

СЕКЦІЯ: Електронне навчання: технології, методики, ризики, стратегії розвитку середовища цифрового навчання бажання і фантазії, а все інше вже придумали розробники цієї програми. Різновид ігор і тестів неймовірний (рис.6).

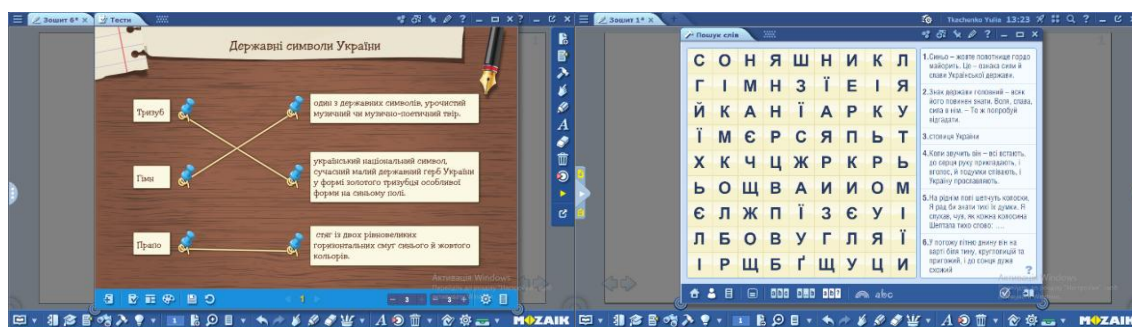


Рис.6 Приклад проведення термінологічної роботи в MozaBook

Використовуючи роботу з впровадження MozaBook, ми можемо проілюструвати простоту її використання в поєднанні з класичними та інтерактивними методами навчання, що дозволяють створити середовище навчання, де одночасно вивчаються теорія і практика, що дозволяє учням формувати: критичне мислення, виявлення та реалізація особистих можливостей. При цьому навчальний процес організовано таким чином, що учні шукають зв'язки між новими та вже набутими знаннями та приймають альтернативні рішення, маючи можливість робити «відкриття» та формувати власні думки та думки.

Список використаних джерел

- 1.Mozaik Education. URL:<https://www.mozaweb.com/uk/> (дата звернення: 25.04.2022)
- 2.Mozaik Education. URL:https://www.mozaweb.com/uk/shop.php?cmd=software_details&type=mozabook (дата звернення: 25.04.2022)

ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Хохлова Лариса Григорівна

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри математики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
larysa_khokhlova@ukr.net

Хома Надія Григорівна

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри економічної кібернетики та інформатики,
Західноукраїнський національний університет,
nadiiakhoma@gmail.com

Значення застосування ігрових технологій в освіті дуже велике, оскільки «навчальна діяльність є складною дією, і вимагає зусиль з боку учнів та часто викликає в них втому і нудьгу», а «застосування ігрових технік може значно впливати на поведінку учнів та на ефективність результатів навчання, запуск суб'єктної активності учнів» [1]. Сьогодні досить поширеним є термін «гейміфікація». Гейміфікація має велику відмінність від відомих нам освітніх ігрових форм. Зокрема, це стосується того, що реальність так і залишається

реальністю, і ця реальність не перетворюється на гру. При вивченні гейміфікованого курсу учень виконує освітні та ігрові завдання. Варто зауважити, що освітні цілі обов'язково залишаються на першому місці, а ігрові (гейміфіковані) застосовуються для того, щоб втримувати мотивацію учнів до виконання освітніх завдань [3].

Розглянемо приклади платформ для застосування гейміфікації в освітньому процесі на уроках математики [5].

NEARPOD. При запуску цієї програми представлені п'ять варіантів роботи:

- Моя бібліотека – доступ і запуск уроків, презентацій, вікторин, які створені на вашому комп'ютері або запозичені з колекції «Додатки».
- Дослідження – можливість знайти готові уроки з різних предметних областей.
- Приєднатися – використання Nearpod для роботи учнів.
- Create – конструктор уроків, презентацій, вікторин.
- Reports – звіти, де вчитель може побачити результати роботи учнів по кожному уроку.

