ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПІД ЧАС ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Кушнір А. О.
кандидат педагогічних наук, старший викладач,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна

У статті розглянуто питання підготовки майбутніх фахівців початкових класів шляхом використання гейміфікації. Визначено, що ефективним під час вивчення начальних дисциплін є використання інструментів гейміфікації (створення інтерактивних навчальних ігор, використання онлайн-сервісів для опитування студентів, що перетворюють навчальний процес у цікаве змагання, створення вікторин та флешкарток).
Ключові слова: *гейміфікація, інтерактивні навчальні ігри, флешкартки, система бонусів.*

The article examines the issue of training future primary school specialists through the use of gamification. It was determined that the use of gamification tools (creating interactive educational games, using online services for surveying students that turn the educational process into an interesting competition, creating quizzes and flashcards) is effective when studying elementary subjects.
Keywords: *gamification, interactive educational games, flash cards, bonus system.*

Сучасна освіта — одна з умов успішного існування держави, що передбачає використання в навчальному процесі інформаційно-комунікативних технологій, які передбачають собою комплекс методів та технічних засобів спрямованих на збирання та подання інформації, з метою організації якісного начального процесу. Враховуючи нинішні умови дистанційного навчання потрібно забезпечити використання під час навчального процесу технологій та засобів необхідних для використання як викладачами, так і студентами, що сприяють реалізації навчальних та виховних завдань шляхом автоматизації здобуття, отримання та засвоєння знань.

Одним із дієвих елементів підготовки майбутніх вчителів початкової школи є гейміфікація, що дозволяє студентам сприймати навчання як гру (отримувати бали, займати рейтинг, отримувати нагороди).

Згідно визначення К. Карр, гейміфікація — це використання гри на основі механіки, естетики й ігрового мислення, з метою залучення осіб до мотиваційних дій в навчанні та розв’язанні проблем [2, с. 89]. Визначаємо, що гейміфікація в освіті — це використання дієвих елементів ігрової діяльності, з метою якісної передачі, отримання та засвоєння знань.

Виділяємо, що гейміфікація навчання є ефективним елементом підготовки вчителів початкових класів, адже забезпечує якісне засвоєння знань, оволодіння навичками та практичними уміннями, які студенти зможуть використати в майбутній педагогічній діяльності. Гра студентів — форма спілкування, у якій вони себе почувають найбільш комфортно, мають можливість обговорювати в ігровій формі матеріал та уникати перешкод у вигляді недостатнього запасу знань, невміння аргументовано відстоювати свою думку [1].

Під час вивчення предмету «Методика організації дозвіллєвої діяльності» підготовки майбутніх фахівців початкових класів ми використовуємо наступні види ігор: дидактичні ігри, ігри-драматизації, сюжетно-рольові ігри, ділові ігри, організаційно-діяльні, організаційно-розумові, ігри-тренінги, ігри дослідження та інші.

Визначаємо, що ефективними інструментами гейміфікації в підготовці фахівців початкової школи є:

1. Система піонтів (SkillzRun), яка передбачає отримання балів за виконане завдання. Наприклад, виконуючи завдання на практичному занятті студент отримує бали та вивчає предмет.
2. Створення інтерактивних навчальних ігор (Kahoot!) [3] — дозволяє створювати тестування (поточного та модульного контролю знань студентів, самостійного навчання та самоконтролю, підготовки до модулів та іспитів, опитування думки студентів).
3. Використання онлайн-сервісів для опитування студентів, що перетворюють навчальний процес у цікаве змагання (Plickers, Quizalize, Mentimeter). Сервіс Mentimeter — дієвий засіб залучення студентів для активного обговорення.
4. Платформа ClassDojo [4] — дієвий інструмент для мотивації студентів, які зможуть в майбутньому легко спілкуватися з колегами, батьками та учнями. Використання ClassDojo забезпечує майбутніх педагогів доцільними інстументами: таймер, вибір випадковим чином, організатор групи, вимірювач шуму, музика та інше.
5. Платформа для створення вікторин та флешкарток Quizziz є дієвим інструментом з використання додаткових систем бонусів, а також мемів.

Визначаємо, що під час підготовки майбутніх вчителів початкових класів є необхідним використання додатків Google (Google Meet, Google Форми, Документи, Диск, YouTube, Gmail, Google Classroom), програми Skype. Використовуючи платформу Google Classroom викладач має можливість: створювати начальні курси, створювати завдання, перевірити рівень засвоєння знань, ділитися освітніми матеріалами, отримувати ви-

конані завдання та оцінювати їх. Робота у додатку Google Meet дозволяє проводити онлайн-презентації, синхронно переглядати сайти, відеофайли й зображення, працювати з документами й додатками.

Отже, використання педагогами гейміфікації освіти у підготовці майбутніх фахівців початкових класів є актуальною потребою сьогодення. Пропонований зміст підготовки педагогами до занять в аспекті підготовки майбутніх фахівців, спонукає до необхідності вдосконалення та підвищенні кваліфікації викладача вищого навчального закладу.

Список використаних джерел

1. Бузько В. Л., Величко С. П. Ігрова діяльність як функціональна складова навчального середовища у вивченні фізики в основній школі. *Наукові записки Малої академії наук України. Серія: Педагогічні науки* : зб. наук. пр. Київ : Сітіпрінт, 2013. Вип. 4. : Інформаційно-комунікаційні технології в освіті. С. 109–117.
2. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: CaseBased Methods and Strategies for Training and Education. NewYork : Pfieffer An Imprint of John Wiley&Sons, 2012. 336 p. URL: html:ime.edu-ua.net/em (дата звернення: 13.09.2023).
3. Kahoot! Making learning awesome. 2017. URL: https://getkahoot.com/ (дата звернення: 19.09.2023).
4. Classdojo. 2017. URL: https://teach.classdojo.com/ (дата звернення: 19.09.2023).