
Гейміфікація на уроках мови й літератури: практичні кейси та платформи

*Сербіна Світлана,
учитель української мови та літератури
Донецького ліцею № 1 Донецької селищної ради
Ізюмського району Харківської області, спеціаліст
вищої категорії, старший учитель
serbinas.p@gmail.com*

Сьогодні не можна уявити урок української мови й літератури без застосування цифрових інструментів, інтерактивності та нових форм взаємодії з учнями. У добу величезного потоку інформації та зниження концентрації уваги традиційні методи викладання часто не викликають зацікавлення. Сучасний освітній процес вимагає інноваційних підходів для залучення учнів до активного навчання. Одним із таких підходів є гейміфікація – упровадження ігрових елементів, що стимулює інтерес і підвищує мотивацію учнів [3, с. 59].

Саме ігрова діяльність відіграє важливу роль у навчанні учнів НУШ, оскільки сприяє активному, цікавому й ефективному засвоєнню знань дітей, перетворює навчання на цікавий процес, мотивує та розвиває навички.

Чому гейміфікація працює? Гра – природна форма діяльності для дітей і підлітків. Ігри легко та невимушено перетворюють учнів із пасивних слухачів на активних учасників освітнього процесу. Застосування гри на уроках допомагає краще сконцентруватися на темі та запам'ятати матеріал. Гейміфікація, на відміну від повноцінної гри, – це навчання, «загорнуте» в ігрову оболонку: бали, нагороди, змагання, сюжети, досягнення. Такий підхід активує внутрішню мотивацію, формує позитивну атмосферу, знижує страх помилок і сприяє самостійності. Переоцінити роль гейміфікації в освітньому процесі важко, адже функції гри реалізують актуальні на сьогодні освітні парадигми, зокрема компетентнісний, комунікативний і діяльнісний підходи [4, с. 11].

Протягом роботи з учнями 5-7 класів НУШ для гейміфікації доречно використовувати широкий спектр цифрових інструментів, наприклад: Lumio, Wordwall, Genially, LearningAppse, Kahoot тощо.

Так, під час повторення матеріалу за темою «Частини мови» учні 7 класу беруть участь у командній грі «Мовний забіг», створеній за допомогою цифрового [застосунку Lumio](#) (рис. 1).



Рис.1. Командна гра «Мовний забіг» (Lutiu, 7 клас НУШ)

Цей застосунок, окрім командних ігор, дозволяє створювати такі види інтерактивної діяльності: «Заповнити пропуски», «Ігрове шоу», «Перегортання», «Пошук слова», «Суперслот», «Порядок ранжування» та інші.

На етапі закріплення нового матеріалу за темою «Дієслово як самостійна частина мови» учні-семикласники долучаються до гри-вікторини «Юний мовознавець». Як елемент гейміфікації варто створювати вікторини на сервісі Genially (шаблон «Боулінг»). Так діти визначають морфологічні функції та синтаксичну роль дієслів (рис. 2).

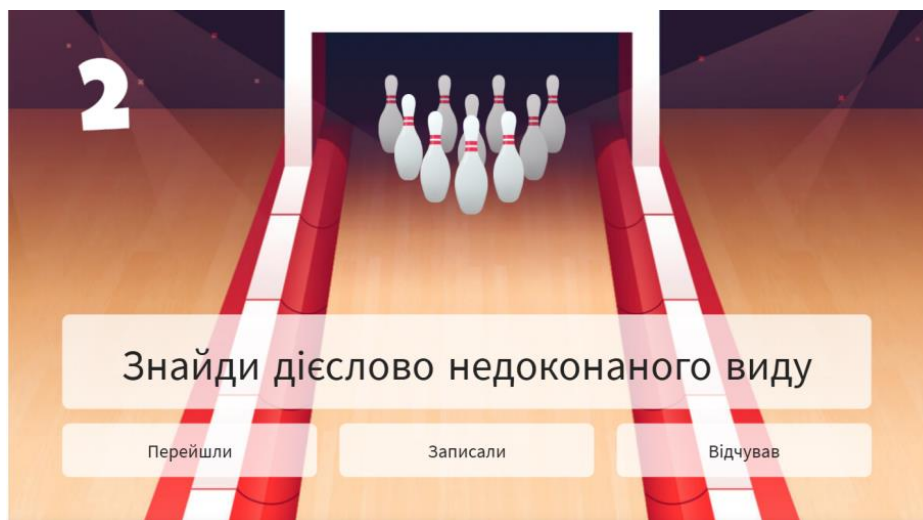


Рис.2. Вікторина «Юний мовознавець» (Genially, 7 клас НУШ)

Готуючись до уроків мови та літератури, створюємо інтерактивні вправи за допомогою застосунку Wordwall. Так, завершивши вивчення теми «Дієслово», діти залюбки беруть участь у сортуванні за групами «Правопис **не** з дієсловами». Учні демонструють рівень засвоєння знань щодо написання дієслів (рис. 3.).

