

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Психолого-педагогічний факультет**  
**Кафедра початкової освіти**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Павлик О.А.  
(підпис) (прізвище, ініціали)

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 р.

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 р.

**ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНОГО ВМІННЯ ВИСЛОВЛЮВАТИ**  
**ВЛАСНУ ДУМКУ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ**  
**УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В 2 КЛАСІ**

Кваліфікаційна робота  
студента групи ПНІ-м-16  
ступеня вищої освіти магістр  
спеціальності 013 Початкова освіта  
Боричевського Івана Олександровича

Керівник канд. пед. наук, доцент,  
зав. кафедри початкової освіти  
Павлик Олена Анатоліївна

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS

\_\_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_\_

Голова ЕК

(підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ініціали)

Члени ЕК

(підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ініціали)

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНОГО ВМІННЯ</b>	
<b>ВИСЛОВЛЮВАТИ ВЛАСНУ ДУМКУ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ</b>	
1.1.Визначення сутності наскрізного вміння висловлювати власну думку в науковій літературі.....	7
1.2.Гейміфікація як іноваційний засіб, його структура і значення.....	17
1.3.Педагогічні засади формування наскрізного вміння висловлювати власну думку засобами гейміфікації на уроках української мови .....	26
Висновки до розділу 1 .....	39
<b>РОЗДІЛ 2. СИСТЕМА РОБОТИ З ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНОГО</b>	
<b>ВМІННЯ ВИСЛОВЛЮВАТИ ВЛАСНУ ДУМКУ ЗАСОБАМИ</b>	
<b>ГЕЙМІФІКАЦІЇ</b>	
2.1. Стан досліджуваної проблеми у практиці шкільного навчання. ....	41
2.2. Дослідно-експериментальна робота з формування вміння висловлювати власну думку в учнів 2 класу у процесі навчання української мови.....	52
2.3. Динаміка розвитку вміння висловлювати власну думку учнями другого класу.....	65
Висновки до розділу 2 .....	67
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>69</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....</b>	<b>71</b>
<b>ДОДАТОК.....</b>	<b>81</b>

## ВСТУП

**Актуальність теми.** У сучасних умовах відбувається безперервна зміна суспільних поглядів на освітній процес. Освіта в сучасних умовах невинно змінюється та трансформується з огляду на світові тенденції та глобалізаційні процеси. Вагомою частиною проблематики модернізації форм і методів освіти є питання мотивації та включення учнів до освітнього процесу.

Сьогоднішнім учням притаманний новий формат навчання. Для них є звичними цифрові технології, різноманітні стилі навчання, нове ставлення до освітнього процесу, більш високі вимоги до навчання та викладання. Вчителі також повинні бути готовими до нових викликів, до вирішення значущих питань, які стосуються адаптації навчання до учнівських потреб, їх вимог та пріоритетів. Вчителі мають застосовувати різноманітні методи навчання та засоби, які дадуть змогу учням активно брати участь у навчанні, мати хорошу мотивацію. Нинішні педагогічні підходи, що ґрунтуються на застосуванні ІКТ, формують умови для впровадження нових технологій в активному навчанні. Гейміфікація є однією з таких технологій.

Аналізуючи сучасні проблеми освіти, можна стверджувати про недостатню результативність стандартних методів та засобів навчання в тих ситуаціях, де потрібно розвивати нешаблонне мислення, яке відповідає новим викликам сьогодення. Натомість використання інноваційних цифрових технологій, нових методик та технологій, зокрема ігрових, демонструють ефективність подолання труднощів сьогочасної освіти. Крім того, значення гейміфікації можна розглядати із позицій психологічних характеристик людської природи.

Дослідженням даної проблеми займались, насамперед, зарубіжні науковці, такі як: S.Deterding, R. Khaled, L.E. Nacke, F.Groh, K. Kapp [105; 117; 113].

Основи гейміфікації вивчали Г. Зикерманн, Дж.Линдер, К. Вербах, М.Чепіль, Я. Павлов, Л. Варенина, М. Возняк-Запур, О. Захарова, О.Макаревич та інші [42; 19; 93; 68; 41; 59].

Питання розвитку наскрізного вміння висловлювати власну думку (НВВВД) в учнів молодших класів на заняттях рідної мови розглядали у своїх працях О. Азаровська, О. Вашуленко, Ж. Крайнова, М. Вашуленко [1; 12; 18; 54].

Виокремлювали важливу роль гри у формуванні власної думки у школярів Н. Волкова, С. Воробйова, І. Мітлевич, Т. Чумак, Д. Щербина та інші [23; 63; 94; 95].

У практиці шкіл України гейміфікація поки що не дуже поширена. Головні причини такого явища – це, насамперед, недостатня забезпеченість технологічними засобами, недостатня обізнаність учителів в інформаційно-комунікаційній галузі, широке використання англійської мови на інтернет-платформах, організаційні та систематичні помилки при застосуванні принципів гейміфікації.

У науковій літературі теоретичні засади підвищення мотивації до вивчення української мови досліджені частково, проте питання щодо формування наскрізного вміння висловлювати власні думки засобами гейміфікації на уроках української мови залишається поза увагою. Тому недостатня теоретична розробленість та загальна практична потреба визначають актуальність теми нашого дослідження.

**Мета дослідження** полягає в розробці методики застосування гейміфікації задля формування в учнів наскрізного вміння висловлювати власну думку на уроках української мови в 2 класі.

Для досягнення поставленої мети слід вирішити ряд завдань:

- 1) на основі аналізу наукової літератури визначити сутність понять «вміння», «наскрізне вміння висловлювати власну думку», «засоби гейміфікації»;
- 2) дослідити психолого-педагогічні аспекти формування наскрізного вміння висловлювати власну думку;
- 3) розглянути дидактичні умови формування наскрізного вміння висловлювати власну думку засобами гейміфікації на уроках української

мови;

- 4) вивчити стан досліджуваної проблеми у практиці сучасних шкіл;
- 5) провести дослідно-експериментальну роботу з розвитку вміння висловлювати свою думку в учнів 2 класу під час навчання української мови;
- 6) визначити динаміку розвитку вміння висловлювати власну думку другокласників.

**Об'єкт дослідження** - процес формування наскрізного вміння висловлювати власну думку на уроках української мови.

**Предмет дослідження** - система роботи з формування наскрізного вміння висловлювати власну думку засобами гейміфікації на уроках української мови. в 2 класі.

**Гіпотеза дослідження:** формування наскрізного вміння висловлювати власну думку буде ефективним за таких умов:

- 1) поетапності роботи над формуванням наскрізного вміння висловлювати власну думку;
- 2) впровадження спеціальних вправ та завдань для формування наскрізного вміння висловлювати власну думку на уроках української мови;
- 3) систематичного застосування засобів гейміфікації.

Задля досягнення основної мети дослідження було застосовано **такі методи:**

- теоретичні (вивчення нормативних документів, аналіз наукових джерел, узагальнення психологічних, педагогічних і методичних матеріалів, моделювання, систематизація теоретичного та практичного матеріалу);
- педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний, контрольний);
- емпіричні (вивчення шкільної документації, анкетування, спостереження, бесіди);
- метод математичної статистики.

**Експериментальна база дослідження:** Апостолівський ліцей № 3, 2-Б та 2-А клас.

**Апробація дослідження здійснювалася у формі участі:**

1. у VII Міжнародній науково-практичній конференції «The world of science and innovation» (10-12 лютого 2021 р.) та у публікації:

Borychevsky I. Formation of the ability to express one's own opinion in the context of acquiring communicative competence. *World of Science and Innovation. Abstracts of the 7th International Scientific and Practical Conference*. Cognum Publishing House. London, United Kingdom. 2021. S. 795;

2. у формі публікації у збірнику Криворізького державного педагогічного університету кафедри початкової освіти:

Боричевський І.О., Павлик О.А. Гейміфікація як технологія залучення молодших школярів до активної взаємодії на уроках української мови. *Актуальні питання теорії і практики початкового навчання: Збірник наукових праць студентів*. Кривий Ріг: КДПУ, 2021. Вип. 14 – 422 с.

**Практичне значення дослідження.** Отримані і узагальнені результати магістерської роботи можуть бути використані учителями початкової школи на уроках мовно-літературної освітньої галузі для формування наскрізного вміння читати з розумінням молодших школярів засобом візуалізації, для розробки дидактичних матеріалів, навчально-методичних посібників, а також студентами педагогічних ЗВО для підготовки до занять з методики навчання української мови та сучасних технологій навчання мови і літератури молодших школярів.

**Структура магістерської роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу та загальних висновків, списку використаної літератури, що нараховує 127 джерел, та 6 додатків, розміщених на 8 сторінках. Загальний обсяг роботи складає 88 сторінок, обсяг основного тексту - 70 сторінок.

## РОЗДІЛ 1.

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНОГО ВМІННЯ ВИСЛОВЛЮВАТИ ВЛАСНУ ДУМКУ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

#### 1.1 Визначення сутності наскрізного вміння висловлювати власну думку в науковій літературі

Визначення сутності наскрізного вміння висловлювати власну думку у дослідженні є одним із ключовим моментом у нашій роботі, проте дане вміння у наукових джерелах розкрито недостатньо. Вважаємо за необхідне розкрити наскрізне вміння більш детально, дослідивши його ключові елементи та поняття, які досить часто використовують неточно у роботі з молодшими школярами.

У ХХІ столітті вміння висловлювати власну думку є найважливішим і ключовим фактором сформованості особистості. На нашу думку, це пов'язано з розвитком інформаційно-комунікативної сфери суспільства, зміною поглядів та освітньої системи. Для того щоб зрозуміти і більш детально розкрити наскрізне вміння висловлювати власну думку, необхідно з'ясувати, що таке “вміння”, “наскрізне вміння”, “компетентність” та ключові елементи наскрізного вміння. У контексті нового Державного стандарту “вміння” розглядається як:

- 1) діяльність, заснована на знаннях, готовність людини виконувати ту або іншу діяльність;
- 2) діяльність, яка неможлива без знань і формуються лише на їх основі [37].

На нашу думку, головним показником даного тлумачення є взаємопов'язана направленість кожного вміння, коли людина володіє не тільки теоретичним багажем знань, але й неспроможна застосувати їх на практиці. Беручи до уваги слова Н. Северенчук, що наскрізні вміння - це спеціально організований набір взаємозалежних умінь, який учень/учениця набуває під час навчально-виховного процесу, вважаємо, що ці вміння в

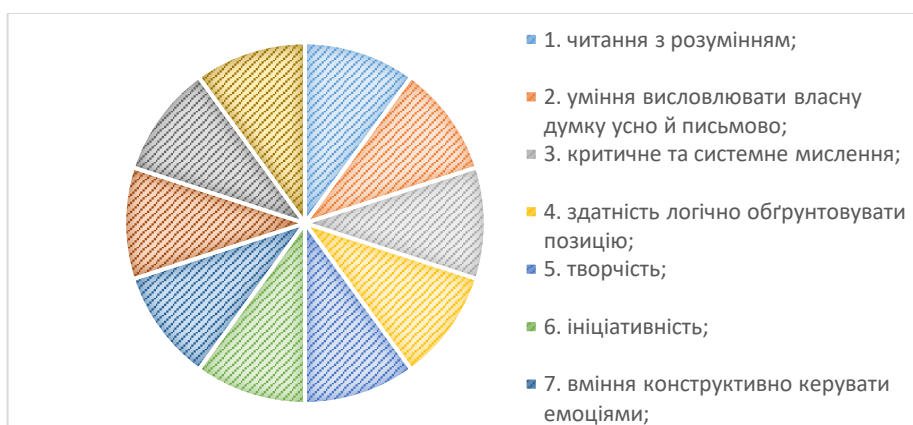
майбутньому допоможуть особистості знаходити шлях для розв’язання проблем, які характерні для певної життєвої ситуації [3].

З’ясувавши сутність “наскрізне вміння”, розглянемо детальніше сутність “компетентності” та її складові. Компетентність – система взаємопов’язаних знань, умінь та навичок, видів та прийомів мислення, особистісних якостей людини, що визначає здатність особи до соціалізації та провадження професійної та/або подальшої навчальної діяльності. Виходячи з Державного стандарту початкової освіти, до ключових компетентностей належать такі (див. рис. 1.1.).



**Рис. 1.1 Ключові компетентності за Державним стандартом початкової освіти**

Саме це зумовлює розгляд питання про шляхи формування наскрізного вміння висловлювати власні думки молодших школярів у навчальній діяльності. До складових компетентності відносимо такі наскрізні вміння (див. рис. 1.2.).



**Рис. 1.2. Наскрізні вміння**

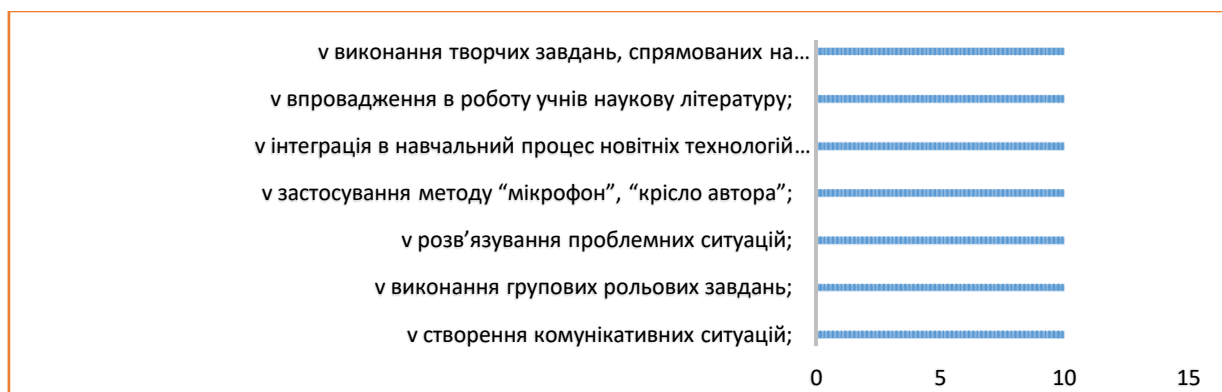


Визначивши сутність вище зазначених понять і розкривши ключові елементи компетентності, розглянемо детальніше наскрізне вміння висловлювати власну думку, яке стосується нашого дослідження. Наскрізне вміння висловлювати власну думку є міжпредметним, яке зустрічається в будь-якій дисципліні і пов'язане з багатьма компетентностями.

Беручи до уваги підручники, розроблені авторами К.І. Пономарьовою, О.Я.Савченко і І.О. Большаковою, М.С. Пристінською з української мови та літератури, ми виділили джерела розвитку вміння:

- висловлення власних думок у процесі міжособистісної комунікації;
- оволодіння культурними правилами висловлення власних думок;
- спостереження за поведінкою людей в процесі соціальної взаємодії;
- відтворення комунікативних ситуацій з життя [71; 72; 6; 7].

Початкова ланка в освіті розкриває широкі можливості для формування наскрізного вміння висловлювати власні думки молодшими школярами. Розвивати та формувати наскрізне вміння учнів можливо, створюючи на кожному уроці умови для комунікації та ситуацій, щоб висловлювати власні думки. Уроки української мови надають великі можливості для формування в учнів найважливіших правил усного та писемного висловлення власних думок. Погоджуючись з К. Пономарьовою, вважаємо, що в процесі уроків можливо застосувати різноманітні шляхи формування наскрізного вміння [73, с.130-140] (див. рис. 1.3.)



**Рис. 1.3. Шляхи формування наскрізного вміння висловлювати власну думку (за К. Пономарьовою)**

Погоджуємося з думкою М. Вашуленка, що для розвитку вміння усно висловлювати власні думки та вміння висловлювати думки письмово можна використати такі методи та завдання [12; 13] (див. рис. 1.4., 1.5.)



Рис. 1.4.Методи розвитку НВВВД



Рис. 1.5.Завдання для розвитку НВВВД

Погоджуємось з Л. Возняк, що сприятливими для розвитку та формування вміння висловлення власних думок є театралізація, яка є одним із видів рольової гри. Застосування комунікативного підходу під час розвитку вміння необхідно застосовувати і до переказу. Переказ, зазвичай, побудований за традиційною для школи методикою, яка не трапляється в житті, тому слід підготувати учнів до “непідготовленого переказу” - це переказ прочитаної або переглянутої книги, почутої історії, переглянутого фільму, що відповідає життєвим комунікативним та соціальним ситуаціям. Соціальну комунікацію слід використовувати не тільки на уроках мовлення, оскільки найбільший рівень мовленнєвої активності учнів досягається за умови, що відсутні

зовнішні та внутрішні чинники, які відвертають їх увагу. Тому при висловленні власних думок не слід продумано використовувати технічні та інноваційні засоби, оскільки вони зможуть в будь-який час загальмувати мовленнєву активність [21].

Коли учень висловлює власні думки, не можна порушувати послідовність викладання цих думок, виправляючи їх. Якщо в молодшого школяра часто зустрічається помилка в одному й тому ж слові, на нашу думку, можна запропонувати йому скласти чудернацьку ситуацію з цим словом, де воно буде відігравати головну роль. Робота над виправленням власних помилок розвиває у дітей слухову увагу і формує у них чуття до аналізу власної мови [33].

Функціями наскрізного вміння висловлювати власні думки, на нашу думку, можна вважати зовнішнє відображення характерних ознак висловлення думок, які вони виконують у процесі комунікативної взаємодії особистості в соціумі. Беручи до уваги відомі класифікації функцій висловлення думок, Л. Калмикова розглядає їх як вміння в контексті взаємопов'язаної єдності життя з безпосереднім контактом соціального середовища або як обмін інформаційним матеріалом, взаємодією та сприйняттям людьми один одного. Узагальнюючи підходи до проблем визначення функцій наскрізного вміння висловлення власних думок, можна твердити про багатопрофільність означення цього вміння [47].

Фахівець з теорії та практики комунікації між людьми Ф.С. Бацевич коротко виділяє у своїх працях функції наскрізного вміння висловлювати власні думки [93, 94] (див. табл. 1.1.).

Усі ці функції між собою тісно взаємодіють у процесі висловлення думок. Функції наскрізного вміння висловлювати власні думки виокремлюються тільки з метою аналізу, у реальному комунікативній взаємодії можуть поєднуватись декілька функцій, одна з яких буде головною.

### Функції НВВД ( за Ф.С.Бацевичем)

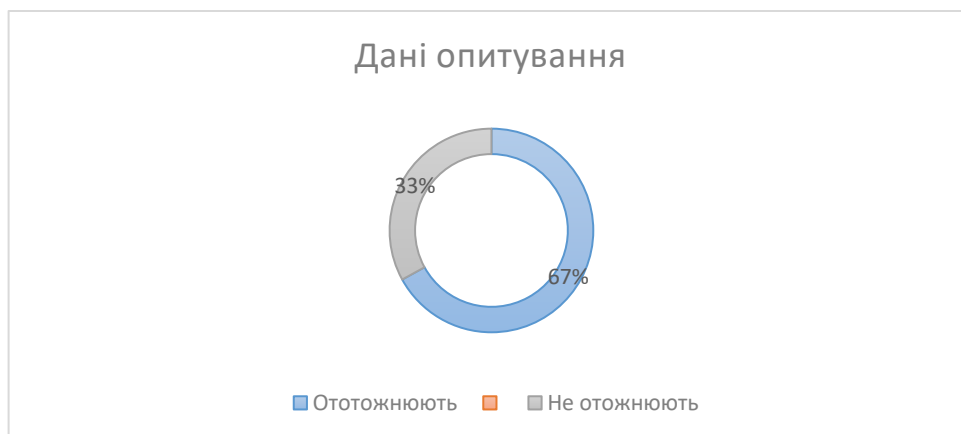
Функція	Тлумачення
контактна	Створення соціальної атмосфери для комунікації з соціальним середовищем (передавання, сприймання інформації та висловлення думок)
інформаційну	Обмін інформаційним матеріалом
спонукальну	Заохочення до висловлення думок
координаційну	Узгодження дій між людьми, які вступають в комунікативну діяльність
пізнавальну	Цілісно-правильне сприймання і розуміння отриманої інформації
емотивну	Обмін емоціями
налагодження стосунків	Розуміння власного становища в системі комунікативних ролей або відповідної ситуації

Погоджуючись з поглядами відомого психолога і лінгвіста К. Бюллер, розглядаємо три функції висловлення власних думок: експресивну, апелятивну і репрезентативну. Відправник інформаційного матеріалу виражає себе, апелює до отримувача і репрезентує предмет комунікації. Традиційно виділяють дві або три функції висловлення думок, які взаємопов'язані одна з одною. Беремо до уваги, що вміння виконує пізнавальну (інформаційну), оцінну і афективну (емоційну) функції [8].