Для роботи вчителю достатньо завести свій акаунт. Безумовно, перш за все, цікавитиме можливість створення авторських розробок. При цьому виникають три варіанти організації уроку:

- Вставити свій контент – свої презентації, документи Word або pdf, відеоуроки.
- Використовувати готові ресурси, які опубліковані в інтернеті.
- Додати активність – створити інтерактивні завдання.

При підготовці своїх уроків корисно скористатися готовими ресурсами. Це досить велика тематична добірка 3D об'єктів. Щодо можливості створення інтерактивних завдань, то вчитель може створити:

- тест на відповідність;
- тест з вибором однієї або кількох правильних відповідей;
- тест з введенням письмових або текстових відповідей учнів;
- організувати колективну діяльність учнів.

При плануванні занять вчитель може вставляти зображення або відео, як зі свого комп'ютера, так із хмарних сховищ, або ввівши в пошуковий рядок бажане слово.

Після створення уроку вчитель має можливість організувати онлайн навчання.

КАНООТ – онлайн-сервіс для створення вікторин, дидактичних онлайн-ігор і тестів. Використання цього сервісу є достатньо зручним способом отримання зворотного зв'язку від учнів.

Створювати Kahoot досить легко і, найголовніше, учням дуже подобається. Kahoot відображає систему BYOD (коли смартфони стають інструментом, а не перешкодою на занятті). Як працює Kahoot?

Викладач попередньо створює опитування, вікторину, завдання або тести на сайті. Коли він приходить в аудиторію, то відкриває сайт і вибирає те завдання,

яке створив для своїх учнів. Учні вводять на своїх смартфонах код доступу для гри і використовують смартфони або планшети в якості «пульта» для відповідей.

QUIZZZ – онлайн-сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів. Цей онлайн-сервіс за роботою подібний на Kahoot, проте має більше переваг[4].

По-перше, при запуску вікторини в класі учні відповідають на запитання, рухаючись в своєму темпі, який не залежить від швидкості відповідей інших учасників. По-друге, виконання вікторини, створеної в Quizizz, можна запланувати. А це означає, що її можна запропонувати в якості домашньої роботи. По-третє, є можливість прибрати параметр «час», і тоді учень може подумати над запитанням, не переживаючи, що спливають секунди. Це дає можливість під час відповіді на запитання прочитати параграф підручника або розділ книги. За допомогою цього інструменту можна:

- підтримати процес навчання;
- провести ігри та вікторини;
- організувати змагання;
- провести тест;
- провести домашню роботу;
- відслідковувати результати кожного учня;
- підтримувати зворотний зв'язок з кожним учнем.

Відмітимо, що досвід застосування гейміфікації в освітньому процесі на уроках математики дозволяє зробити наступні висновки. Гейміфікація допомагає у розвитку пізнавального інтересу – учні стають активнішими та більш зацікавленими у вивченні математики [2]. Перестають переживати під час усного опитування, контрольних та самостійних робіт. Учні, які були пасивними в класі, із задоволенням включаються в роботу, активніше йдуть на контакт із учителем. Учні змагаються один з одним в інтелекті та кмітливості. З використанням гейміфікації вчителю легше працювати з дітьми, що відстають (реалізується індивідуальний підхід). Гейміфіковані заняття вчать учнів дисципліни, відповідальності та колективізму.

Список використаних джерел

1. Данилов І. К. Про ігрові моменти під час уроків математики // Математика у школи. 2005. № 1. 98 с.
2. Демченкова Н., Моїсеєва Є. Формування пізнавального інтересу у учнів // Математика. 2004. № 19. 30 с.
3. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iaak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 20.11.2019).
4. Макаревич О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання : наукова стаття. Young Scientist. 2015. № 2(17). С. 275–278.
5. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p.