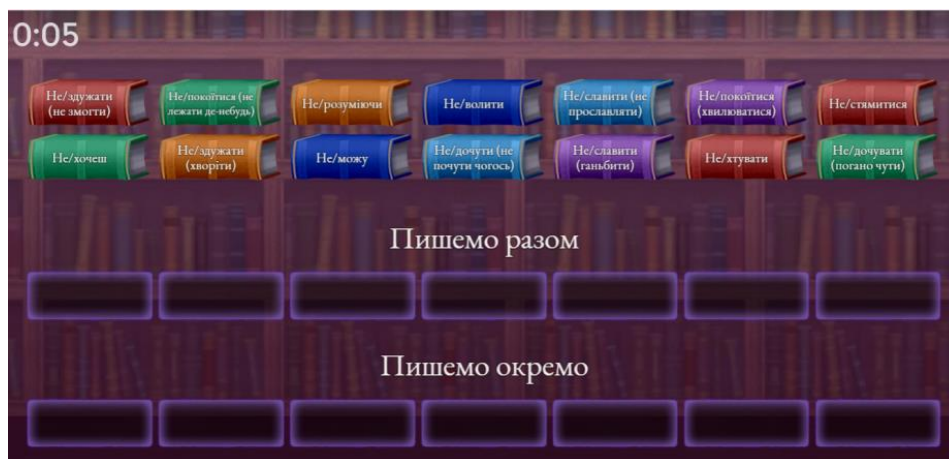


Рис.3. Сортування за групами «Правопис не з дієсловами» (Wordwall, 7 клас НУШ)

Переважно для самостійних робіт під час уроку або як домашні завдання використовується сервіс LearningApps. Наприклад, діти вивчили тему з української літератури «Пісенна лірика». Рекомендуємо їм перевірити свої знання, поєднавши провідний мотив із назвою пісні (рис. 4.).

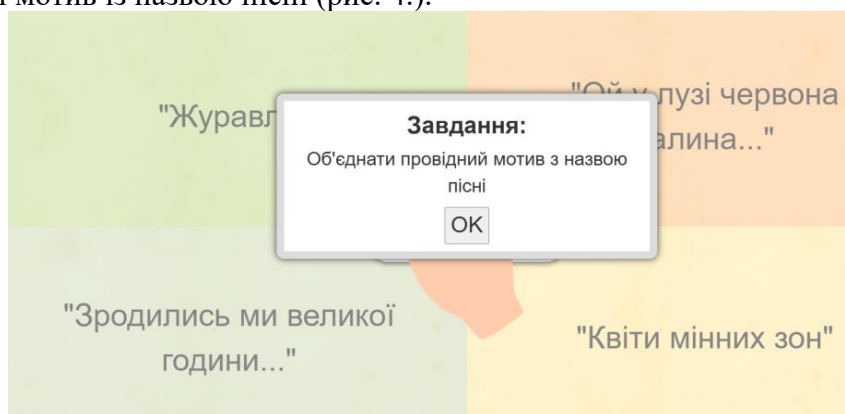


Рис.4. Індивідуальна гра «Знайди пару» (LearningApps, 7 клас НУШ)

Класичним прикладом сервісу для гейміфікації навчального процесу є ігрова навчальна платформа Kahoot, яка використовується майже на всіх етапах уроку з метою активізації пізнавальної діяльності та систематизації вивченого (рис. 5.).

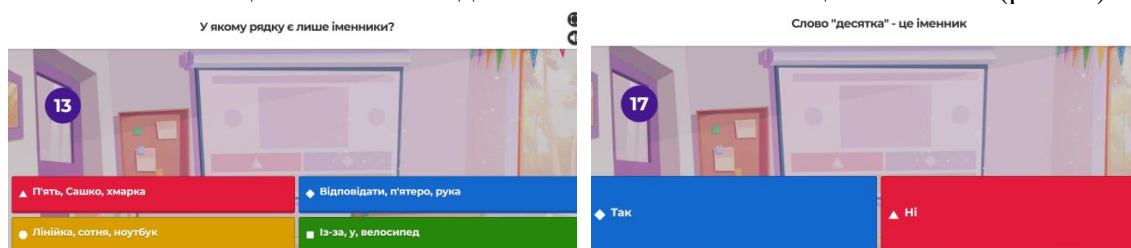


Рис.5. Гра «Лінгвісти» (Kahoot, 7 клас НУШ)

Висновок. Гейміфікація не замінює класичне навчання, але стає потужним інструментом у руках саме творчого вчителя. Важливо вміло застосовувати ігри під час навчального процесу. Головне – не переграти, тому рекомендую

використовувати ігри як додаток до основи, а не як самоціль, добирати їх за віком і рівнем розвитку учнів, залучати дітей до створення завдань.

Гейміфікація – це ефективний спосіб активізувати мислення учнів, зробити вивчення мови й літератури цікавим і змістовним.

Список використаних джерел

1. Антонов Є. (2022) Гейміфікація як засіб підвищення якості освіти: досвід використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі. *Перспективи та інновації науки, Серія «Педагогіка»*. Вип. 9(14). С. 30–42.
2. Кричун Л. П., Нестеренко Т. А. (2024) До питання гейміфікації на уроках української мови. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. № 211. С. 58–62.
3. Синюк Н. В., Підгурська В. Ю. (2023) Григорія Сковороди) Використання механізмів гейміфікації на уроках української мови та літературного читання. *Збірник матеріалів конференції* (29.11.2022).
4. Стрижак І. І. (2022) Упровадження методів гейміфікації в процесі навчання української мови в старшій школі: магістерська робота. ГНПУ ім. О. Довженка, 2022 repository.gnpu.edu.ua