Незалежно від того, в яку комунікативну ситуацію потрапила особистість, чітке і правильне вираження власних думок може бути досить корисним. Успішне спілкування вимагає від вас не тільки чіткого висловлення думок, але й можливість позитивно і правильно висловлювати власні думки. З власних спостережень та аналізу дистанційних занять дуже часто наскрізне вміння висловлювати власну думку і монологічне мовлення отожднюють. Проаналізувавши інтернет-ресурси, наукову літературу та опитування, проведені американським сайтом BBC із галузі освіти, більшість освітян вважають, що це тотожні поняття і вони не відрізняються. Виходячи з проаналізованої інформації, дані можна подати у вигляді схеми, 33% людей вважають окреслені поняття не тотожними, оскільки вони різні і несуть в собі

різноманітні комунікативні та мовленнєві функції, а 67% людей, навпаки беруть до уваги, що вміння висловлювати власні думки і монологічне мовлення тотожне, навіть не взаємопов'язане. З 67% - 15% дорослих приходять в більшості випадків до думки, що різниці немає, не потрібно витрачати часу на це. А останні 52% - діти не вміють досить чудово розрізнити ці два поняття, через ряд виділених причин:

1. Мала обізнаність в поняттях.
2. Несформованість наскрізного вміння та монологічного мовлення або недостатня їх розвиненість.
3. Відсутність власної думки щодо цих понять (заміщення власних думок чужими) [38; 76; 112] (див. рис. 1.6.).



**Рис. 1.6. Результати опитування ВВС**

Виходячи з вище сказаного та спираючись на працю К. Пономарьової, можемо подати у вигляді порівняльної таблиці різницю між поняттям та наскрізним вмінням та визначити їх спільні ознаки і функції (див. табл. 1.2.).

Приходимо до висновку, що два поняття не подібні, хоча і здається на перший погляд. Проаналізувавши термінологічний і тлумачний словник, ми можемо сказати, що уміння висловлювати власні думки є одним із структурних елементів, які складають систему монологічного мовлення, але ніяк не тотожне і незамінне йому поняття.

### Порівняльний аналіз ключових понять

Спільне	Відмінне	
	Монологічне мовлення	Наскрізне вміння висловлювати власну думку
<input type="checkbox"/> Зв'язність <input type="checkbox"/> Тематичність як співвіднесеність висловлювання з будь-якою комунікативною ситуацією	Безпосередньо спрямоване до адресата чи аудиторії, організований вид усного мовлення, який передбачає висловлювання однієї особи. Монологічному мовленню властиві такі характерні ознаки: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> однонаправленість;</li> <li><input type="checkbox"/> відносно безперервний спосіб мовлення;</li> <li><input type="checkbox"/> Послідовність та логічність.</li> </ul>	Діяльність, спрямована на вираження власних не запозичених думок і почуттів, які можуть бути представлені за допомогою слів, вибору або дій. Це інтуїтивне визначення - висловлення думок за своєю суттю є дією вираження себе, і воно може приймати найрізноманітніші форми.

Розділяючи думки К. Пономарьової, для формування в дітей різниці між монологічним мовленням і вмінням висловлювати власні думки в усній та письмовій формі вважаємо усвідомлення ними відповідних істотних ознак, що наскрізне вміння це:

- результат інтелектуально-мовленнєвої діяльності;
- завершена думка має певну форму і структуру;
- складові мовлення і мовні елементи взаємопов'язані і розкривають суть думки [70; 73].

Аналіз державних вимог та методичної літератури, вивчення практичного досвіду вчителів та використання власного щодо формування і розвитку наскрізного вміння висловлювати власні думки дає підстави стверджувати, що цілеспрямована робота педагога з розвитку наскрізного вміння в другокласників має проходити через три взаємопов'язані етапи. Перший створює або підкріплює теоретичний фундамент шляхом засвоєння дітьми ключових мовленнєвих понять з програмового матеріалу, які визначенні чинною програмою з української мови. Другий етап - формування в учнів

навичок аналізу інформаційного матеріалу. Третій за мету ставить вироблення наскрізного вміння - вміння висловлювати власні думки. Відповідно до комунікативних норм спілкування (усно й письмово).

Під час систематичного розвитку наскрізного вміння на компетентнісних уроках забезпечується реалізація вкрай важливих завдань:

- ознайомлення учнів із характерними особливостями побудови думки;
- навчання демонструвати на власному прикладі можливі мовні засоби зв'язку у висловленні;
- підготовка до розуміння і інтерпретування думок інших людей;
- покращення результатів з формування і розвитку наскрізного вміння;
- реалізація задуму висловлення при додержанні всіх мовленнєвих і комунікативних правил [24; 25; 90].

Збагачення мовлення учнів лексичним і граматичним матеріалом різної форми і побудови буде завжди ефективним, якщо робити на уроках це систематично і тренуватися на практичних прикладах чи життєвих ситуаціях. Хоча до наскрізного вміння належить усна і письмова форма висловлення власної думки, найскладнішою вважають першу форму, оскільки для усного викладу думок присутня несподіваність та спонтанність розмови. Учень виявляє мовленнєву активність не тільки під впливом внутрішніх чинників, а також від зовнішніх, все залежить від ситуації або соціального середовища в якому перебуває дитина. Враховуючи ці факти, вчителів потрібно враховувати індивідуальні особливості кожного учня, оскільки те, що підходить для одного учню, іншому не допоможе для формування чи розвитку вміння. Навіть самостійне висловлення думок учнями на уроці буде лише за умови відповідної підготовки ним до такого виду діяльності. М. Пльонкін наголошував на тому, що “творчість виникає там, де є знання....і навпаки, там де немає знань зовсім, немає “творчості”, вся діяльність і результати стануть пустим місцем [92].

Проаналізувавши роботи психолога М. Носова, ми визначили, що, будь-яка форма висловлення думки реалізується поступово і проходить через ряд

етапів. Зазначимо, що всі етапи не потрібно уявляти як окремі цеглини системи, усе це відбувається швидко і в різній послідовності [75].

Чотирьохфазну структуру формування наскрізного вміння обґрунтували Л. Виготський, І. Зимня. Науковці виділяють мотиваційно-спонукальну, аналітико-синтетичну, виконавчу та контролюючу функцію. Русійним важелем на їх думку в процесі створення думки вважається мотив. Також рівень сформованості вміння висловлення думок залежить від того, як добре учень приділяє уваги для створення власної думки. На мотиваційно-спонукальному етапі вдало підібраний інформаційний матеріал, збільшує зацікавленість учнів, створює передумови для збільшення активності в процесі комунікативної діяльності (стимулює до висловлення власних думок, вступу в обговорення). Без допоміжного мовного матеріалу на гейміфікованих уроках предметної галузі, без спеціально організованої вчителем комунікативної ситуації є неможливим ефективний розвиток наскрізного вміння висловлювати власну думку.

Набувають великого значення вправи, спрямовані на аналіз та побудову усного та письмового висловлювання, на формулювання запитань і відповідей на них. З усіх форм вміння - "говоріння" в будь-якій формі (діалогічній чи монологічній) передбачає перетворення внутрішніх думок в зовнішнє, тобто висловлення думки для оточуючих. На контролюючій фазі аналіз власних думок і їх виправлення сприяє виробленню в учнів навичок самоаналізу до власних думок, у разі відхилення яких в процесі говоріння від норми, учні самостійно зможуть виправитися і правильно висловити власні думки[54].

Виходячи з вище сказаного, запропоновані тлумачення НВВД та формування його на уроках української мови забезпечує ефективне озброєння дітей необхідними теоретичними матеріалом, що дозволить їм максимально бути включеним в комунікативну ситуацію для того, щоб підтримати комунікативну активність, збільшити "багаж корисної інформації та слів", що слугуватиме зразком для побудови власних думок і виступатиме потужним засобом навчання, виховання й розвитку особистості учня.



## 1.2. Гейміфікація як інноваційний засіб, його структура і значення

В останні роки стандартні педагогічні методи не мають такої ефективності, як раніше. Школярі не усвідомлюють цілей своєї діяльності, тому і не мають мотивації до процесу навчання. Один із прийомів поліпшення продуктивності навчання - гейміфікація, тобто застосування під час навчання комп'ютерних ігор –Digital Game Based Learning (DGBL). Введення ігрових компонентів в навчальний процес дозволяє підвищувати пізнавальний інтерес учнів, розвивати навчальну мотивацію та ініціативу, формувати уміння висловлювати власну думку. Поняття «гейміфікація» з'явилося в 2008 році в сфері цифрових медіа, і широко не використовувалося майже до 2010 року [117, с.12-15; 115, с. 29].

Попри те, що це поняття є порівняно новим, в літературі можна знайти багато його трактувань. Гейміфікацію визначають як «процес застосування ігрового мислення та механіки, щоб залучити користувачів та вирішити проблеми» [118, с.12-13].

К. Кепп вважає, що поняття «гейміфікація» можна пояснити як застосування гри на базі естетики, механіки та ігрового мислення для залучення, мотивації до дії, сприяння оволодінню новими знаннями, вирішення проблем [120, с. 89].

Погоджуючись з думкою К. Вербаха, ведучого курсу з гейміфікації в межах проекту онлайн-освіти “Coursera”, гейміфікація – це застосування компонентів гри і методик створення ігор в неігровому значенні [19, с. 376].

Тому в дослідженні опираємося на працю М. Чепіль і таке трактування «гейміфікації» як об'єднання компонентів гри та ігрового мислення в активності, іншій ніж гра. Гейміфікація в освіті представляє собою процес розповсюдження гри на різноманітні аспекти освіти, який дає можливість досліджувати гру і як форму виховної діяльності, і як спосіб навчання і

виховання, і як метод координації єдиного освітнього процесу. Ігрові складові все-таки завжди існували в навчальному процесі. Але, останнім часом, зростаюча популярність комп'ютерних ігор призвела до їх активного залучення в освітній процес. Гейміфіковане середовище конкурує з стандартними навчальними матеріалами через застосування в іграх цікавого дизайну, програм лояльності. Позитивні сторони гейміфікації в навчальному процесі – справжня цікавість школяра, його залучення до освітнього процесу [38, с. 110].

Гра активує психічні процеси дітей, включається увага, усвідомлення, цікавість, сприйняття, міркування. Гейміфіковані елементи дозволяють внести різноманітність, розваги у освітній процес. Але присутні і деякі обмеження: наскільки глибокими та довговічними будуть набуті знання, для розробки ігор необхідно багато часу, ресурсів. Для запровадження гейміфікації потрібен точний план, для розробки сценарію - спеціаліст з високою кваліфікацією. Потрібен окремий підхід до кожної дитини.

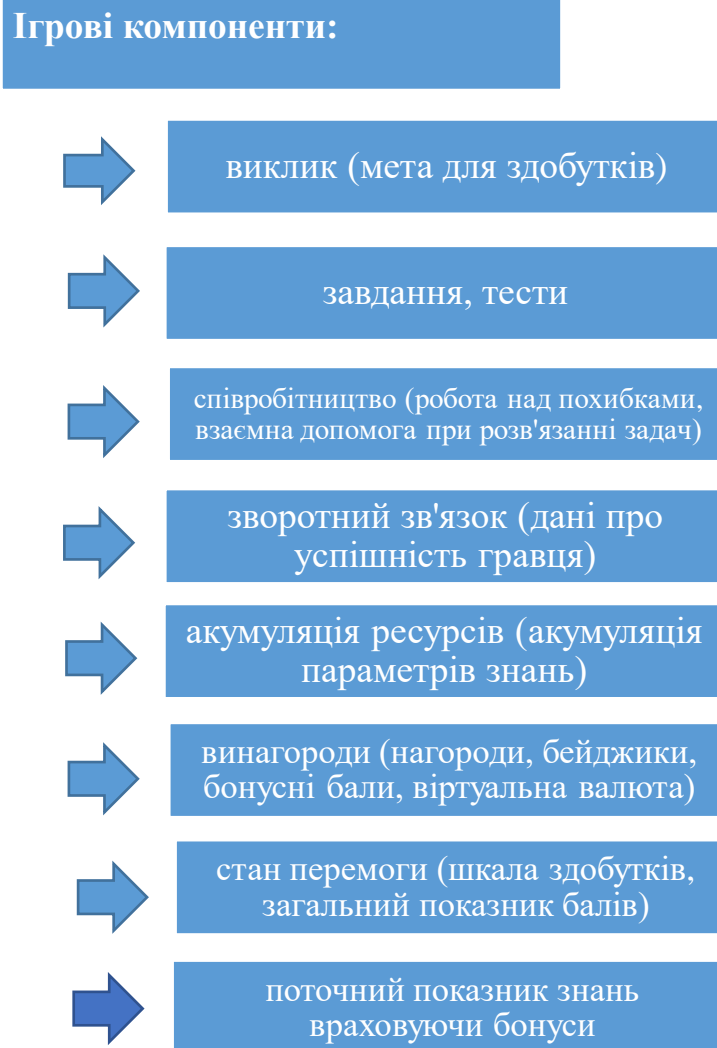
Що стосується гейміфікації освітнього процесу загалом, то в даному випадку виділяють декілька підходів. Згідно з одним із ним компоненти гейміфікації впроваджуються в управління навчальним процесом. Другий напрямок наголошує на тому, що потрібно використовувати гейміфікацію як для керування, так в самому освітньому процесі. Звідси можна дійти висновку, що застосовувати гейміфікацію в освіті можна доволі широко, тому актуальними стають перспективи цієї методики та її компонентів. Категорія гейміфікації охоплює значну групу методів організації навчального процесу через наявність різноманітних елементів. У першу чергу, потрібно згадати дидактичну гру, якій належить головна роль у гейміфікації. У зв'язку з цим розгляд наукових джерел, в яких приділена увага ігровим методикам та гейміфікації, дає можливість виокремити і головні елементи гейміфікованого процесу навчання [29] (див.рис. 1.7).



**Рис. 1.7. Елементи гейміфікованого процесу навчання**

Гейміфікований навчальний процес може використовувати всі елементи одразу, або деякі з них, котрі дають можливість досягати дидактичних цілей та завдань. Включити в навчальний процес компоненти гейміфікації дозволяють освітні сервіси, кількість яких постійно зростає. Гейміфікація навчального процесу – це все про приємні емоції, справжній інтерес, веселощі і безперервний розвиток. Учні молодшого шкільного віку люблять ігри. В іграх застосовуються мотиваційні засоби, здатні заохотити дітей грати все більше і більше. У наш час, як зазначалося раніше, в освіті вже достатньо гейміфікаційних процесів. Наприклад, поширеними і доступними зразками є дошки пошани, методика оцінювання в молодшій школі (замість 5- чи 12-бальної системи— оцінки у виді сонечка, хмаринки тощо), турніри між класами за умовну «валюту», застосування ігрових компонентів відразу ж під час уроків тощо.

Гейміфікацією освіти можна назвати застосування ігор, ігрових практик та ігрових технік з освітньою ціллю [66] (див.рис. 1.8).



**Рис. 1.8. Ігрові компоненти, що утворюють механіку процесу гейміфікації**

Погоджуючись з думкою Н. Янеса, що гейміфікація може застосовуватися для того, щоб:

- Формувати певні навички, або поведінки.
- Візуалізувати та підкреслити такі дії і навички, які важко показати шляхом стандартних способів.

Щоб учні захопилися і почали змагатися між собою.

Щоб учні змогли наочно побачити свій прогрес.

Складові гейміфікації за професором Вербахом:

Динаміка гри;

Принципи роботи;

□ Компоненти гейміфікації [19].

Професор К. Вербах запропонував устрій компонентів гейміфікації у виді піраміди (див. рис.1.9.).



**Рис. 1 .9. Структура гейміфікації (за К. Вербахом).**

Компоненти гейміфікації включають в себе зовнішні елементи: рівні гри, аватар користувача, віртуальні артефакти, віртуальні нагороди, квести. Принципи роботи – це те, що створює у гравця мотивацію рухатися далі. Іншими словами, це може бути шанс отримати нагороду, зворотній зв’язок, протисторова і взаємодія з друзями та іншими гравцями, здобуття нових засобів. Динаміка гри – прогрес гравця, відносини між гравцями, емоції. О.Карпенко, А. Лукьянова до головних граней гейміфікації відносять [48, с.25]:

- динаміка – застосування сценаріїв, які звертають увагу гравця і потребують відповіді у теперішньому часі;
- механіка – застосування складових сценарію, типових для геймплея, приміром, віртуальні нагороди, бали, статуси, віртуальні товари і т.п.;
- естетика – формування узагальнюючого ігрового ефекту, який дає можливість емоційно включитися;
- соціальна взаємодія – великий вибір технік, що підтримує взаємодію між гравцями, притаманну іграм.

Головні поняття, що використовуються у гейміфікованому програмному колі:

- гравці користувачі й потенційні користувачі;
- дії – реакції, які вимагаються від користувача;
- рівні майстерності – класифікація користувачів за рівнями здобуття результатів;
- мотивація – формування мотивів до дій, реакцій.

Гейміфікація, так як і інші методи в навчальному процесі, має свої плюси та мінуси. Найбільшим плюсом гейміфікації можна назвати ту обставину, що вона зосереджується на невідомому або незрозумілому для учня у певному предметі, потроху дає нові дані, знання фіксуються, а вже потім відбувається перехід до нової теми. Така послідовність робить освітній процес набагато ефективнішим. Ще гейміфікація:

- розвиває стратегічне розуміння, творчі здібності, можливість мотивовано ризикувати, незалежність і сміливість при прийнятті рішень;
- сприяє активації навичок комунікації, здатності працювати в команді, самоорганізації та самодисципліні, формуванню уміння цілеспрямовано шукати та працювати з інформацією;
- підіймає ступінь мотивації учня до оволодіння предметом, тому що він стає зацікавленим та азартним, точно розуміє корисність від витрат часу на опановування предмету, вчиться застосовувати здобуті знання практично [73].

Плюси та мінуси традиційної форми навчання та гейміфікації представлено у таблиці [108; 28; 37].

Ігрова форма навчання не створює морального тиску зобов'язання, знання засвоюються ненав'язливо, прогресують індивідуальні таланти учня. Освітній процес має своєю ціллю не лише нагромадження знань, а і їх осмислення та використовувати здобуті знання та навички у реальному житті, під час висловлювання власної думки [109; 38; 29].

Таблиця 1.3.

