віку*. Харків: Ранок. 76 с.
- Тищенко, М.П., & Шевченко, В.Л. (2019). Методика застосування гейміфікації для розвитку мовних навичок у молодших школярів. *Педагогічна наука та практика*. 7 (23). С. 87–95.
- Шаповал, Н.В. (2021). Психологічні аспекти впровадження гейміфікації у навчальний процес. *Молодь і ринок*. 3 (78). С. 130–137.
- Якимчук, О.С., & Корж, Л.В. (2020). Гейміфікація у навчанні мови та мовлення: основні підходи та перспективи розвитку. *Збірник наукових праць Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки*. 12. С. 59–68.
- Kuzmenko, I.V. (2020). "The Role of Gamification in Forming Communication Skills of Younger Schoolchildren." *Problems of Modern Education*, no. 1, pp. 24–30. [in Ukrainian]
- Pavlenko, Yu. S. (2019). "Integration of Digital Technologies in the Learning Process: Opportunities and Challenges." *Educational Platform of Ukraine*, no. 4, pp. 38–44. [in Ukrainian]
- Sydorenko, O.P. (2018). *Game Activities in Teaching Young School-Aged Children*. Kharkiv: Ranok, 76 p. [in Ukrainian]
- Tishchenko, M.P., & Shevchenko, V.L. (2019). "Methodology of Applying Gamification for Developing Language Skills in Younger Schoolchildren." *Pedagogical Science and Practice*, no. 7 (23), pp. 87–95. [in Ukrainian]
- Shapoval, N.V. (2021). "Psychological Aspects of Gamification Implementation in the Learning Process." *Youth and Market*, no. 3 (78), pp. 130–137. [in Ukrainian]
- Yakymchuk, O.S., & Korzh, L.V. (2020). "Gamification in Language and Speech Learning: Key Approaches and Prospects for Development." *Scientific Works Collection of National Pedagogical Dragomanov University. Series 5: Pedagogical Sciences*, no. 12, pp. 59–68. [in Ukrainian]

Відомості про авторів:

Дубяга Світлана Миколаївна
svetlana_107@ukr.net

Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
Наукове Містечко, вулиця, 59, Запоріжжя,
Запорізька обл., 69000, Україна

Чумаченко Олександра Олексіївна

al.chumachenko08@gmail.com
Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
Наукове Містечко, вулиця, 59, Запоріжжя,
Запорізька обл., 69000, Україна

doi: 10.33842/22195203-2024-2-33-121-129

*Матеріал надійшов до редакції 29. 10. 2024 р.
Прийнято до друку 17. 11. 2024 р.*

Information about the authors:

Dubiaha Svitlana Mykolaivna
svetlana_107@ukr.net

Bogdan Khmelnytsky Melitopol
State Pedagogical University
Scientific Town, Street 59, Zaporizhzhia,
Zaporizhzhia region, 69000, Ukraine

Chumachenko Oleksandra Oleksiiivna

al.chumachenko08@gmail.com
Bogdan Khmelnytsky Melitopol
State Pedagogical University
Scientific Town, Street 59, Zaporizhzhia,
Zaporizhzhia region, 69000, Ukraine

doi: 10.33842/22195203-2024-2-33-121-129

*Received at the editorial office 29. 10. 2024.
Accepted for publishing 17. 11. 2024.*