## Порівняння традиційного підходу навчання та гейміфікації [116, с. 36]

Традиційне навчання	Гейміфікація
<b>Плюси</b>	
Індивідуальне спілкування між вчителем та учнем, у процесі якого відбувається передача досвіду	Можна застосовувати дистанційну форму навчання (індивідуально і колективно)
Можна надсилати та опановувати значну кількість даних у лаконічному вигляді за Невеликий відрізок часу	Можна застосовувати різноманітні мультимедійні засоби та новітні технології
Є міжособистісна взаємодія з іншими учнями та нагляд з боку викладачів	Активізація здібностей людини, розвиток творчого мислення, самостійної організації, контролю та дисципліни
Можна виражати свої думки при обговоренні навчальних питань	Зменшується завантаженість учнів, зростає самостійність у навчанні та розвитку
Можна додатково обговорювати зміст малозрозумілого матеріалу	Зростає цікавість до навчання через нестандартне викладення матеріалу, підвищується рівень засвоювання матеріалу
<b>Мінуси</b>	
Неможливо використовувати індивідуальну форму навчання	Не вистачає спілкування під час навчання, можуть з'явитися невірні висновки
Однотипні навчальні матеріали, що унеможлиблює розвиток унікальних умінь учнів	Учень проводить багато часу за ЕОМ, трапляються технічні збої у роботі
Націлення в навчальному процесі на пам'ять, а не мислення й розуміння	Потрібна додаткова підготовка вчителів та оволодіння новими технологіями
Витрачається багато часу на отримання нової інформації, а не проходження її на практиці	Витрачається багато часу на розробку та запровадження ігрових технологій, великі затрати

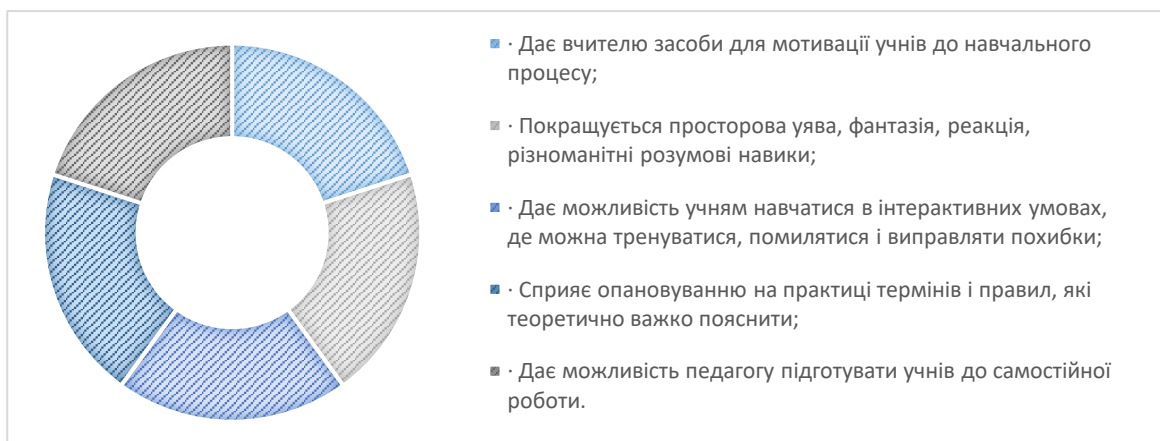
А. Крістіан стверджує, що при намірі не лише здобути нові знання, а й засвоїти, осмислити та використовувати їх у житті, потрібно обов'язково відпрацьовувати пройдені знання на досвіді. Саме ігри дають беззаперечну можливість навчатися на своєму досвіді. [105, с. 32 – 38].

Звісно ж, в освітньому процесі можна змоделювати певну ситуацію для навчання, але для цього потрібно багато фінансових та часових ресурсів, тому це доволі непросто. Крім того, лише ігри можуть створити цілий комплекс

ситуації або навіть умовний світ. Крім великого числа плюсів проникнення гейміфікації у навчальний процес можна знайти також і певні мінуси. В першу чергу, через зростання часу перебування учнів за комп'ютерами може проявлятися їх нездоровий вплив на дитячий організм, стає гіршим зір. Процес гейміфікації вимагає високого рівня комп'ютерної грамотності вчителів та учнів, хорошого технічного оснащення, затрат часу на підготовку завдань. Проблемою можуть стати також технічні несправності (відключення електроенергії, немає інтернету, поломка комп'ютера тощо), що ставить під питання проведення уроку. Без сумніву, використання ігрових концепцій та механізмів ефективно, зацікавлює та підтримує інтерес дітей протягом тривалого часу, що дозволяє формувати власну думку. Існування стимулів за певні здобутки і відсутність покарань при допущенні помилок дає можливість учню рухатися вперед до результату, не зважаючи на невірні кроки. Але педагоги дотримуються думки, що гейміфікацію все ж не слід переоцінювати і використовувати всюди [110].

Гейміфікація – це насамперед інструмент, який призначений для покращення якості освіти, полегшення оволодіння знаннями учнями, стимулювання дітей до навчання. Він повинен привертати увагу, а не відволікати. Тому слід застосовувати його вибірково. Для досягнення результату в стандартних методиках навчання слід використовувати гейміфікацію у певній послідовності, поволі [ 109, с. 113 – 123].

Використання гейміфікації: [19; 38; 102] (див.рис.1.10.)



**Рис. 1.10. Значення гейміфікації для навчального процесу**



Ключові моменти гейміфікації:

I. Опрацювання сюжету. Щоб урок перетворився на гру, насамперед необхідна цікава історія.

II. Формування цілі. Учні мають знати певні ігрові цілі, до яких вони йдуть.

III. Поділ ролей між дітьми. Розділити клас на групи, роздати кожному якусь роль, щоб зайнятими були всі учні.

IV. Вигадати випробування та правила гри. Ключовим тут являється цікавий контекст. Важливо, щоб попереду завжди була наступна подія, не повинно бути перерви.

V. Обов'язково потрібно пам'ятати про механіку гри. Правила, причинно-наслідкові зв'язки, спосіб проходження гри мають важливе значення. Гра має відбуватися динамічно, з постійним задіянням всіх дітей.

VI. Сильним прийомом являється розвилка в сюжеті.

VII. Допоможе застосування на заняттях планшету або телефону [66, с.113-123].

Головне у гейміфікації – приховати утруднення за допомогою захоплюючих ігрових місій (Для прикладу: утруднення – монстри, контрольна робота – катастрофа).

Мета – це комплекс цілей, яких повинен досягнути учень після опанування конкретної теми; збільшити мотивацію та цікавість дітей. Компоненти гри, які дозволено застосовувати на уроці це – окуляри, рейтинговий механізм, шкала прогресу та інші складові. Забезпечується певне поведження в класі, при порушенні якого в грі можуть бути прописані і застосовані штрафи. Таким чином, учні зосереджують свою увагу не лише на навчальному процесі, а й на необхідності контролювати свою поведінку.

Аналізуючи практичний досвід вчителів України, ми приходимо до висновку, що ігрові засоби, які включені в навчальний процес, стимулюють центри задоволення в мозку. Близько 90% дітей грають в ігри. А 65 % вчителів з власного досвіду розповідають, що помітили збільшення в учнів інтересу до

навчального процесу через застосування гейміфікованих елементів. Гейміфікація навчання – ефективний метод зберегти зацікавленість учнів в навчальному процесі та підвищити їх мотивацію. Спостерігаючи за відеоконференціями молодих спеціалістів, точно можна сказати, що гейміфікація в змозі суттєво полегшити вивчення рідної мови. Вивчивши досвід роботи вчителів сайту ВУКІ, ми переконалися у тому, що інтеграція гейміфікованих засобів в навчальний процес спрощують запам'ятовування нового матеріалу та віддачу його в соціум. Найпростішими способами гейміфікації у вивченні української мови та літератури онлайн або офлайн є флешкартки та вікторини [48].

Проаналізувавши науково-педагогічну літературу, ми дійшли висновку, що орієнтація лише на ігрові механізми створює помилковий сценарій досягнення мети. Позитивність ігрового досвіду лежить у задоволенні грою, а не її процесом. Плануючи навчальну діяльність у гейміфікованому середовищі, гейміфікацію слід створювати і планувати одночасно, оскільки гейміфікація не може працювати в умовах неправильно спланованих матеріалів або заходів .

### **1.3. Педагогічні засади формування наскрізного вміння висловлювати власну думку засобами гейміфікації на уроках української мови**

Вміння висловлювати власні думки є невід'ємною частиною сучасного життя особистості, яке його оточує. Сучасні школярі знаходяться у небезпеці соціуму, і нам потрібно допомогти їм навчитися безпечно взаємодіяти із ним. На нашу думку, необхідно допомогти їм виробити уміння безпечно висловлювати власні думки в будь-якій формі.

Звичайно роль у формуванні наскрізного вміння висловлювати власні

думки в більшій мірі учнів відводиться вчителю. Проаналізувавши наукову літературу та практичний досвід О. Северенчук, яка працювала над формуванням наскрізного уміння, ми дійшли до висновку, що більшість думає про те, що лише педагог може сформувати уміння, і лише під час соціальної взаємодії [99; 69]. На нашу думку, дані висловлення є стереотипними, адже формування наскрізного вміння супроводжується не тільки розвитком комунікативних навичок, а й збагачення словникового запасу та володіння навичками письма.

Керуючись Державним стандартом початкової освіти у межах мовно-літературної галузі вчителю необхідно приділяти наскрізним умінням велику увагу, особливо умінню висловлювати власні думки, оскільки в державних документах передбачено роботу з формування вміння, що продовжується у наступному циклі початкової ланки освіти. Відповідно до вимог оновленої системи освіти вчителі початкової школи мають бути готовими до провадження новітніх методів формування наскрізних вмінь та створення безпечного середовища для розвитку школярів у сучасному освітньому просторі. Для відповідної роботи у даній сфері педагогу необхідно:

- бути компетентнісно зорієнтованим у даному питанні та володіти усіма необхідними навичками та знаннями, розуміти, які етапи формування проходить розвиток уміння висловлювати власні думки в учнів;

- вивчати негативні фактори, форми, способи впливу соціального середовища та методи захисту від них;

- знати правила поведінки в соціумі;

- прагнути до самоосвіти [23; 24].

Вміння чітко і правильно висловлювати власні думки є великою рідкістю, особливо донести їх до адресата, але це також не гарантія успіху при комунікативній взаємодії. Наскрізне вміння висловлювати власні думки допоможе в комунікативному спілкуванні не тільки в освітньому процесі, але й в середовищі рідних. Відповідно до цього зарубіжні, вітчизняні педагоги та психологи пропонують власні систему для формування уміння, які

відповідають сучасним запитам суспільства. Аналізуючи європейську літературу, ми звернули увагу і дійшли до такого висновку, що іноді найдосвідченіші письменники та педагоги можуть втрапити в звичайну пастку, використовуючи слова, які будуть відволікати і заплутувати звичайного читача. До них можна віднести багатослівні прийменникові фрази, тавтологію, тобто використання двох слів, що означають одне й те саме. Редактори художньої літератури часто скаржаться, що отримують прес-релізи від високотехнологічних компаній з такою кількістю сленгових слів, що ні вони, ні їхні читачі не можуть їх зрозуміти [117].

У психологічних дослідженнях розглядається декілька проблем, зокрема чому будь-якій особистості, особливо дитині, важко розповісти про себе, висловити власні думки чітко і зрозуміло, не зважаючи на ситуацію та соціальне середовище. Дослідники виокремлюють дві проблеми, коли не виходить висловлювати власні думки:

коли мовець розуміє інформаційний матеріал, але в даний момент не в змозі сформулювати власну думку.

коли власні думки швидко формуються, але донести її до адресата не виходить, через певні причини, особливо страх.

У свою чергу С. Ніколаєва пропонує ряд вправ, щоб сформулювати вміння висловлювати власні думки [66] (див. табл. 1.4.).

*Таблиця 1.4.*

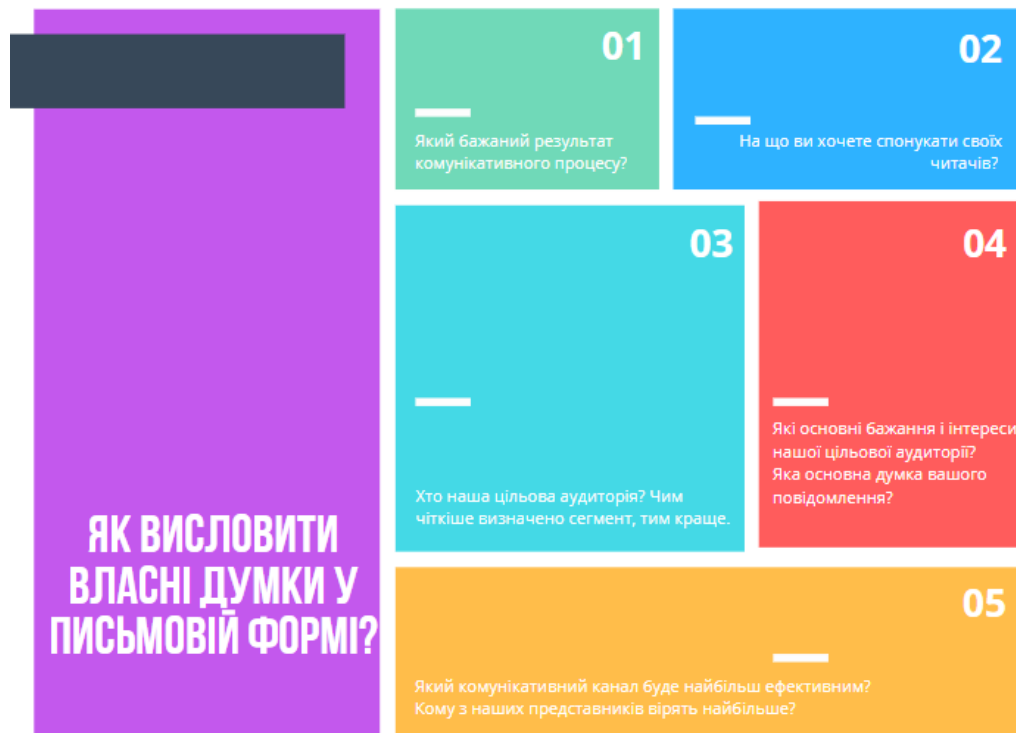
**Система вправ для формування НДДДВ (За С. Нікалаєвой)**

<p>Вправи на підвищення словникового запасу</p>	<p><input type="checkbox"/> Вправи на роботу з текстом. Необов'язково читати складні для розуміння тексти, виберіть те, що вам до снаги і зрозуміле. Це може бути спеціалізована література з даної галузі, художня або розвиваюча.</p> <p><input type="checkbox"/> Вправи на прослуховування аудіо- та відео-фрагментів. Якщо ви ходите до школи, то вам до вподоби будуть різноманітні твори, які оцифровані в аудіо- чи відео-книги, переглядайте розвиваючі телепередачі. Щодо учні більш старшого віку та дорослих, переглядайте лекції, семінари, слухайте аудіо-книги тощо. Загалом, слухати потрібно людей, які вміють говорити, оскільки ви будете не тільки запам'ятовувати фрази та елементи з мови, а й копіювати манеру</p>
---	--

	<p>мови цікавих вам людей.</p> <p><input type="checkbox"/> Вправи на фіксування (записування) власних спостережень, думок.</p> <p>Записуйте те, що вам сподобалось, або вам до снаги, сподобалися висловлювання, цікаві слова (особливо ті, які вам незнайомі були раніше), вирази. Таким чином, вам буде набагато простіше їх запам'ятати.</p>
<p>Вправи на тренування власної пам'яті</p>	<p><input type="checkbox"/> Вправи на редагування, створення та відтворення текстового матеріалу.</p> <p>Для відтворення тексту (переказ) та його створення необхідно: намагатися робити короткі перекази, серіалу, гри, книги, фільму тощо. Суть полягає в тому, щоб не переказати все, що побачили чи почули, а навчитися доносити до адресата суть побаченого. Після того, як ви створили власний переказ, відредагуйте його, відредагуйте його, перечитайте оформіть відповідно до всіх мовленнєвих нормативів та правил, ніби ви викладаєте матеріал на весь загал, для великої кінокомпанії. Коли будете декламувати відшліфований текстовий матеріал, просто висловлюйте власні думки, не заучуючи матеріал, який написали.</p>
<p>Вправи над впевненістю</p>	<p><input type="checkbox"/> Вправи над власною мовою (комунікацією)</p> <p>Підготуйте власні думки, запишіть їх на папері, або надрукуйте. Опишіть думки найбільш детально та прочитайте те, що хочете сказати біля дзеркала або на відео, підглядаючи в листок. Повторіть дій декілька разів, але без допомоги написаного, декламуючи і намагаючись правильно власні думки. Також ви в змозі створити план власного мовлення або перелік ключових фраз або тез виконайте все те ж, тільки не маючи заздалегідь підготовленого тексту, орієнтуючись тільки на власну структуру мовлення[45].</p>

Переглянувши відеофрагменти про мовлення та висловлення власних думок Г. Камерона і В. Девіс, ми дійшли цікавого висновку: у працях автори вважають, що саме вміння правильно висловлювати власні думки письмово є пріоритетними. В. Девіс вважає, що “письмові думки” чудово допоможуть у роботі, адже переконувати і розповідати – це безпосередній обов'язок особистості, тому вона повинна знати і вміти застосовувати будь-які комунікативні прийоми, щоб втримати або завоювати увагу адресату чи групи людей (колективу). Привертає увагу початок тексту, барвисті образи, плавні переходи, доречні цитати, грамотна організація тексту – все це складові вміння висловлювати власні думки у письмовій формі. В. Девіс пропонує будь-які способи та методи, як розпочати роботу над власними думками. Тому ми

виокремили у вигляді схеми 5 ключових взаємопов'язаних питань, відповіді на які допоможуть визначити зміст і структуру висловлення [98; 108] (див. Рис. 1.11).



**Рис. 1.11. Як висловити власні думки у письмовій формі**

Аналізуючи шкільне життя школярів, ми розуміємо, що діти перебувають під величезним впливом інформації з різноманітних джерел. При вступі до школи виникає велика необхідність донести і показати дитині важливість чи абсурдність інформації з соціуму, оскільки школярі черпають звідти велику кількість матеріалу, слід допомогти з правильним вибором контенту для розвитку особистості. На думку американського психолога О. Кім, зростання тривоги в учнів під час висловлення власних думок розпочинається при вступі в школу. Дитина отримує більше свободи вибору і дій від батьків, сфера впливу починає змінюватися, набирає авторитету навчальний заклад, однокласники, соціум. Психолог пропонує зменшувати розмежування впливу школи і сім'ї.

Спостерігаючи сучасні реалії і порівнюючи з досвідом роботи О. Кім, бачимо, як сучасні мами і татусі всю відповідальність за розвиток дитини перекладають на школу або навпаки. Тому ми вважаємо, що саме роль

наскрізного вміння висловлювати власні думки у будь-якій формі надасть змогу дитині сформувати у собі повноцінну особистість, допоможе уникнути всіх негараздів, які можуть виникнути через непорозуміння з однокласниками, вчителем або батьками [118].

Спираючись на досвід К. Каппа, у сучасних реаліях необхідно не залишати дітей з цифровими пристроями на самоті, а навпаки пропонувати ті забави чи розвивальні вправи, у яких дитина зможе в повній мірі себе відчувати потрібною і що саме з її думкою і дією рахуються. К. Капп пропонує різноманітні варіанти допомоги не тільки школяру, а навіть дорослим. Він вважає, що “програма” розвитку вміння висловлювати власну думку, повинна будуватися для дитини відповідно для її віку, не обмежуючи її “корисною” інформацією та заборонами на право власної думки [117].

Взаємозв’язок школи з батьками більшість “осучаснених” вчителів розглядають як традиційне зібрання батьків і вчителя, розгляд конкретних запитань у вигляді монологу. На нашу думку, в сучасних умовах необхідно змінювати формат взаємодій, надавати право голосу і слова й батькам, проводити різноманітні тренінги чи зустрічі, що сприятиме не тільки тіснішому взаємозв’язку школи і сім’ї, але і допоможе батькам порозумітися з дитиною. Як ми вже знаємо, формування тієї чи іншої компетентності чи наскрізного вміння може відбуватися у будь-якому навчальному форматі та місці. Важливим компонентом під час розробки завдань та їх урізноманітнення на нашу думку, є інтеграція. Більшість вправ та способів діяльності, які розроблені нами є інтегрованими з гейміфікованими елементами. Це дозволяє розширювати не тільки знання дитини з тієї чи іншої дисципліни, особливо мовно-літературної, а й підвищувати навички володіння словом і власними думками. За допомогою гейміфікованих засобів при формуванні і розвитку наскрізного вміння дослідження предметної галузі стає захоплюючим та цікавим. Але у такій роботі спостерігається і суттєвий мінус: відсутність детальних інструкцій до використання деяких засобів гейміфікації чи недостатня кількість практичного матеріалу з теми формування і розвитку

наскрізного вміння висловлювати власну думки. Тому для покращення стану необхідно розробляти систему різноманітних завдань, орієнтуючись на вік та інтереси учнів [98].

Розпочавши новий навчальний рік з учнями другого класу, не можна відразу братися до роботи з гейміфікацією, оскільки в дітей відсутня підготовка для цього. Тож потрібна поетапна робота із впровадження в навчальну діяльність школярів елементів даного засобу та формування в учнів відповідних умінь. Послідовність роботи з формування наскрізного вміння висловлювати власні думки можна представити у вигляді таблиці та схеми [98] (див. табл.1.5).

*Таблиця 1.5.*

### **Етапи роботи з формування НВВВД**

№	Назва етапу	Функції
1.	Організаційно-мотиваційний	Налаштування дітей до формування наскрізного вміння
2.	Когнітивний	Передача базових теоретичних знань у сфері вміння
3.	Діяльнісно-практичний (основний)	Навчати учнів працювати із різними типами гейміфікації, знайомити із Засобами гейміфікації та специфікою роботи.
4.	Підсумковий (креативний)	Перевірка знань учнів, здобутих на попередніх етапах, у ході їх самостійної діяльності.

Перший етап роботи допомагає проявити в учнів зацікавленість до вміння висловлювати власні думки, продемонструвати його навчальні можливості.

З огляду на можливості другого етапу нашою метою є передача учням найбільш важливої інформації, що створить теоретичне підґрунтя для засвоєння знань. Звісно, дітям необхідна допомога, щоб зрозуміти, як працює вміння. Саме тому у рамках освітнього процесу на третьому етапі учні вчать не лише взаємодіяти з соціумом, але також отримують навички використання спеціальних навичок при формуванні наскрізного вміння, представлені у різноманітних формах. На третьому етапі дітям необхідна допомога в розумінні мотивів роботи (навіщо ми з цим працюємо, яка мета, ким створено,



головна ідея роботи, вправи тощо). На даному етапі важливо навчити дітей самостійно і вдумливо вникати в роботу, оскільки ключовим компонентом на даному етапі є гейміфіковані засоби. Заключний етап передбачає орієнтацію на самостійність учнів, їх активну участь у роботі із засобами гейміфікації.

Спираючись на теоретичний аналіз психолого-педагогічної літератури, нами було створено дидактичну модель формування наскрізного вміння висловлювати власні думки молодших школярів на уроках словесності засобами гейміфікації (див.рис.1.12), яка містить такі компоненти:

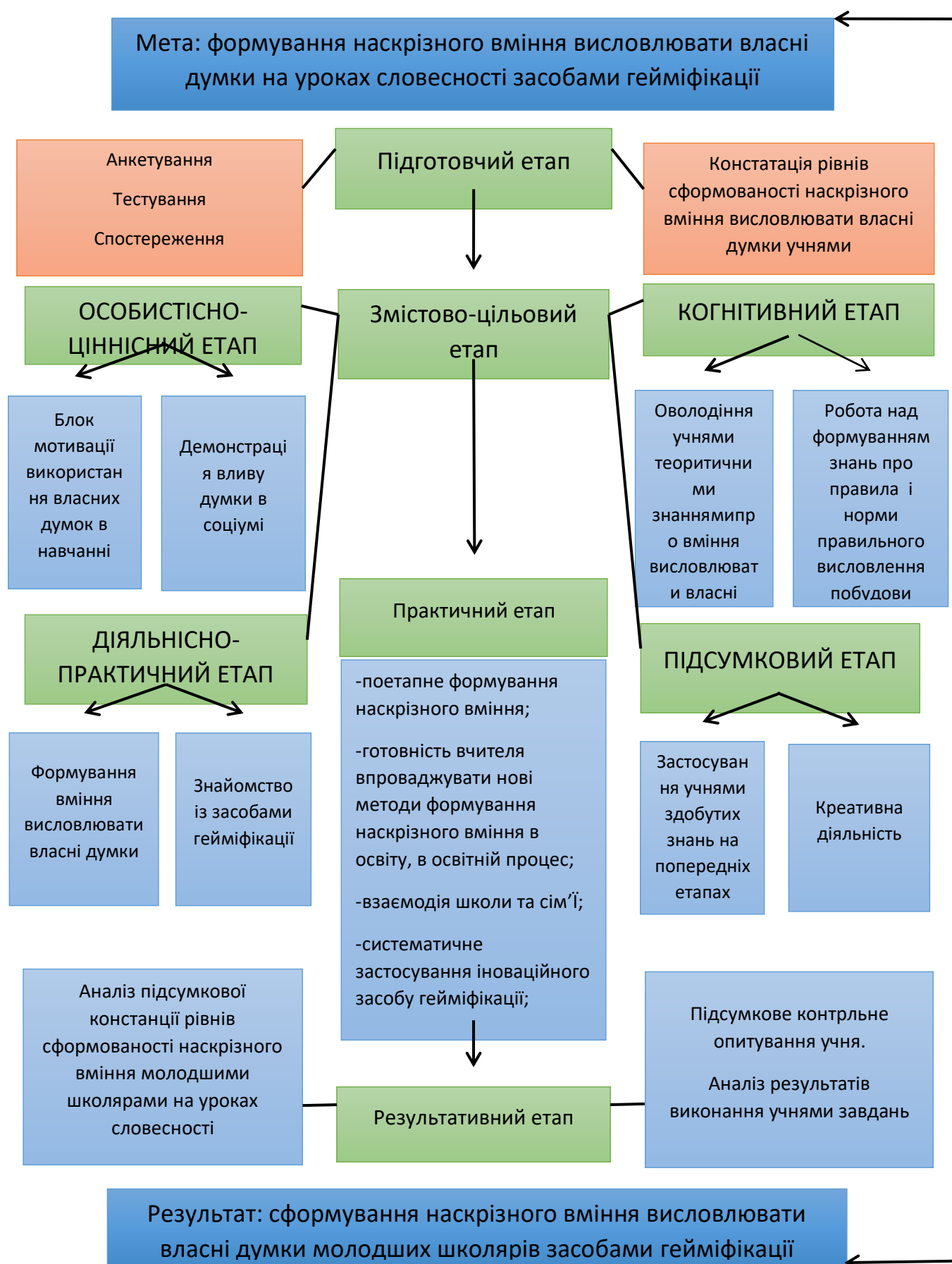
1. Діагностичний компонент має на меті констатацію рівнів сформованості наскрізного вміння висловлювати власні думки молодших школярів під час уроків словесності на початковому етапі навчання.

2. Змістово-цільовий компонент окреслює роботу за чотирма етапами розробленої нами системи розвитку наскрізного вміння та формування вміння засобами гейміфікації.

3. Умовний компонент має на меті роботу з формування вміння висловлювати власні думки учнів за сформованими умовами, які будуть підвищувати ефективність процесу.

4. Результативний компонент передбачає проведення підсумкових діагностичних методик та констатацію рівнів сформованості наскрізного вміння висловлювати власну думку у другокласників на уроках словесності засобами гейміфікації на фінальному етапі навчання [111].

Практичний та результативний етап моделі необхідні для реалізації головних структурних елементів роботи. Як на початку, так і під кінець роботи вчителю необхідно дізнатися і взяти до уваги рівень сформованості наскрізного вміння учнів. На першому етапі роботи – визначення обсягу знань з даної теми, для підготовки завдань. На заключному етапі – визначення ефективності нашої методики, що була застосована. Змістово-цільовий компонент є основним під час формування наскрізного вміння. На його “фундаменті” розпочинається цілеспрямована робота над впровадження розробленої нами системою роботи. Умовний компонент є необхідним



**Рис. 1.12. Організаційна педагогічно-методична модель формування наскрізного вміння висловлювати власні думки засобом гейміфікації**

елементом роботи, реалізацію якого слід забезпечувати також задля підвищення ефективності процесу формування наскрізного вміння висловлювати власні думки учнями другого класу на уроках словесності засобами гейміфікації..

О. Овчарук виділяє різні види навчальних гейміфікованих Інтернет-ресурсів, використання яких дозволяє організовувати роботу учнів з пошуку, аналізу, синтезу інформації, що міститься в документах різного роду, з виокремлення ключових даних з певної теми. До них можна віднести ряд платформ, які демонструють ряд цікавих підходів, що дозволять не тільки поліпшити процес навчання, але і створити більш ефективні умови формування наскрізного вміння висловлювати власні думки[68].

Duolingo (див.рис. 1.13.) - це величезна онлайн-спільнота, яка поєднує в собі можливість вивчення не тільки мови, а й збагачення власного словникового запасу та поліпшення наскрізного вміння висловлювати власні думки, за допомогою перекладів тексту, вивчення нового матеріалу. Сайт містить в собі різноманітні функції, особливо учням подобається на ньому вивчати новий матеріал, оскільки за допомогою гейміфікованих засобів їм легше сприймати його, сайт також містить статистику того, як багато часу знадобилося користувачеві для виконання завдання.

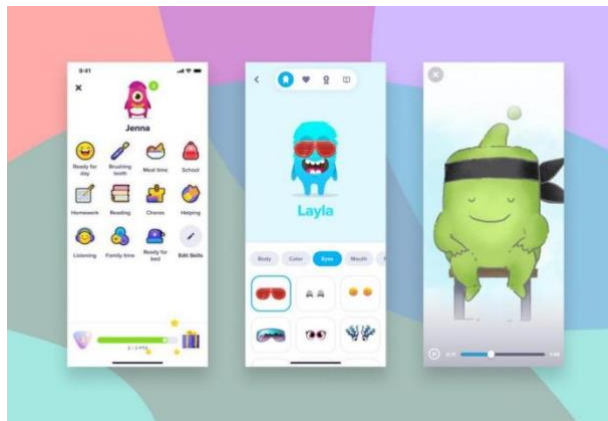


**Рис. 1.13. DuoLingo**

Неправильні відповіді призводять до втрати балів і «життів» . Оскільки

система адаптивна, вона відстежує кожен закінчений урок, переклад, тестування та практичне заняття, щоб забезпечити зворотний зв'язок для учня і планувати майбутні уроки і завдання перекладу, які дозволять краще задовольняти їх потреби. Все це призводить до величезного успіху в сфері гейміфікації в освіті [106].

ClassDojo (див.рис.1.14.)- це інструмент для управління цілими групами учнів, який допомагає педагогам покращити поведінку учнів у своїх класах. Учитель сам обирає, які види дій він вважає «корисними» і за які учні отримують нагороди.



**Рис. 1.14. ClassDojo**

Кожен учень в змозі отримати різноманітний аватар і працювати з ним. Учитель може спілкуватися зі своїми підопічними і нагороджувати їх простим натисканням кнопки на своєму мобільному пристрої або комп'ютері [104].

Цікаве і водночас незвичайне творіння педагога Джона Хантера- World Peace Game (див.рис. 1.15.) масштабне і гейміфіковане навчання, яке дозволяє вивчати учням навколишній світ з різних сторін та висловлювати власні погляди на це. Основною метою цього освітнього інструменту гейміфікації є досягнення достатньо гармонійного стану для кожної нації та підвищення глобального процвітання з найменшою кількістю військової інтервенції. Подальшим завданням для учнів з кожної команди буде більш глибоке розуміння критичної ролі інформації, і як вона використовується. Часто рішення, до яких приходять учні, досить інноваційні та дивовижні. Це не тільки гарний приклад гейміфікації в освіті, а й урок для нашого суспільства в

цілому [124].



**Рис. 1.15. The World Peace**

Brainscape (див.рис. 1.16.) - це мобільна платформа для навчання, яка допомагає учням здобувати інформацію у будь-якому вигляді. Її суть полягає у використанні карток із завданнями для засвоєння теми [102].



**Рис. 1.16. Brainscape**

Відповідаючи на запитання чи відшуковуючи ту чи іншу картку, дитина після відповіді на кожне питання, учень відповідає на питання, скільки на його думку повторень саме цієї картки йому потрібно. Колір кожної карти також кодується за рівнем «впевненості» (що насправді означає, скільки разів учень правильно відповів на цю картку): від 1 - червоний для «невпевненості» до 5 - синій при «повній впевненості».

**Socrative 101** (див.рис.1.17.) - платформа, спрямована на сучасне покоління дітей, оскільки програма спираючись на гейміфікований фундамент

допомагає вчителям адаптувати уроки під сучасні стилі навчання і краще відстежувати результати. За допомогою мобільних пристроїв, будь-який клас може стати більш інтерактивним і цікавим.



**Рис. 1.17. Socrative 101**

Аналізуючи різноманітні шляхи формування НВВД, враховувати вище представлені приклади, які в собі вміщують гейміфіковані засоби для навчання або інтеграції їх в урок, можна стверджувати, що вони спрямовані на подолання бар'єрів учнів під час висловлення власних думок, мотивації їх до активної мовленнєвої діяльності [122].

## **Висновки до розділу 1**

Аналіз психолого-педагогічної літератури з теми нашого дослідження показав, що наскрізне вміння - це система динамічних взаємопов'язаних елементів, способів дій, що визначають здатність особи вдало здійснювати діяльність у відповідній ситуації. Звертаючи увагу на ключові аспекти державних освітніх документів України та світу в контексті проблеми формування вміння висловлювати власні думки, ми констатуємо, що саме розвиток вміння висловлювати власну думку в соціумі є вкрай необхідне, а гейміфіковані засоби, які передбачають різноманітні ігрові та навчальні

механіки, допомагають молодшим школярам швидше і з задоволенням сформулювати дане вміння.

Вважаємо, що формування та розвиток наскрізного вміння висловлювати власні думки на уроках словесності за допомогою засобів гейміфікації буде ефективним за таких умов:

- поетапного формування наскрізного вміння висловлювати власні думки молодшими школярами на уроках словесності;
- організації різноманітних форм роботи, навчальних завдань та вправ;
- готовності вчителя впроваджувати елементи гейміфікації в освітній процес;
- систематичного застосування інноваційних засобів гейміфікації.

Використання засобів гейміфікації у навчальному процесі сприяє розвитку вмінь до аналізу, критичного мислення, інтерпретування інформації у зручну для нас форму, здатності робити висновки та формулювати власні думки на відповідну життєву ситуацію.

## РОЗДІЛ 2.

### СИСТЕМА РОБОТИ З ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНОГО ВМІННЯ ВИСЛОВЛЮВАТИ ВЛАСНУ ДУМКУ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

#### 2.1. Стан досліджуваної проблеми у практиці сучасних шкіл

З упровадженням реформи Нової української школи (НУШ) в 2018 році українська освіта перейшла на інший рівень “осмислення” поняття особистості і ставлення до неї. Так, у Концепції Нової української школи зазначено, що наскрізне вміння висловлювати власну думку пов’язує усі визначені ключові компетентності, котрі діти набувають під час вивчення різних предметів на всіх етапах освіти.

Аналіз Концепції НУШ дає підґрунтя для роздумів про те, що даний документ є основою для формування наскрізного вміння висловлювати власну думку в учнів, оскільки в ньому закладені основні ідеї наскрізного вміння [49] (див.рис. 2.1.).



**Рис. 2.1 Основні ідеї НВВВД**

У Державному стандарті початкової освіти наскрізне вміння отримує більший розвиток і повніше розкриває його сутність, адже в ньому закладені



головні вимоги до результатів здобуття освіти учнями з кожної предметної галузі, особливо мовно-літературної [24].

Основними результатами навчання учнів при здобутті освіти у контексті мовно-літературної галузі щодо формування наскрізного вміння є такі:

- взаємодіє з іншими особами усно, сприймає і використовує інформацію для досягнення життєвих цілей у різних комунікативних ситуаціях;
- сприймає, аналізує, інтерпретує, критично оцінює інформацію в текстах різних видів, медіатекстах та використовує її для збагачення власного досвіду;
- висловлює думки, почуття та ставлення, взаємодіє з іншими особами письмово та в режимі реального часу, дотримується норм літературної мови.

Аналізуючи окреслені результати, ми побачили, що кожен із них передбачає формування наскрізного вміння висловлювати власну думку (сприймає і використовує інформацію для досягнення життєвих цілей у різних комунікативних ситуаціях; висловлює думки, почуття та ставлення, взаємодіє з іншими особами письмово та в режимі реального часу тощо).

На основі Державного стандарту початкової освіти розроблені дві типові освітні програми під керівництвом Р.Б. Шияна та О.Я. Савченко. Тож перейдемо до їх аналізу в контексті нашої проблеми [83; 84].

У типовій освітній програмі, розробленій під керівництвом Р.Б. Шияна, можна виокремити такі змістові лінії: “Взаємодіємо усно і письмово”, “Читаємо”, “Театралізуємо”, якими передбачено ознайомлення учнів з основами наскрізного вміння висловлювати власну думку. Результати освітньої діяльності, запропоновані для 1-2 класу (перший цикл) визначено такі:

- сприймає усну інформацію, перепитує, виявляючи увагу, доречно реагує;
- виокремлює цікаву для себе інформацію; передає її іншим особам;
- висловлює думки щодо усного повідомлення, простого тексту, медіатексту; намагається пояснити свої вподобання; звертається до дорослих за підтвердженням правдивості інформації;

□ висловлює власні погляди щодо предмета обговорення; намагається зробити так, щоб висловлювання було зрозуміле і цікаве для інших осіб; правильно вимовляє загальнонавчальні слова [84].

Автори типової освітньої програми вважають, що вільне володіння мовою та її використання виявляється в безпосередньому та опосередкованому спілкуванні між людьми.

У типовій освітній програмі, розробленій під керівництвом О.Я.Савченко, також передбачені змістові лінії: “Взаємодіємо усно і письмово”, “Читаємо”, крім змістової лінії “Театралізуємо”. Мета змістових ліній визначена дещо ширше, проте зміст роботи над ними схожий з типовою освітньою програмою, розробленою під керівництвом Р.Б. Шияна. Вимоги і очікувані результати для першого циклу навчання пропонуються для першого і другого класу окремо, простежується залежність результатів навчання для другого класу від першого. Так, за типовою освітньою програмою для першого класу учень має навчитися “знаходити і називати елементи дитячої книжки (прізвище автора, заголовок, ілюстрації), спираючись на них, висловлювати здогад, про що може розповідатися в книжці (творі)” [83].

У другому класі очікуванні результати складніші і мають на меті розширити не тільки словниковий запас і кругозір дитини, а навчити її “вибирати інформацію з почутого і пояснювати, чому вона зацікавила, обговорювати її з іншими особами; висловлювати своє ставлення до почутого: до подій, персонажів тексту”. Причому більша увага приділяється цьому у змістовій лінії “Взаємодіємо усно”, натомість у змістовій лінії “Взаємодіємо письмово” очікувані результати щодо окресленої нами проблеми не конкретизуються [84].

З аналізу типових освітніх програм, розроблених під керівництвом двох авторських колективів, бачимо, що зміст і спрямованість навчання майже однаковий, різниця полягає у формулюванні і повноті розкриття понять. На нашу думку, у типовій освітній програмі, розробленій під керівництвом Р.Б. Шияна, ширше окреслено відповідні вміння, що створює підґрунтя для їх

розкриття. На противагу типовій програмі О.Я. Савченко у програмі Р.Б. Шияна передбачено інтегрований підхід до розвитку наскрізного вміння висловлення власних думок через усне і писемне мовлення, у той час як у програмі О.Я Савченко більше уваги приділяється усному мовленню, що в даній ситуації нам не імponує, оскільки складніше вчителю буде використовувати типову освітню програму О.Я. Савченко у роботі [83; 84].

Аби дослідити стан проблеми у практиці шкільного навчання, нами були проаналізовані чинні підручники на наявність у них можливостей для формування наскрізного вміння висловлювати власну думку в учнів другого класу. Слід взяти до уваги, що більшість підручників є інтегровані, але є і такі, в яких мовний матеріал подається окремо у різних частинах.

Для аналізу було обрано комплекти підручників різних авторів і умовно поділено їх на групи:

До першої групи підручників увійшли такі комплекти книг авторів: К.І.Пономарьова, О.Я. Савченко і І.О. Большакова, М.С.Пристінська. Перша група підручників, як і більшість наступних, пропонують учням цікаві завдання та яскраві ілюстрації навчального характеру. Проведений аналіз комплектів книг свідчить, що автори підручників заздалегідь продумали систему завдань і вправ для формування кожної компетентності та наскрізного вміння, завдання різноманітні, відповідають віковим та індивідуальним можливостям дитини. Автори пропонують вправи інтегрованого характеру, де може пов'язуватися усне і писемне мовлення, залучаючи нові методи навчання [71; 72; 6; 7].

Наведемо приклади завдань з підручників української мови для другого класу (див. рис. 2.2., 2.3., 2.4.).

7. Читалочка пропонує тобі переглянути кадри з мультфільму. **Розкажи**, що відбувається на кожному кадрі.



**Рис. 2.2. Гейміфіковане завдання з підручника українська мова для другого класу [71, с.40]**

- 1 **Розкажи** за картою про мандрівку дітей. Запиши кілька речень з прийменниками. Обведи їх.



**Рис. 2.3. Гейміфіковане завдання з підручника українська мова для другого класу [72, с.67]**

9. Розглянь малюнки. Пофантазуй і **розкажи**, чим пахнуть такі професії. Добери за кожним малюнком по **два** іменники і запиши. Усно постав до них питання.



**Рис. 2.4. Гейміфіковане завдання з підручника українська мова для другого класу [6, с.59]**

На нашу думку, дані комплекти книг якнайкраще відповідають вимогам державного стандарту та типовим освітнім програмам щодо формування

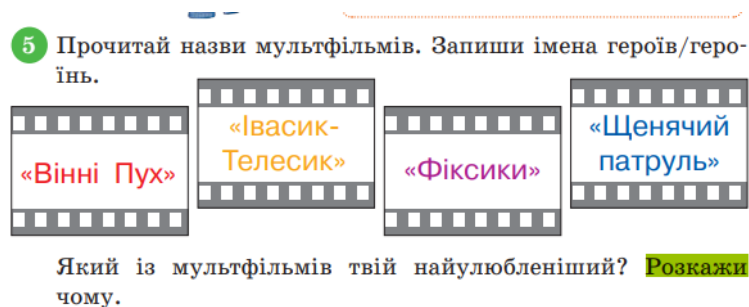
наскрізного вміння в учнів, що дозволяє вчителям працювати в даному напрямку.

До другої групи відносимо комплекти книг таких авторів, як: Л.О.Варзацька, Т. О. Трохименко, В. П. Чипурко; М.С. Вашуленко, С.Г.Дубовик. Переглянувши і проаналізувавши підручники другої групи, нами було помічено значну кількість завдань різноманітного характеру, які можна використовувати для формування наскрізного вміння висловлювати власну думку. Наприклад, автори звертають більше уваги на завдання стандартного характеру з елементами медіа або ігрових механік, на чому і будується більшість курсу. Також переважають стандартизовані вправи виду: розкажи, поясни, вислови власне ставлення, випиши тощо. Дійсно, такі вправи чудово орієнтують на розвиток наскрізного вміння, але сучасним школярам іноді необхідно вносити творчі задумки в завдання, а не пропонувати готову діяльність, вони не дають різнонаправлених можливостей для розвитку наскрізного вміння молодшого школяра [10; 11; 16; 17].

Наведемо приклади завдань з підручників української мови для другого класу (див. рис. 2.5., 2.6., 2.7.).



Рис. 2.5. Завдання з підручника українська мова для другого класу [17, с.6]



**Рис. 2.6. Гейміфіковане завдання з підручника українська мова для другого класу [11, с.35]**

До третьої групи відносимо комплекти авторів Г. Сапун, О. Придаток; В.І.Наумчук, М.М. Наумчук; М.Д. Захарійчук, Н.І.Богданець-Білоskalенко. Аналізуючи комплекти книг третьої групи, можемо зауважити на тому, що кількість одноманітних вправ збільшується, але не є винятком і вправи з елементами творчості та ігрових механік. Підручники побудовані за типовою освітньою програмою і повністю відповідають її вимогам. На відміну від попередньої групи все ж таки комплекти книг не можемо рекомендувати для формування наскрізних умінь [78; 79; 40; 41].

Наведемо приклади завдань з підручників української мови для другого класу (див. рис. 2.7., 2.8., 2.9.).



**Рис 2.7. Завдання з формування НВВВД [78.,с.80]**

\*\*\* Пофантазуй, які б ще бажання могли висловити дід і баба, крім ковбаси і молодості. Розкажи казку на свій лад.

**Рис. 2.8. Завдання з формування НВВВД [40, с. 108]**

- Проскануй QR-код та послухай вірш Тараса Шевченка про село. Розкажи, яким ти уявляєш село.
- Запиши речення, вставляючи пропущені слова.



**Рис. 2.9. Завдання з формування НВВВД [41.,с. 103]**

До четвертої групи включили підручники авторів О.Л. Іщенко,

С.П.Логачевська; Г.А. Іваниця. Комплекти, на нашу думку, побудовані за вимогами типових освітніх програм. Автори пропонують переважно типові вправи і завдання усного чи писемного характеру, що зазначили ще при характеристиці другої групи комплектів книг, відсутня новизна, творчий характер навчальної діяльності й ігрових елементів та механік, що не відповідає сучасним потребам і типовим освітнім програмам, підручники не зможуть задовольнити потреби вчителя і учня [25; 26; 45; 46].

Наведемо приклади завдань з підручників української мови для другого класу (див. рис. 2.10., 2.11., 2.12.).

4. Доведіть, що герої оповідання винахідливі, практичні і справедливі. А які вони ще?
5. Чого навчила героїв описана ситуація? А чим вона корисна для вас?

#### Рис. 2.10. Завдання з формування НВВВД [25,с.65]

- Роздивіться світлини. Подумайте, що можна про них розповісти, запитати.
- Прочитайте речення тричі так, щоб першого разу воно було питальним, другого — розповідним неокличним, третього — розповідним окличним. Спишіть його.



#### Рис. 2.11. Завдання з формування НВВВД [26, с.15]

1. Що нового ви дізналися про дітей із Гамірного? Чому їм добре з дідусем? А як дідусю з ними?
2. Ліса ділиться історіями зі свого життя. А якими історіями могли б поділитися ви? (Можете розповісти про свого дідуся чи бабусю.)

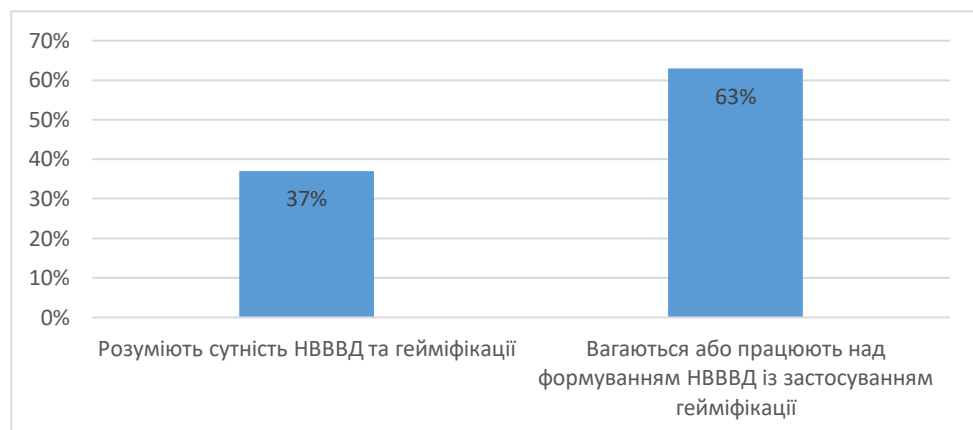
#### Рис. 2.12. Завдання з формування НВВВД [46,с.29]

Проаналізувавши підручники, що найбільше використовують вчителі початкової школи, можемо говорити про те, що книги, які входять умовно до першої і другої групи, мають достатньо матеріалу для формування наскрізного вміння висловлювати власну думку на уроках словесності. У них велика кількість різноманітних завдань. Але переважна більшість підручників, не

зважаючи на велику кількість завдань, пов'язаних з досліджуваною проблемою, надають недостатні можливості для формування наскрізного вміння, оскільки завдання переважно одноманітні, не відповідають програмі або контексту запропонованих завдань. Тому, на нашу думку, можуть бути доповнені розробленою нами системою гейміфікованих завдань для формування наскрізного вміння висловлювати власну думку.

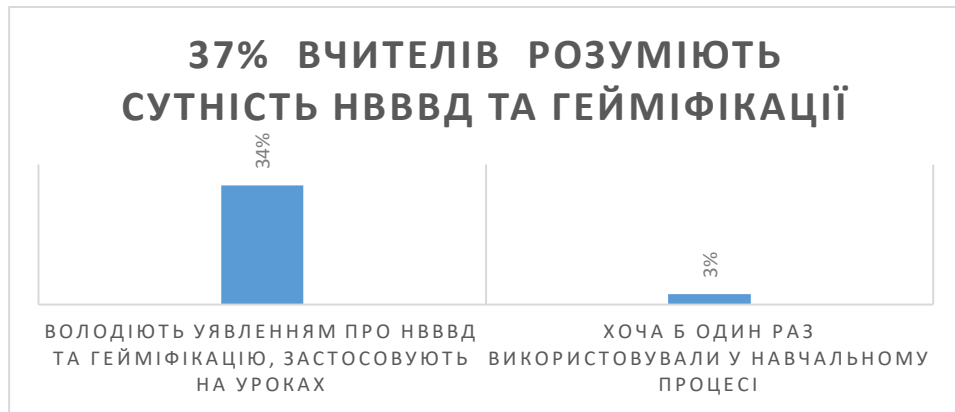
Досліджуючи обізнаність вчителів щодо формування НВВВД засобами гейміфікації, нами було проведено опитування педагогів, що працюють у школах міста Кривого Рогу в різних навчальних закладах та Криворізького району, зокрема міста Апостола та смт. Софіївки за допомогою Google форми для того, щоб в подальшій роботі при створенні методичної системи формування НВВВД уникнути недоліків та прогалин у знаннях дітей. Зразок анкети та відповіді вчителів представлено у додатку А, Б [2] (див. Дод. А; Б).

Провівши дане опитування, ми отримали такі дані: лише 37% вчителів розуміють сутність НВВВД та гейміфікації в цілому і 63% відповіли, що вагаються або працюють над формуванням наскрізного вміння, вміють і застосовують методи та прийоми, але на недостатньому рівні. З 37% опитаних - 34% учителів володіють уявленням про НВВВД та гейміфікацію, застосовують їх на уроках і лише 3% - хоча б один раз використовували у навчальному процесі (див. рис. 2.13., 2.14.)



**Рис. 2.13. Результати опитування серед вчителів з теми дослідження**





**Рис. 2.14. Результати опитування серед вчителів щодо застосування НВВВД та гейміфікації в навчальному процесі**

Отримані результати свідчать про середній рівень обізнаності вчителів з проблеми формування і розвитку НВВВД засобами гейміфікації. Проаналізувавши стан застосування вправ, спрямованих на формування наскрізного вміння і використання гейміфікації, ми дійшли висновку, що більшість вчителів помилково думають, що наскрізне вміння - це лише відповіді на запитання, а гейміфікація - дидактична гра, що є помилковим уявленням.

На сьогодні лише невелика кількість вітчизняних учителів працюють за гейміфікованою технологією і знають точно його застосування на практиці. Гейміфіковані елементи використовують не лише педагоги у ВНЗ та вчителі середньої ланки, а й великої популярності даний засіб набуває у вчителів початкової ланки освіти, хоча вони використовують його не так часто, інколи з іншою метою, як правило, виховною чи краєзнавчою [65].

На противагу вітчизняній практиці використання гейміфікованих елементів для вивчення і розвитку вміння вчителі-практики закордонних приватних і державних шкіл говорять про те, що гейміфікація полегшує навчання для дітей, складні теми можна розділити на простіші, застосувавши цікаві заохочення. У гейміфікованій навчальній діяльності розвивається самостійність, осмислення, здатність приймати рішення, а поняття занять та часу відходять на другий план. Одне рішення перетікає в інше, формується

«потік». Проблеми швидко зникають, тому що їх змиває потоком постійної роботи. Це пов'язано з тим, що дітям подобається відчуття перемоги; немає страху помилки, тому що можна починати з початку; така робота викликає інтерес. Використання гейміфікації дозволяє вчителю використовувати засоби для мотивації учнів до навчального процесу. У них покращується просторова уява, фантазія, реакція, різноманітні розумові навички. Гейміфікація дає можливість учням навчатися в інтерактивних умовах, де можна тренуватися, помилятися і виправляти похибки. Це сприяє опановуванню на практиці термінів і правил, які теоретично важко пояснити; дає можливість педагогу підготувати учнів до самостійної роботи [116].

Проаналізувавши передовий педагогічний досвід вітчизняних та зарубіжних вчителів з проблеми дослідження, можна стверджувати, що більшість вчителів обізнані з поняттям лише на середньому рівні та майже не приділяють належної уваги формуванню наскрізного вміння висловлювати власні думки, використовувати гейміфікації з цією метою на відміну від закордонних, які навпаки вважають дані засоби і елементи чудовим кроком до становлення особистості. Тож дослідивши теоретичні основи гейміфікації і наскрізного вміння, публікації закордонних педагогів-практиків з питань формування наскрізних умінь засобами гейміфікації, ми вирішили розробити власну методичну систему завдань, яку можна використовувати на уроках словесності для учнів другого класу в умовах НУШ

## **2.2. Дослідно-експериментальна робота з формування вміння висловлювати власну думку учнів 2 класу у процесі навчання української мови**

Для підтвердження вірогідності висунутої гіпотези протягом навчального року з вересня 2020 р. по травень 2021 р. на базі Апостолівського ліцею №3 була проведена дослідно-експериментальна робота, що полягала у визначенні рівня сформованості наскрізного вміння висловлювати власну думку учнями

других класів та його розвиток за допомогою попередньо розробленої методичною системою на уроках читання та української мови . В експерименті взяли участь діти двох класів загальною кількістю 56 осіб.

Мета експериментальної роботи - визначити вплив засобу гейміфікації на процес розвитку і формування наскрізного вміння висловлення власних думок молодших школярів; розробити систему роботи та довести на практиці ефективність застосування гейміфікації як засобу для формування наскрізного вміння учнів другого класу на уроках словесності.

За результатами аналізу наукової літератури та офіційних публікацій вчителів-практиків були визначенні вихідні засади нашого дослідження про те, що формування і розвиток наскрізного вміння висловлення власних думок буде успішним за таких умов:

- 1) поетапності роботи над формування наскрізного вміння;
- 2) прагнення вчителя розширювати знання учнів про наскрізне вміння висловлювати власні думки;
- 3) систематичного застосування іноваційних елементів гейміфікації на уроках словесності;
- 4) адаптивності методичної системи роботи до вікових особливостей учнів та кола їх інтересів.

На нашу думку, даний комплекс умов полегшить роботу з дослідження, оскільки переплітаються з гіпотезою дослідження.

Експериментальне дослідження складається з трьох етапів:

1 етап - констатувальний. На даному етапі проведена діагностика сформованості наскрізного вміння висловлення власних думок.

2 етап - формувальний. На цьому етапі в експериментальному класі в уроки словесності була інтегрована власна система роботи з формування наскрізного вміння.

3 етап - контрольний. На контрольному етапі була проведена повторна діагностика рівня сформованості наскрізного вміння висловлення власних думок учнями другого класу в експериментальному та контрольному класі,

проведено аналіз отриманих даних.

**Констатувальний етап експерименту.** На цьому етапі дослідження було проведено діагностику рівня сформованості наскрізного рівня висловлювати власну думку в другокласників Апостолівського ліцею №3. У педагогічному дослідженні взяли участь 56 учні з 2-А і 2-Б класів. Мета констатувального експерименту полягала у визначенні рівня сформованості наскрізного вміння учнів в двох класах.

У ході цього етапу виконувались такі завдання:

1. Підібрати діагностичні методики для оцінювання рівня сформованості наскрізного вміння висловлювати власні думки учнями молодшого шкільного віку або через їх відсутність розробити на аналізі існуючих власні.

2. Провести апробацію діагностичних комплексів.

3. Виявити рівень сформованості наскрізного вміння в учнів другого класу та їх готовність до роботи із засобами гейміфікації.

4. Визначити контрольний та експериментальний класи.

У контрольному класі навчальний процес проходив у звичайній формі та за методикою нової української школи, без використання експериментальних завдань. В експериментальному класі в навчальний процес була інтегрована розроблена нами система роботи з формування наскрізного вміння висловлювати власні думки засобами гейміфікації, а також допоміжні матеріали, що вивчаються з теми уроку.

Виходячи з вище зазначеного матеріалу, наскрізне вміння молодшого школяра можна оцінити за трьома структурними компонентами: особистісні цінності, знання, навички. У зв'язку з цим для проведення діагностичного дослідження було дібрано декілька методик, що надають можливість визначити рівень наскрізного вміння висловлювати власну думку молодшими школярами за різними компонентами (див. табл. 2.1.)

### Діагностичний інструментарій дослідження

Компонент	Методика
Особистісно-ціннісний	Методика "Хто правий" Цукерман Г.А
Когнітивний та діяльнісно-практичний (Знаннєвий)	Опитувальник. Визначення рівня НВВД

Визначення рівня сформованості наскрізного вміння висловлювати власні думки за особистісно-ціннісним компонентом відбулася на основі модифікованої методики Г.А. Цукермана "Хто правий", яку ми адаптували відповідно до вікових та індивідуальних особливостей дітей для експериментального дослідження (див. додаток Б). Другокласникам були запропоновані завдання, створені на основі методики Г.А. Цукермана "Хто правий", аби визначити рівень сформованості наскрізного вміння та можливостей до аналізу і розуміння різних позицій і точок зору, орієнтація на позиції інших людей, відмінні від власної, та можливості оцінки одного і того ж предмета. Учні отримували картки із завданнями. Всього було взято до уваги 3 картки-тексту разом з завданнями, які стосувалися життєвих ситуацій. Учням необхідно було дати відповідь на поставлені завдання в залежності від ситуації та їх власних міркувань. Кожна відповідь і думка враховувалась, цим самим визначався рівень сформованості вміння [61].

Отримані в діагностичних дослідженнях показники співвідносяться з критеріями, і це дозволяє формулювати певні характеристики дитини або групи дітей в цілому. Однак початківця педагога слід попередити про обережність при поводженні з отриманими емпіричним даними.

□ По-перше, необхідно мати на увазі ситуативність і вибірковість, а іноді і нещирість відповідей дитини на завданням методики. У результаті можна отримати випадково або навмисно спотворену картину.

□ По-друге, як правило, будь-яка методика передбачає суб'єктивну інтерпретацію показників. Одна і та ж відповідь на питання методики може бути витлумачена різними експериментаторами по-різному.

□ По-третє, отримані результати в жодному разі не можна розглядати як вирок дитині, остаточне судження про її особистісні якості, а лише як привід до подальшої виховної роботи.

Критерії оцінювання:

□ розуміння можливості різних позицій і точок зору (подолання егоцентризму), орієнтація на позиції інших людей, відмінні від власної;

□ розуміння можливості різних підстав для оцінки одного і того ж предмета, розуміння відносності оцінок або підходів до вибору;

□ облік різних думок і вміння обґрунтувати власне;

□ облік різних потреб та інтересів.

Низький рівень: Дитина не враховує можливість різних підстав для оцінки одного і того ж предмета (наприклад, зображеного персонажа і якості самого малюнка в 1-м завданні) або вибору (2-е і 3-е завдання); відповідно, виключає можливість різних точок зору: дитина стає на бік одного з персонажів, вважаючи іншу позицію однозначно неправильною.

Середній рівень: Частково правильна відповідь: дитина розуміє можливість різних підходів до оцінки предмета або ситуації і допускає, що різні думки по-своєму справедливі або помилкові, але не може обґрунтувати свої відповіді.

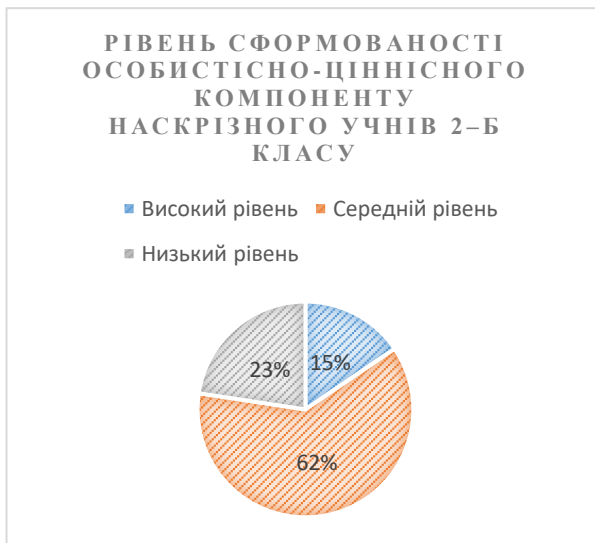
Високий рівень: Дитина демонструє розуміння відносності оцінок і підходів до вибору, враховує відмінність позицій персонажів і може висловити і обґрунтувати свою власну думку.

Зразок відповідей учнів представлено у додатку В, Г (див. додаток. В, Г) [61].

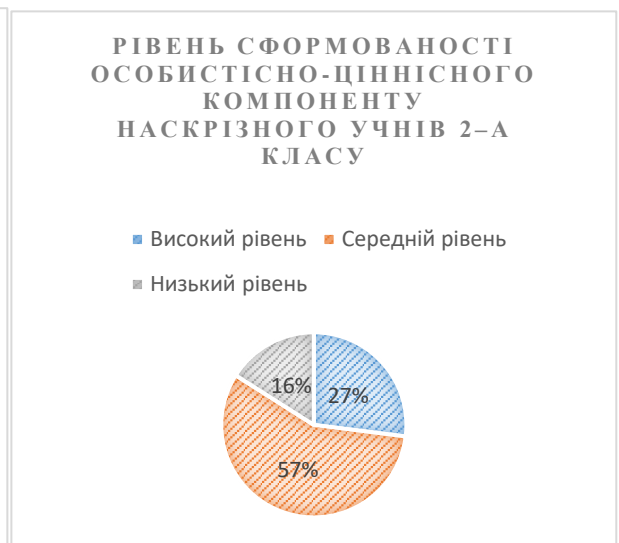
Після проведення методики щодо визначення рівня сформованості особистісно-ціннісного компонента наскрізного вміння ми отримали такі результати: з високим рівнем сформованості особистісно-ціннісного компонента вміння виявлено 15,5% у 2-Б та 27% у 2-А; із середнім показником 61,9% у 2-Б та 57% у 2-А; низький рівень сформованості особистісно-ціннісного компонента особистості мають 22,6 % учнів 2-Б класу і 16% учнів

2-А класу.

Результати даного опитування представлено на діаграмах (див. рис. 2.15 та рис. 2.16)



**Рис. 2.15 Рівень сформованості особистісно-ціннісного компоненту НВВВД учнів 2-Б класу**



**Рис. 2.16. Рівень сформованості особистісно-ціннісного компоненту НВВВД учнів 2-А класу**

Завданням другого етапу було дати коротку відповідь на запитання (так або ні) для дослідження вміння висловлювати власну думку, а саме володіннями теоретичними і практичними знаннями. За правильні відповіді учні отримували бали [64] (див. додаток Д, Е).

Опрацювання результатів:

Низький рівень:

30–32 бали. Ви дуже некоммунікбельні, і від цього страждаєте насамперед Ви самі.

25–29 балів. Ви відлюдкуваті, мовчазні, віддаєте перевагу самотності, тому у Вас мало друзів.

Високий рівень:

15–20 балів. У Вас нормальний рівень коммунікбельності. Ви розпочинаєте нові справи, йдете на зустріч із новими людьми без неприємних почуттів. Хоча, ймовірно, не любляете галасливих компаній, багатослів'я

Вас дратує.

6–14 балів. Ви завжди почуваетесь впевнено, з радістю висловлюєтеся з будь-якого приводу, навіть якщо маєте лише поверхове уявлення. Беретеся за будь-яку справу, хоча не завжди можете успішно довести її до кінця. Поміркуйте над цим.

Середній рівень:

5 та менше балів. Ваша товарицькість занадто велика. Ви забагато розмовляєте, цікавитесь справами, які Вас не стосуються. Ви маєте вибухову вдачу, часто необ'єктивні. Людям важко перебувати поруч із Вами.

19–24 бали. Ви достатньо товариська людина, у незнайомій ситуації почуваетесь досить упевнено. У Ваших висловлюваннях інколи забагато сарказму без вагомих причин. Але ці недоліки можна виправити.

Якщо діти дали відповіді відповідно до оцінювання результатів, то:

Високий рівень за знаннєвим показником вміння і характеризується такими ознаками:

учень володіє базовими знаннями у сфері наскрізного вміння, володіє інформацією та вміло оперує нею, також має нормальний рівень комунікабельності;

розуміє та володіє різноманітними прийомами висловлення власних думок в повній мірі.

Середній рівень за знаннєвим показником характеризується такими ознаками:

учень володіє базовими знаннями частково, не має цілісності знань, не використовує їх у житті, але товарицькість занадто велика;

розуміє та частково володіє прийомами висловлення власних думок.

Низький рівень за знаннєвим показником наскрізне вміння характеризується таким чином:

учень майже не володіє чи взагалі не володіє наскрізним вмінням, не дає власної відповіді на жодне з питань, не орієнтується навіть у простих поняттях,



що безпосередньо трапляються у реальному житті;

□ не володіє власними думками [64].

Після проведення даної діагностичної методики щодо визначення рівня сформованості знаннєвого компоненту наскрізного вміння отримали такі результати: з високим рівнем сформованості знаннєвого компоненту виявлено 14,8% учнів у 2-Б та 20% у 2-А; із середнім показником 48,2% у 2-Б та 48% у 2-А; низький рівень сформованості знаннєвого компоненту особистості мають 37% учнів 2-Б класу і 32% учнів 2-А класу. Результати даного опитування представлено у таблиці (див. табл. 2.3.)

*Таблиця 2.3.*

**Рівень сформованості знаннєвого компоненту наскрізного вміння  
учнів 2-А і 2-Б класів**

		<b>2-Б</b>	<b>2-А</b>
<b>№</b>	Рівень сформованості НВВВД	відсотки	відсотки
<b>1.</b>	<b>високий</b>	<b>12%</b>	<b>30%</b>
<b>2.</b>	<b>середній</b>	<b>68%</b>	<b>55%</b>
<b>3.</b>	<b>низький</b>	<b>20%</b>	<b>15%</b>

Спираючись на теоретичні положення, дані проведених досліджень вчителів та учнів, за необхідне вважаємо взяти до уваги і провести експериментальне дослідження, метою якого буде інтеграція експериментальної системи роботи для формування наскрізного вміння висловлювати власні думки засобами гейміфікації у навчальний процес другокласників. Для цього нами було розроблено систему роботи із введення засобів гейміфікації на уроках української мови та читання.

Експериментальну систему роботи інтегрували в навчальний процес поступово, оскільки відразу ми не мали змоги впровадити завдання в навчання через ряд об'єктивних причин:

1. діти не володіли певним обсягом необхідної інформації у комунікативній сфері;

2. не мали розвинених навичок роботи з умінням;

3. не володіли практичним інструментарієм;
4. мали досить низьку мотивацію до використання гейміфікованих засобів у роботі.

Методична система базувалася на етапах, що представлено у таблиці (див. табл. 2.4.).

Таблиця 2.4.

### Зміст експериментального дослідження

Етап	Мета	Зміст
Особистісно-ціннісний	Формування в молодших школярів мотивації до використання власних думок для комунікації. Показ учням того, як НВВВД може впливати на наше життя.	Демонстрація використання вміння під час уроків словесності. Перегляд відеофрагменту: “Навіщо висловлювати власну думку?”
Діяльнісно-практичний	Формування навичок аналізу інформації, яка надходить, їх критичної оцінки та осмислення, висловлення власних думок, щодо почутого або побаченого. Навчання висловлювати власні думки (переводити їх з однієї форми в іншу), аналізувати інформаційні повідомлення, вчитися визначати “правильні” та “хибні” думки. Навчання інтерпретувати здобуту інформацію та висловлювати її в соціум. Формування НВВВД. Навчання створювати власні думки відповідно нормам та правилам комунікації.	Виконання вправ з розвитку наскрізного вміння : <input type="checkbox"/> за визначеними темами; <input type="checkbox"/> за одним питанням; <input type="checkbox"/> за власним бажанням. Вправи на аналіз інформації, засвоєння алгоритмів висловлення власних думок.
Підсумковий (креативний)	Застосування учнями здобутих знань на попередніх етапах у нестандартних ситуаціях. Демонстрація учнями власного НВВВД у роботі.	Робота над гейміфікованими завданнями у групах та індивідуально. Розвиток НВВВД за допомогою креативних ситуативних завдань гейміфікованого характеру.

Розглянемо детальніше зміст даних етапів.

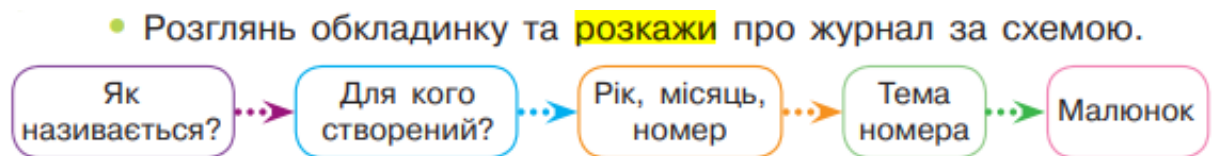
#### *Особистісно-ціннісний етап*

Роботу даного етапу розпочинаємо для того, щоб показати важливість вміння висловлювати власні думки в житті, його вплив та вмотивувати учнів до розвитку власного вміння і усунення страху до самовираження. На

особистісно-ціннісному етапі ми перебачили такий вид роботи, як перегляд відео-фрагменту: “Навіщо висловлювати власну думку?”, щоб привернути увагу школярів на те, що думки можуть бути корисними, їх не потрібно боятися, але потрібно і вміло ними розпоряджатись. Кожен урок супроводжувався розвитком наскрізного вміння, щоб продемонструвати дітям, як цікаво можна вчитися, коли ти в змозі висловити власні думки влучно і доступно.

Наприклад, на уроці української мови під час вивчення теми: «Слова - назви предметів. Хто? Що?» знайомили учнів із назвами предметів, на які запитання вони відповідають. Виконували вправу «Журналіст».

*Розгляньте обкладинку та розкажіть про журнал за схемою та набором карток* (наприклад, брали до уваги бонусні картки або ігрові, замінювали їх оформлення на варіанти журналів (автомобільні, освітні, дитячі журнали, тощо)). Діти за допомогою скриньки обирали картку з відповідною тематикою і висловлювали власні думки за допомогою навідних питань або за схемою. Запитання змінювалися відповідно до поглядів дітей і вчителя [9] (див. рис. 2.17.)



**Рис. 2.17.** Завдання для гейміфікації

Складність полягала в тому, що учні не одразу змогли зрозуміти, що їм пропонують і як це можна було втілити в життя, тому вчитель пояснив, що всі речі, що нас оточують, можна вважати джерелами інформації і щодо кожного предмету можна мати власну думку.

*Діяльнісно-практичний етап* можна вважати головним у формуванні НВВВД учнів 2 класу.

Першоосновою на даному етапі було формування наскрізного вміння учнів висловлення власних думок. Для відпрацювання НВВВД в усній та письмовій формі учнів до роботи з засобами гейміфікації нами було використано

спеціальні розроблені вправи, які можна застосувати під час вивчення будь-якої теми. Даний етап передбачав розгляд прийомів роботи з різними формами висловлення думок, їх аналізу та інтерпретації. Наприклад, працюючи із вправами, де необхідно усно та письмово висловлювати власні думки, ми запропонували такі завдання, зміст яких полягає в тому, аби спробувати самостійно висловити власні думки за допомогою улюбленої гри та цікавих вправ:

□ Вправа “Снігова куля”. Суть гри полягає в створенні рольової гри або комунікативної ситуації відповідно до теми уроку, але з елементами улюбленої гри дітей. Наприклад, використавши вправу у темі: Велика буква в прізвищах, іменах, по батькові і створивши комунікативну ситуацію з елементами гри Minecraft: “У новій версії гри доопрацювали старі помилки та оновили список дружніх мобів. Як ти гадаєш, чи можемо дати ім’я, прізвище тваринам і жителям? Як моби пов’язані з нашою темою?”

Діти можуть дати короткі відповіді, пояснивши хід власних думок, щоб призначити, наприклад, ім’я папузі потрібно взяти бірку, підійти до наковальні, вписати ім’я, тобто учні висловлюють власні думки, щодо призначення ім’я тварині, оскільки шляхів безліч. Запитавши в дітей, як моби пов’язані з нашою темою, ми отримали таку відповідь: *«Як і люди, моби можуть мати власні імена, прізвища так, як і люди, які оточують нас»*.

□ Модифікована вправа “Встигни за 6 секунд”. Для дослідження ми обрали тему: Слова - назви ознак. Необхідно за 6 секунд пояснити:

□ Значення слова “шорсткий” власними словами.

□ Дібрати до теми три слова, що її стосуються.

□ З чим асоціюється слово “хрустка”. Вислови власну думку.

□ Розкажи про улюблену річ, предмет з теми уроку, дібравши до неї слова-ознаки.

□ Модифікована вправа “Secret world”. Учитель дає завдання скласти письмово 2-3 речення за темою. Однак кожен учень за допомогою програми для вибору будь-якої теми із списку тем отримує “секретний список слів”, які

не мають фігурувати в тексті, але їх можна описати власними словами. Після виконання роботи учень зачитує класу речення, а діти повинні здогадатися, які секретні слова зашифровані в реченнях.

Чим більше учень відгадає і навпаки чим краще оповідач зашифрує “секретний список слів”, тим більше балів заохочення дитина отримує, що в подальшому можна обміняти на цікаві призи.

Наприклад, тема: Казка. Опис явищ.

Пропонували учням такий список слів з теми, відібравши, наприклад, лише явища або предмети, які потрібно описати власними словами (думками): дощ, веселка, торбинка, хмара тощо.

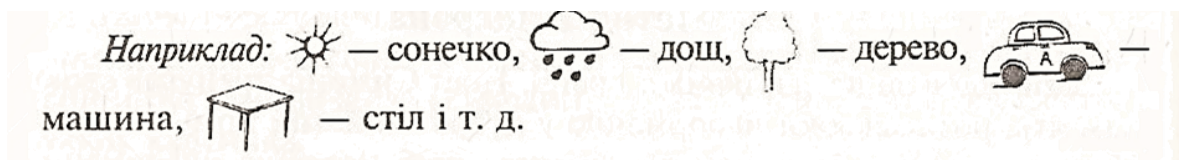
Учень намагається власними словами створити речення, які пояснюють значення слів і чим вони пов’язані: *“Моя бабуся говорить, що коли ллє як з відра, обов’язково з’явиться палітра на небі. Чому з солом’яної сумки протікає туман, я зовсім не можу зрозуміти”*.

На даному етапі вчили дітей висловлювати власні думки за допомогою гейміфікованих засобів та вправ, які передбачали створення та інтеграцію гейміфікованих елементів в навчальний процес.

*Підсумковий (креативний) етап* передбачав систематизацію здобутих умінь учнів, презентацію власних досягнень. На даному етапі були розроблені такі гейміфіковані завдання для формування НВВВД: «Ейдос», модифікована гра «The World Peace Game». Наведемо приклад та представимо опис вправ:

□ Ейдос - конспект - це перетворення тексту з картинок в усні роздуми або навпаки. Ейдос - це насамперед модифікована вправа, яку ми адаптували, виходячи з наших потреб. Для інтеграції вправи в навчальний процес необхідно обрати тему уроку та продумати заздалегідь фрагмент тексту, який необхідно дітям перетворити в ілюстрації. Учні діляться на дві команди: перша команда створює і висловлює власні думки за допомогою ілюстрацій з відповідної теми. Друга команда навпаки перетворює ілюстровані роздуми в текстове повідомлення, висуваючи

власні думки щодо матеріалу, який може бути зашифрованим. Діти отримують бали, якщо команда перемагає, та заохочувальні бали можна вимінити на цікаві призи, наприклад, відсутність домашнього завдання, тиждень маскараду тощо. Наприклад, під час вивчення теми: “Зв’язок слів у реченні” доречним, на наш погляд, було застосування на початку елементарних ілюстрацій та їх пояснення (див. рис. 2.18.)



**Рис. 2.18. Приклади пояснення ілюстрацій**

А вже потім пояснення правил та завдань вправи та її виконання. Візьмемо до уваги фрагмент з твору Є. Горєва “Кольоровий віршик” (див. Рис. 2.18.). Перша команда створює ілюстроване повідомлення у вигляді картинок чи піктограм, а друга команда намагається пояснити зашифрований текст [30].

**Кольоровий віршик**

Кульбабка тиха при  
стежині  
жовтіється сама собі.  
А у волошки очі сині,  
а в неба очі голубі.  
Зелені клени стали  
колом  
побіля нашого двора,  
а ген за тихим жовтим  
полем  
червоне сонце догора.  
(Є. Горєва.)



**Рис. 2.18. “Кольоровий Віршик” Є. Горєва**

□ Модифікована вправа “The World Peace Game”. Суть гри полягає в тому, що учні потрапляють у вигадану конфліктну історію, наприклад:

Тема: “Узагальнення знань про частини мови”. Необхідно у вигляді дипломатичних відносин врегулювати конфлікт між частинами мови, який виник через різні погляди на життя і керування державою “Хто головніший?”, без втрат очок життя держави. Учні пропонують цікаві рішення проблеми,

інколи навіть досить дивакуваті для дорослих, наприклад, що кожна мова буде володіти тією чи іншою територією по 6 годин на день або дієслова візьмуть на себе роль іменників, коли ті виснажаться.

Важливим етапом нашої роботи було оцінювання. Кожного разу учні мали змогу долучитися до оцінки результатів власної групи та інших груп. Цей процес відбувався відповідно до критеріїв, які були визначені на початку роботи над вправою. Теми були обрані з огляду на оновлені типові програми для загальноосвітніх навчальних закладів з української мови для 2 класу, розроблені під керівництвом О.Я. Савченко та Р.Б. Шияна.

### **2.3. Динаміка розвитку вміння висловлювати власну думку учнями другого класу**

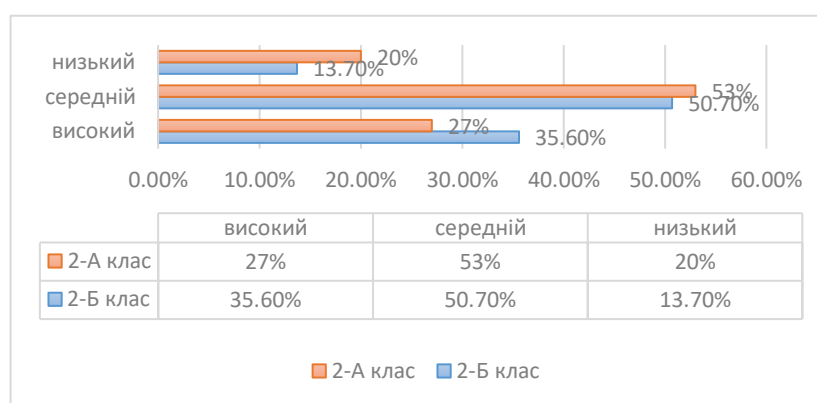
Здійснивши експериментальну роботу в 2-Б класі щодо використання на уроках української мови методичної системи роботи з формування НВВВД учнів 2 класу засобами гейміфікації, можна з'ясувати ступінь її ефективності, порівнявши результати діагностики учнів 2-Б і 2-А класів. Для порівняння результатів у контрольному і експериментальному класі контрольні зрізи проводилися одночасно, мета полягала в тому, щоб в експериментальному класі – перевірити вплив системи роботи з використання засобів гейміфікації на формування НВВВД другокласників, а в контрольному – перевірити сформованість вміння висловлювати власні думки у процесі навчання за традиційною системою. Провівши повторну діагностику рівня сформованості НВВВД молодшими школярами, маємо такі результати (див.табл. 2.5.).

*Таблиця 2.5.*

**Рівень сформованості НВВВД учнями 2-А і 2-Б класів після проведення  
формульовального експерименту**

№	Рівень сформованості НВВВД	2-Б клас	2-А клас
		відсотки	відсотки
1.	високий	35,6%	27%
2.	середній	50,7%	53%
3.	низький	13,7%	20%

Зобразимо на рис. 2.19. результати проведення контрольного експерименту (див. рис. 2.19.).



**Рис.2.19. Результати проведення контрольного експерименту**

Таким чином, порівнюючи результати даних з вихідним рівнем сформованості НВВВД молодших школярів, можна сказати, що в 2-Б класі показник підвищився після застосування системи роботи з формування НВВВД засобами гейміфікації. У цьому класі підвищилась кількість дітей з високим рівнем сформованості наскрізного вміння - на 23,6 %, кількість учнів із середнім рівнем зменшилась на 17,3% і зменшилась кількість учнів з низьким рівнем на 6,3% (див. рис. 2.20.).





**Рис.2.20. Результати проведення порівняльного аналізу проведеного експерименту**

Дані, отримані у ході контрольного етапу, свідчать про вірогідність висунутої гіпотези та ефективність розробленої системи роботи, яка сприяє формуванню НВВВД молодшими школярами.

Отже, система роботи, що передбачає впровадження засобів гейміфікації, його ключових елементів, може застосовуватись на уроках української мови, оскільки сприяє поглибленню знань у сфері наскрізного вміння висловлювати власні думки.

## Висновки до розділу 2

Здійснивши аналіз стану досліджуваної проблеми в практиці освітнього процесу, можна сказати про її актуальність та необхідність. Аналіз оновленого Державного стандарту початкової освіти, типових освітніх програм, розроблених під керівництвом О.Я. Савченко та Р.Б. Шияна; аналіз сучасних підручників свідчить про готовність деяких з них підтримувати нововведення, які найкраще реалізують поставлену мету з формування НВВВД на уроках української мови.

Разом з тим проведене анкетування серед учителів м. Кривого Рогу та Криворізького району, які працюють за програмами Нової української школи, демонструють іншу сторону досліджуваного питання. Адже вчителі у більшій мірі лише володіють теоретичними знаннями із питань наскрізного вміння висловлювати власні думки, аналогічна проблема стосується і гейміфікованих засобів навчання. Як показало проведене анкетування, деякі вчителі знають про цей засіб, проте не використовують за відсутності відповідних методичних розробокна відмінну від зарубіжних педагогів-практиків, що використовують даний засіб та наголошують на його ефективності.

Аби підтвердити вірогідність висунутої гіпотези, нами було проведено дослідно-експериментальну роботу, що відбувалася у три етапи, кожен з яких мав свою мету та завдання. На констатувальному етапі було виявлено наявний рівень сформованості НВВВД у другокласників, було виявлено, що переважна більшість учнів володіють середнім рівнем НВВВД, майже однаково розподілилися показники учнів, що мають високий та середній рівень. На формувальному етапі була розроблена та застосована система роботи з формування НВВВД засобами гейміфікації на уроках української мови. Останній етап передбачав перевірку рівня сформованості НВВВД молодшими школярами після апробованої методичної системи роботи. Результати даного етапу свідчать про ефективність використання гейміфікованих засобів на уроках української мови. Можна говорити, що розроблена нами система роботи з гейміфікацією як така є ефективною, адже результати її впровадження в експериментальній групі учнів засвідчили позитивну динаміку.

## ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволяє зробити такі висновки:

Опрацювання наукових праць дослідників дає підстави визначити сутність основних понять дослідження. «Наскрізне вміння» - це спеціально організований набір взаємозалежних умінь, який учень/учениця набуває під час навчально-виховного процесу. Формування НВВВД молодшими школярами на уроках словесності за допомогою засобу гейміфікації буде ефективним за таких оптимальних умов: поетапного формування НВВВД; організації різноманітних форм роботи, навчальних завдань та вправ; готовності вчителя впроваджувати засоби гейміфікації в освітній процес; систематичного застосування інноваційного засобу гейміфікації.

В аспекті досліджуваної проблеми нами було проведено аналіз державних документів, підручників, що свідчить про необхідність формування НВВВД в учнів як важливої проблеми сучасного освітнього процесу. У підручниках реалізуються програмні вимоги, але орієнтація на систематичну роботу з формування НВВВД прослідкується лише у декількох комплектах підручників.

На констатувальному етапі для перевірки рівня сформованості базових компонентів НВВВД другокласниками була застосована і розроблена нами анкета та відповідний діагностичний інструментарій. Первинна діагностика показала, що переважна більшість учнів володіють середнім рівнем вміння висловлювати власні думки. Метою формувального експерименту була розробка і впровадження системи роботи з формування НВВВД в учнів на уроках української мови засобами гейміфікації. Розробленою нами методичною системою роботи передбачено процес формування наскрізного вміння учнів за такими етапами: особистісно - мотиваційним, діяльнісно-практичним, підсумковим. Особистісно- мотиваційний був визначений як підготовчим задля забезпечення учнів основними знаннями, необхідними для ознайомлення та роботи із засобами гейміфікації. Результати контрольного

етапу експерименту показали, що систему роботи з формування НВВД учнями на уроках української мови засобами гейміфікації можна вважати ефективною, оскільки в учнів, що навчалися в експериментальному класі, високий рівень сформованості наскрізного вміння підвищився, порівняно з контрольним класом. Тому розроблену та апробовану нами систему роботи можна вважати ефективною для застосування у навчальному процесі.

Отже, вважаємо, що мета нашої магістерської роботи досягнута, завдання, що планувались відповідно до мети, виконано. Отримані результати проведеного дослідження підтверджують вірогідність висунутої гіпотези. Слід зазначити, що дана робота не обмежується визнаними показниками або науковцями. На нашу думку, вивчення процесу формування НВВД в учнів 1-4 класів на уроках української мови засобами гейміфікації обмежується лише творчими покликами вчителя та учнів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Азаровська О. Формування комунікативних умінь молодших школярів на уроках з української мови: Київ, 2005. 10- 33 с.
2. Анкета для вчителів початкових класів з проблеми формування наскрізного вміння висловлювати власні думки засобами гейміфікації: *веб-сайт*. URL: Новая форма - Google Формы
3. Березенська С. М., Бугайчук Н. Ю. Теорія та практика змішаного навчання. Харків: «Міськдрук», НТУ «ХП», 2016. 284 с.
4. Бібік Н. Нова українська школа: порадник для вчителя. Київ : Літера ЛТД, 2019. — 208 с. URL: [https://lib.imzo.gov.ua/wa-data/public/site/books2/navchalno-metodychny-posibnyku/dlya-pedpraysivnykiv/poradnik\\_blok-min.pdf](https://lib.imzo.gov.ua/wa-data/public/site/books2/navchalno-metodychny-posibnyku/dlya-pedpraysivnykiv/poradnik_blok-min.pdf).
5. Богданець-Білоskalенко Н. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 2. Київ: Грамота, 2019. 144 с.
6. Большакова І. О., Пристінська М. С. Українська мова та читання : підручник для 2 кл.: у 2ч. Ч. 1. Харків : Видавництво - «Ранок», 2020. 112 с.
7. Большакова І. О., Пристінська М. С. Українська мова та читання : підручник для 2 кл.: у 2ч. Ч. 1. Харків : Видавництво - «Ранок», 2020. 112 с.
8. Бюлер К. Теория языка: Москва, 1993. 502 с.
9. Варенина Л. П. Геймификация в образовании : Том 6 Ч. 2, 2014. 314-317 с.
10. Варзацька Л. О., Трохименко Т. О. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч.1. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2019.
11. Варзацька Л. О., Трохименко Т. О. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч.2. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2019.
12. Вашуленко М. В. Нова українська школа : методика навчання інтегрованого курсу «Українська мова» у 1–2 класах закладів загальної середньої освіти на засадах компетентнісного підходу. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2019. 192 с.

13. Вашуленко М. С. Методика навчання української мови в початковій школі : навчально методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ: Літера ЛТД, 2011. 313с.
14. Вашуленко М. С. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 1. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2019. 124 с.
15. Вашуленко М. С. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 2. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2019. 124 с.
16. Вашуленко М. С., Васильківська Н. А., Дубовик С. Г. Українська мова та читання : підручник для 2 кл.: у 2ч. Ч. 1. Київ: Видавничий дім - «Освіта», 2020. 160 с.
17. Вашуленко М. С., Васильківська Н. А., Дубовик С. Г. Українська мова та читання : підручник для 2 кл.: у 2ч. Ч. 1. Київ: Видавничий дім - «Освіта», 2020. 160 с.
18. Вашуленко О.В. Мовленнєва складова у структурі читацької компетентності молодшого школяра. Київ: Початкова школа, 2011. 16-22 с.
19. Вербх К. Курс «Гейміфікация». URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата обращения: 7.03.2019).
20. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: Игровое мышление на службе бизнеса. Москва: 2015. 100 с.
21. Возняк-Запур М. Механізми гейміфікації у дистанційному навчанні. Краків : Ofi сына Wydawnicza AFM, 2018. 59 с.
22. Волкова Н.П. Педагогіка. Київ: Академія, 2001. 212 с.
23. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання: Рідна школа, 2002. 46-48 с.
24. Всеосвіта – національна освітня спільнота: *веб-сайт*. URL : <https://vseosvita.ua/>.
25. Галина І. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 1. Харків: 2019. 96 с.
26. Галина І. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 2. Харків: 2019. 96 с.

27. Геймифікація в образовательные игры: найди отличия. Велика ідея: *веб-сайт*. URL: <https://biggggidea.com/project/naukova-kvest-gra-sekretna-ekspeditsiya/blog/1827/>.
28. Геймифікація в помощь обучению: *веб-сайт*. URL : <http://voxmate.ru/blog/geymifikaciya-v-pomoshh-obucheniyu>.
29. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії: *веб-сайт*. URL : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>
30. Гіпермаркет знань: *веб-сайт*. URL: <https://edufuture.biz/index.php?titl\\E-Goreev\\asdvxcdf%%vxcxvsd>
31. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 373 с.
32. Горелов В. Гейміфікація навчання. Івано-Франківськ: 2017. 136–139 с.
33. Грибіниченко Л. М., Голіченко Т. О. Психологія мовлення і психолінгвістика. Київ: Кондор, 2011. 352 с.
34. Державна національна програма «Освіта» («Україна XXI століття»): *веб-сторінка*. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/896-93-D0%BF/ed19931103#Text>.
35. Державний стандарт базової середньої освіти (затверджений 30 вересня 2020 р.): *веб-сторінка*. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>.
36. Державний стандарт початкової загальної освіти: *веб-сторінка*. URL: <http://newstandard.nus.org.ua>
37. Державний стандарт початкової освіти (затверджений 21.02.2018 р. постановою №87 Кабінету Міністрів України): *веб-сторінка*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text>.
38. Діядкова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?: *веб-сторінка*. URL : <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iaak-instrumentshcho-take-heimifikatsiia>.
39. Жорової І. Я. Розвиток життєвої компетентності особистості в умовах освітніх трансформацій: виховний, психологічний, інклюзивний виміри. Херсон: КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2019. 327 с.

40. Захарійчук М. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч.1. Київ: Грамота, 2019. 112 с.
41. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації: 2017. Вип. 32. 113 – 122 с.
42. Зикерманн Г., Линдер Дж. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. Москва: 2014. 272 с., 122-137с.
43. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия: *веб-сторінка*. URL : <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20103/>.
44. Игры и геймификация на уроках английского: *веб-сторінка*. URL : <https://smartprogress.do/goal/187537/>.
45. Іщенко О. Л., Логачевська С. П. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 1. Київ: Грамота, 2019. 96 с.
46. Іщенко О. Л., Логачевська С. П. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. у 2ч. Ч. 2. Київ: Грамота, 2019. 112 с.
47. Калмикова Л. О. Формування мовленнєвих умінь і навичок у дітей шкільного віку. Київ: Навчальний посібник - НМЦВО, 2003. 253 с.
48. Карпенко О. М., Лукьянова А. В. Геймификация в электронном обучении. Дистанционное и виртуальное обучение: 2015. 24–27 с.
49. Концепція «Нова українська школа»: *веб-сторінка*. URL: <http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%20>
50. Концепція загальної середньої освіти (12-річна школа): *веб-сторінка*. URL : [https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v\\_5-2290-01#Text](https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v_5-2290-01#Text).
51. Концепція Нової української школи: *веб-сторінка*. URL : <https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola>.
52. Корнилов Ю. В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе: *веб-ресурс*. URL: <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=26865>
53. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в



навчальних гейміфікованих системах. Харків: Вісник, 2017. Випуск 51. 116–125 с.

54. Крайнова Ж. Формування комунікативної компетентності молодших школярів на заняттях рідної мови. Київ: Початкова школа. 2003. № 11. 24–26 с.

55. Курлянд З. Н. Педагогіка вищої школи. Київ: Знання, 2005. 399 с.

56. Левин М. Как технологии изменяют образование : Пять главных трендов: *веб-сторінка*. URL : <http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyayut-obrazovanie>

57. Левкінський М. В. Історія педагогіки. Київ: Центр учбової літератури, 2016. 380 с.

58. Лященко Т. О., Гришуніна М. В. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу: 2018. № 35. 113 – 123 с.

59. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання: наукова стаття Журнал «Young Scientist». 2015. № 2 (17). 275 – 278 с.

60. Максименко С. Д. Генетична психологія учіння людини. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2017. 206 с.

61. Методика «Хто правий?» (Модифікована методика Цукерман Г. А. і ін.): *веб-сторінка*. URL: [http://ni.biz.ua/11/11\\_9/11\\_99141\\_metodika-kto-prav-modifitsirovannaya-metodika-tsukerman-ga-i-dr.html](http://ni.biz.ua/11/11_9/11_99141_metodika-kto-prav-modifitsirovannaya-metodika-tsukerman-ga-i-dr.html)

62. Михайленко І. В., Нестеренко В. О. Методологічні підходи до розробки інтегрованих елективних курсів з аналітичної геометрії для студентів технічних ВНЗ. Фізико-математична освіта: науковий журнал, 2016. Випуск 4(10). 79-82с.

63. Мітлевич І. В. Дидактичні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. Великий Бурлук: РМК, 2015. 84с.

64. Модифікований тест “Визначення рівня вміння”: *веб-сторінка*. Url: Тест “Визначення рівня комунікативності” (studfile.net)

65. Ница А. Геймификация в образовании: *веб-сайт*. URL:

<https://test.ru/2012/12/21/gamification-education/>

66. Ніколаєвої С. Ю. Методика навчання іноземних мов.: 2002. 61-72 с.
67. Овчарук О. В. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи. Київ: 2019. 108 с.
68. Павлов Я. Ю., Кочина С. А. Возможности применения геймификации в онлайн-обучении. Новые вызовы для педагогики и качества образования: массовые открытые онлайн курсы, облачные сервисы, мобильные технологии. Москва: 2014.
69. Певзнер В. В., Погорелов В. И., Шуклин Д. А., Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения. Проблемы современного образования: 2016. № 2. 98– 101 с.
70. Пономарьова К. І. «Я дружу зі словом». Посібник з української мови . Київ: УОВЦ «Оріон», 2018. 96 с.
71. Пономарьова К. І. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. У 2ч. Ч.1. Київ: УОВЦ «Оріон», 2019. 144 с.
72. Пономарьова К. І. Українська мова та читання : підручник для 2 кл. У 2ч. Ч.2. Київ: УОВЦ «Оріон», 2019. 144 с.
73. Пономарьова К.І. Особливості розвитку мовлення учнів у початковій школі. Уроки розвитку мовлення в 1-4 класах. Київ: Генеза, 2012. 141 с.
74. Професійний стандарт «Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти». URL: <https://mon.gov.ua/ua>
75. Психолог Марія Носова: *веб-сайт*. URL: <https://www.youtube.com/channel/UCrweSNEu2rAaSjvGNawICmw>
76. Рамки Р21 для проілюстрування навичок і знання: *веб-сайт*. URL: <https://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>
77. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Питер: 2002. 720 с.
78. Сапун Г., Придаток О. Українська мова та читання: підручник для 2 кл. у 2 ч. Ч. 1. Тернопіль : Підручники і посібники, 2019. 112 с.
79. Сапун Г., Придаток О. Українська мова та читання: підручник для 2 кл. у 2 ч. Ч. 2. Тернопіль : Підручники і посібники, 2019. 112 с.

80. Сміливість Віоли Девіс висловити думку: *веб-сайт*. URL : <https://uk.allstarsware.com/viola-davis-courage-voice-opinions-797318>
81. Столяревська А. Технології освіти 21 століття: *веб-сайт*. URL : <http://www.slidesearchengine.com/slide/stolyarevska-2013>.
82. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных Интернет-технологий: Учебно-методическое пособие. - М.: Глосса-Пресс : Феникс, 2009. - 182 с.
83. Типова освітня програма початкової освіти розроблена під керівництвом О.Я.Савченко, 2019 р. URL : <http://sokyruany.osv.org.ua/programi-13-23-01-23-01-2019/>.
84. Типова освітня програма початкової освіти розроблена під керівництвом Р.Б.Шияна, 2019 р. URL: <http://sokyruany.osv.org.ua/programi-13-23-01-23-01-2019/>.
85. Титова С.В. Цифровые технологии в цифровом обучении: теория и практика: *веб-сайт*. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=22236>.
86. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір: 2015. Вип. 11.32 – 38 с.
87. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє : *веб-сайт*. URL: <https://www.ar25.org/article/top-10-prykladiv-geymifikaciyi-peretvorennya-u-gru-v-osviti-yaki-zminyayt-nashe-maybutnye>
88. Точкін О. Формування культури українського мовлення російськомовних школярів: Початкова школа. 2005. № 2. 13 с.
89. Траєкторія професійного розвитку: *веб-сайт*. URL: <https://view.genial.ly/6076c3cf5d32670da1628135/interactive-content-buduyemo-trayektoriyu-profesijnogo-rozvitku>
90. Трофименко С. Компетентнісний підхід до освітнього процесу як вимога сучасності. Хмельницьк: 2011.
91. Українська мова. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів для 1-4 класів: *веб-сайт*. URL: <http://old.mon.gov.ua/>

activity/education/56/692/educational\_programs/nnn1\_4kl/

92. Уфілова Г. Є. Українська мова. Наскрізнi лiнii в дидактичних матерiалах. Харкiв: «Основа», 2018. 206 с.
93. Чепiль М.М. Педагогiчнi технологii. Киiв: Академвидав, 2012. 222 с.
94. Чумак Т. Iгровi елементи на уроках мови: Дивослово. 2009. №7. 44 с.
95. Щербина Д. Iгрове навчання як засiб активiзацii комунiкативної позицiї учнiв. Кривий Рiг: 2007. Вип.17. 353-358 с.
96. Що таке геймiфiкацiя: *веб-сайт*. URL: <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kakona-pomogaetrasshevelitsotrudni-202074>
97. Що таке наскрiзнi вминня?: *веб-сайт*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xvNYaheZmF4>
98. Юцявичене П. А. Теория и практика модульного обучения. Каунас: Швиеса, 1988. 272 с.
99. Як iгри зминюють освiту: *веб-сайт*. URL: <https://ain.ua/2017/10/02/yak-igri-zminuyutosvitu>
100. Ярина С.Ю. Обучающие компьютерные игры : *веб-сайт*. URL: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=917> (дата обращения: 7.03.2019).
101. 3 Ways to Express Your Thoughts So That Everyone Will Understand You: *веб-сайт*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rrOnk0JnXW4>
102. Brainscape: *веб-сайт*. URL: Brainscape: Крацi картки додаток | Зробити картки онлайн
103. Christians, Gerald, "The Origins and Future of Gamification" Senior Theses: 2018. 254 p.
104. ClassDojo: *веб-сайт*. URL: ClassDojo
105. Deterding S., Khaled R., Nacke L. E., Dixon D. Gamification. Vancouver : Gamification Workshop Proceedings, 2011. 12-15 p.
106. Duolingo: *веб-сайт*. URL: Duolingo - Найкращий спiсiб вивчати мову
107. Fernandez, I. Juego serio: gamificacion y aprendizaje: *веб-сайт*. URL: <http://www.centrocp.com/comunicacion-y-pedagogia-281-282-gamificacion/>
108. Gachel B. Games, gamification, and game design for learning: *веб-сайт*.

- URL: <https://www.nzcer.org.nz/research/publications/games-gamification-and-game-design-learning-innovative-practice-and>
109. Gerald C. The Origins and Future of Gamification: 2018.
110. Glorian B. Gamification From the Perspective of Self-Determination Theory and Flow: *веб-сторінка*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/279749323\\_Gamification\\_From\\_the\\_Perspective\\_of\\_Self-Determination\\_Theory\\_and\\_Flow](https://www.researchgate.net/publication/279749323_Gamification_From_the_Perspective_of_Self-Determination_Theory_and_Flow)
111. Gonzalez, A. Gamifying my classes: *веб-сторінка*. URL: <http://www.educatoral.com/wordpress/2012/07/16/gamifying-my-classes/>.
112. Gonzalez, C., Area, M. Breaking the rules: *веб-сторінка*. URL: <http://dx.doi.org/10.5220/0004600900470053>.
113. Groh F. Gamification: 2012, 29 p.
114. How to Get Better at Expressing Emotions: *веб-сторінка*. URL: <https://www.theatlantic.com/health/archive/2015/11/how-to-get-better-at-expressing-emotions/416493/>
115. Janaki K., Mario H. Gamification at work: designing engaging business software: 2013. 168 p.
116. Kahoot: приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин: *веб-ресурс*. URL: <https://te-st.ru/entries/kahoot-app>
117. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education. New York: An Imprint of John Wiley&Sons, 2012. 89 с.
118. Kim. M. The Gamification of Learning Pfeiffer: An Imprint of John Wiley&Sons, 2020.
119. Markus M. Gamification im Englischunterricht mithilfe von QuesTanja: *веб-сайт*. URL: [http://www.questanja.org/client/MA\\_Deborah\\_Kaehr.pdf](http://www.questanja.org/client/MA_Deborah_Kaehr.pdf)
120. Nacim Y. Using Gamification and Serious Games for English Language: *веб-сторінка*. URL: <https://www.researchgate.net/publication/333154927>
121. Sebastian D., Dan D. Game Design Elements to Gamefulness:: *веб-сайт*. URL:

[https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification).

122. Socrative: *веб-сторінка*. URL: Home - Socrative

123. TEDx on Application of Gamification in Organization: *веб-сторінка*. URL: <http://www.learnstech.in/best-tedx-videos-on-application-of-gamification-in-organization/>

124. World Peace Game Foundation: *веб-ресурс*. URL: Home - World Peace Game Foundation

125. Zatwarnicka-Madura B. Gamification: current status, trends and development prospects. Actual Problems of the economy: 2016, № 6. 376-382 p.

## ДОДАТОК А

### Анкета для вчителів початкових класів з проблеми формування наскрізного вміння висловлювати власні думки засобами гейміфікації

 jon.men298@gmail.com (без совместного доступа)  
[Сменить аккаунт](#)



\* Обязательно

Як Ви розумієте вміння «висловлювати власні думки»? Чи потрібно його  
формувати його у сучасних школярів? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

Які труднощі виникають у Вас під час формування наскрізного вміння  
висловлювати власні думки в учнів початкових класів? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

Що Вам відомо про гейміфікації та її засоби? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

Назвіть гейміфіковані засоби, які використовуєте у роботі.

Мой ответ \_\_\_\_\_

Чи доцільно використовувати гейміфіковані засоби під час формування  
наскрізного вміння висловлювати власну думку? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

## ДОДАТОК Б

32 ответа Принимать ответы

Сводка      Вопрос      Отдельный пользователь

Як Ви розумієте вміння «висловлювати власні думки»? Чи потрібно його формувати його у сучасних школярів?

Так

Вважаю, що дане вміння формувати обов'язково у сучасних дітей. Висловлювати власні думки - це уміння усно і письмово пояснювати і тлумачити власні думки, почуття тощо

Вважаю, що дане вміння необхідне для сучасних дітей.

Це означає пояснити свою думку, чому саме так школяр вважає. На мою думку, потрібно формувати це вміння.

Які труднощі виникають у Вас під час формування наскрізного вміння висловлювати власні думки в учнів початкових класів?

Не виникає

Не уміння дітей правильно і зв'язно висловлювати свої думки, будувати речення.

Не вміння дітей зв'язно висловлювати власні думки.

Труднощі в тому, що учні мають невеликий словниковий запас, не завжди можуть пояснити, чому вважають саме так.

Що Вам відомо про гейміфікації та її засоби?

Що Вам відомо про гейміфікації та її засоби?

Використовую в практиці.

Застосування гри на уроках

Застосування ігрових елементів.

Нічого не відомо.

Назвіть гейміфіковані засоби, які використовуєте у роботі.

Запропонувати винагороду, стимулювати конкуренцію, можливість ділитись досягненнями

Дидактичні ігри

Бали, заохочення, нагороди.

Не використовую.

Чи доцільно використовувати гейміфіковані засоби під час формування наскрізного вміння висловлювати власну думку?

Доцільно

Так, доцільно

Доцільно.

Не компетентна у цьому питанні.



## ДОДАТОК В

№ з/п	Питання	“Так”	“Ні”	“Іноді”
1	2	3	4	5
1	На Вас чекає дружня зустріч. Чи сильно це Вас бентежить?			
2	Чи викликає у Вас незадоволення доручення виступити з повідомленням?			
3	Чи любите Ви ділитися своїми переживаннями з ким-небудь?			
4	Чи дратуєтесь Ви, якщо незнайома людина звертається до Вас на вулиці з проханням?			
5	Чи вірите Ви, що існує проблема “батьків” і “дітей” та що людям різних поколінь важко порозумітися?			
6	Чи соромитесь Ви нагадати знайомому, що він забув повернути вам 100 гривень, які позичив минулого місяця?			
7	Якщо Вам у ресторані або кафе подали неякісну страву, Ви промовчите, лише розсерджено відставивши тарілку?			
8	Опинившись наодинці з незнайомою людиною, Ви не почнете з нею розмовляти та будете невдоволені, якщо першою заговорить вона. Чи так це?			
9	Вас жахає довга черга в магазині, кінотеатрі... Чи відмовитесь Ви від свого наміру замість того, щоб встати в кінці довгої черги та очікувати?			
10	Чи боїтеся Ви брати участь у комісії з яких-небудь конфліктних ситуацій?			
11	Ви маєте власні, суто індивідуальні критерії оцінювання творів літератури, мистецтва і жодних інших думок Ви не сприймаєте. Чи так це?			
12	Почувши в “кулуарах” помилкове судження стосовно добре відомого Вам питання, чи вважаєте Ви краще промовчати й не розпочинати суперечки?			
13	Чи викликає у Вас неприємні почуття прохання допомогти комусь у вирішенні службового питання, навчальної теми?			
14	Ви охочіше подаєте свої погляди в письмовій формі, ніж в усній чи не так?			

## ДОДАТОК Г

№ з/п	Питання	"Так"	"Ні"	"Іноді"
1	2	3	4	5
1	На Вас чекає дружина зустріч. Чи сильно не Вас бентежить?			✓
2	Чи викликає у Вас незадоволення доручення виступити з повідомленням?		✓	
3	Чи любите Ви ділитися своїми переживаннями з ким-небудь?			✓
4	Чи драгується Ви, якщо незнайома людина звертається до Вас на вулиці з проханням?		✓	
5	Чи вірите Ви, що існує проблема "батьків" і "дітей" та що людям різних поколінь важко порозумітися?	✓		
6	Чи соромитесь Ви нагадати знайомому, що він забув повернути вам 100 гривень, які позичив минулого місяця?		✓	
7	Якщо Вам у ресторані або кафе подали неякісну страву, Ви промовчите, лише розсерджено відставивши тарілку?	✓		
8	Опинившись наодинці з незнайомою людиною, Ви не почнете з нею розмовляти та будете недоволені, якщо першою заговорить вона. Чи так це?		✓	
9	Вас жахає довга черга в магазині, кінотеатрі... Чи відмовитесь Ви від свого наміру замість того, щоб встати в кінці довгої черги та очікувати?		✓	
10	Чи боїтесь Ви брати участь у комісії з яких-небудь конфліктних ситуацій?	✓		
11	Ви маєте власні, суто індивідуальні критерії оцінювання творів літератури, мистецтва і жодних інших думок Ви не сприймаєте. Чи так це?			✓
12	Почувши в "кулуарах" помилкове судження стосовно добре відомого Вам питання, чи вважаєте Ви краще промовчати й не розпочинати суперечки?	✓		
13	Чи викликає у Вас неприємні почуття прохання допомогти комусь у вирішенні службового питання, навчальної теми?	✓		
14	Ви охочіше подаєте свої погляди в письмовій формі, ніж в усній чи не так?			

№ з/п	Питання	"Так"	"Ні"	"Іноді"
1	2	3	4	5
1	На Вас чекає дружина зустріч. Чи сильно не Вас бентежить?			✓
2	Чи викликає у Вас незадоволення доручення виступити з повідомленням?	✓		
3	Чи любите Ви ділитися своїми переживаннями з ким-небудь?		✓	
4	Чи драгується Ви, якщо незнайома людина звертається до Вас на вулиці з проханням?			✓
5	Чи вірите Ви, що існує проблема "батьків" і "дітей" та що людям різних поколінь важко порозумітися?		✓	
6	Чи соромитесь Ви нагадати знайомому, що він забув повернути вам 100 гривень, які позичив минулого місяця?		✓	
7	Якщо Вам у ресторані або кафе подали неякісну страву, Ви промовчите, лише розсерджено відставивши тарілку?	✓		
8	Опинившись наодинці з незнайомою людиною, Ви не почнете з нею розмовляти та будете недоволені, якщо першою заговорить вона. Чи так це?		✓	
9	Вас жахає довга черга в магазині, кінотеатрі... Чи відмовитесь Ви від свого наміру замість того, щоб встати в кінці довгої черги та очікувати?		✓	
10	Чи боїтесь Ви брати участь у комісії з яких-небудь конфліктних ситуацій?		✓	
11	Ви маєте власні, суто індивідуальні критерії оцінювання творів літератури, мистецтва і жодних інших думок Ви не сприймаєте. Чи так це?		✓	
12	Почувши в "кулуарах" помилкове судження стосовно добре відомого Вам питання, чи вважаєте Ви краще промовчати й не розпочинати суперечки?	✓		
13	Чи викликає у Вас неприємні почуття прохання допомогти комусь у вирішенні службового питання, навчальної теми?			✓
14	Ви охочіше подаєте свої погляди в письмовій формі, ніж в усній чи не так?	✓		

№ з/п	Питання	"Так"	"Ні"	"Іноді"
1	2	3	4	5
1	На Вас чекає дружина зустріч. Чи сильно не Вас бентежить?			✓
2	Чи викликає у Вас незадоволення доручення виступити з повідомленням?	✓		
3	Чи любите Ви ділитися своїми переживаннями з ким-небудь?		✓	
4	Чи драгується Ви, якщо незнайома людина звертається до Вас на вулиці з проханням?			✓
5	Чи вірите Ви, що існує проблема "батьків" і "дітей" та що людям різних поколінь важко порозумітися?		✓	
6	Чи соромитесь Ви нагадати знайомому, що він забув повернути вам 100 гривень, які позичив минулого місяця?		✓	
7	Якщо Вам у ресторані або кафе подали неякісну страву, Ви промовчите, лише розсерджено відставивши тарілку?	✓		
8	Опинившись наодинці з незнайомою людиною, Ви не почнете з нею розмовляти та будете недоволені, якщо першою заговорить вона. Чи так це?		✓	
9	Вас жахає довга черга в магазині, кінотеатрі... Чи відмовитесь Ви від свого наміру замість того, щоб встати в кінці довгої черги та очікувати?		✓	
10	Чи боїтесь Ви брати участь у комісії з яких-небудь конфліктних ситуацій?	✓		
11	Ви маєте власні, суто індивідуальні критерії оцінювання творів літератури, мистецтва і жодних інших думок Ви не сприймаєте. Чи так це?		✓	
12	Почувши в "кулуарах" помилкове судження стосовно добре відомого Вам питання, чи вважаєте Ви краще промовчати й не розпочинати суперечки?	✓		
13	Чи викликає у Вас неприємні почуття прохання допомогти комусь у вирішенні службового питання, навчальної теми?			✓
14	Ви охочіше подаєте свої погляди в письмовій формі, ніж в усній чи не так?	✓		

№ з/п	Питання	"Так"	"Ні"	"Іноді"
1	2	3	4	5
1	На Вас чекає дружня зустріч. Чи сильно це Вас бентежить?		<input type="radio"/>	
2	Чи викликає у Вас незадоволення доручення виступити з повідомленням?			<input type="radio"/>
3	Чи любите Ви ділитися своїми переживаннями з ким-небудь?		<input type="radio"/>	
4	Чи дратуєтесь Ви, якщо незнайома людина звертається до Вас на вулиці з проханням?	<input type="radio"/>		
5	Чи вірите Ви, що існує проблема "батьків" і "дітей" та що людям різних поколінь важко порозумітися?	<input type="radio"/>		
6	Чи соромитесь Ви нагадати знайомому, що він забув повернути вам 100 гривень, які позичив минулого місяця?		<input type="radio"/>	
7	Якщо Вам у ресторані або кафе подали неякісну страву, Ви промовчите, лише розсерджено відставивши тарілку?	<input type="radio"/>		
8	Опинившись наодинці з незнайомою людиною, Ви не почнете з нею розмовляти та будете невдоволені, якщо першою заговорить вона. Чи так це?			<input type="radio"/>
9	Вас жахає довга черга в магазині, кінотеатрі... Чи відмовитесь Ви від свого наміру замість того, щоб встати в кінці довгої черги та очікувати?			<input type="radio"/>
10	Чи боїтесь Ви брати участь у комісії з яких-небудь конфліктних ситуацій?		<input type="radio"/>	
11	Ви маєте власні, суто індивідуальні критерії оцінювання творів літератури, мистецтва і жодних інших думок Ви не сприймаєте. Чи так це?	<input type="radio"/>		
12	Почувши в "кулуарах" помилкове судження стосовно добре відомого Вам питання, чи вважаєте Ви краще промовчати й не розпочинати суперечки?		<input type="radio"/>	
13	Чи викликає у Вас неприємні почуття прохання допомоги комусь у вирішенні службового питання, навчальної теми?			<input type="radio"/>
14	Ви охочіше подаєте свої погляди в письмовій формі, ніж в усній чи не так?		<input type="radio"/>	

## ДОДАТОК Д

Інструкція: «Прочитай по черзі текст трьох маленьких оповідань і відповідай на поставлені запитання».

Завдання 1. «Петя намалював Змія Горинича і показав малюнок друзям. Володя сказав: «Ось здорово!». А Саша вигукнув: «Фу, ну і страховисько!» Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому так сказав Саша? А Володя? Про що подумав Петя? Що Петя відповість кожному з хлопчиків? Що б ти відповів на місці Саші і Володі? Чому? »

---

---

---

---

---

Завдання 2. «Після школи три подруги вирішили готувати уроки разом. «Спочатку вирішимо завдання з математики, - сказала Наташа». «Ні, почати треба з вправи з російської мови, - запропонувала Катя» «А ось і ні, спочатку треба вивчити вірш, - заперечила Іра». Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому? Як пояснювала свій вибір кожна з дівчаток? Як їм краще вчинити? »

---

---

---

---

---

Завдання 3. «Дві сестри пішли вибирати подарунок своєму маленькому братикові до першого дня його народження. «Давай купимо йому це лото», - запропонувала Олена. «Ні, краще подарувати самокат», - заперечила Аня. Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому? Як пояснювала свій вибір кожна з дівчаток? Як їм краще вчинити? А що б запропонував подарувати ти? Чому? »

---

---

---

---

---



Інструкція: «Прочитай по черзі текст трьох маленьких оповідань і відповідай на поставлені запитання».

Завдання 1. «Петя намалював Змія Горинича і показав малюнок друзям. Володя сказав: «Ось здорово!». А Саша вигукнув: «Фу, ну і страховисько!» Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому так сказав Саша? А Володя? Про що подумав Петя? Що Петя відповів кожному з хлопчиків? Що б ти відповів на місці Саші і Володі? Чому?»  
*Три маленьких оповідання читали і для кожного питання давали відповідь.*  
*Після того як усі діти вже написали.*

Завдання 2. «Після школи три подруги вирішили готувати уроки разом. «Спочатку вирішимо завдання з математики, - сказала Наташа». «Ні, почати треба з вправи з російської мови, - запропонувала Катя» «А ось і ні, спочатку треба вивчити вірш, - заперечила Іра». Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому? Як пояснювала свій вибір кожна з дівчаток? Як їм краще вчинити?»  
*Спочатку ми вирішили математику, потім вже Катя була проти, а потім Ірина була.*

Завдання 3. «Дві сестри пішли вибирати подарунок своєму маленькому братикові до першого дня його народження. «Давай купимо йому це лото», - запропонувала Олена. «Ні, краще подарувати самокат», - заперечила Аня. Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому? Як пояснювала свій вибір кожна з дівчаток? Як їм краще вчинити? А що б запропонував подарувати ти? Чому?»  
*Нія подарунок вибирати в магазині.*

Інструкція: «Прочитай по черзі текст трьох маленьких оповідань і відповідай на поставлені запитання».

Завдання 1. «Петя намалював Змія Горинича і показав малюнок друзям. Володя сказав: «Ось здорово!». А Саша вигукнув: «Фу, ну і страховисько!» Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому так сказав Саша? А Володя? Про що подумав Петя? Що Петя відповів кожному з хлопчиків? Що б ти відповів на місці Саші і Володі? Чому?»  
*На місце відповіді ми не мали достатньої відповіді, і даємо їй більш повну відповідь.*

Завдання 2. «Після школи три подруги вирішили готувати уроки разом. «Спочатку вирішимо завдання з математики, - сказала Наташа». «Ні, почати треба з вправи з російської мови, - запропонувала Катя» «А ось і ні, спочатку треба вивчити вірш, - заперечила Іра». Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому? Як пояснювала свій вибір кожна з дівчаток? Як їм краще вчинити?»  
*Краще обговорити і сказати про це.*

Завдання 3. «Дві сестри пішли вибирати подарунок своєму маленькому братикові до першого дня його народження. «Давай купимо йому це лото», - запропонувала Олена. «Ні, краще подарувати самокат», - заперечила Аня. Як ти думаєш, хто з них має рацію? Чому? Як пояснювала свій вибір кожна з дівчаток? Як їм краще вчинити? А що б запропонував подарувати ти? Чому?»  
*Я вважаю, що Олена і Аня не вміють вибирати подарунки. Дитині до цього варто подарувати розвиваючі іграшки, наприклад: (кубик).*

