

Ткачова Н. В. Харків : Ранок – НТ, 2012. С. 256.

2. Лісняк Н. І. Мікротопонімія Західного Поділля : автореф. дис. ...канд. філол. наук. Ужгород, 2004, 20 с.

Роксолана Соляревич,

студентка

Тернопільський національний педагогічний
університет імені Володимира Гнатюка;
науковий керівник – доктор філологічних наук,
професор Олеся Тележкіна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ МОВИ У 10–11 КЛАСАХ:

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ І ТВОРЧІ ЗАВДАННЯ

Сьогодні викладання мови у старших класах вимагає відмови від простого зазубрювання правил. Важливо, щоб учні 10–11 класів не просто накопичували знання, а й вчилися гнучко використовувати мову в різних ситуаціях.

Саме ці потреби і мотивують вчителів запроваджувати прийоми гейміфікації на уроках.

Метою нашого дослідження є теоретичне обґрунтування гейміфікованих засобів навчання для покращення якості засвоєння складних мовних норм і підвищення навчальної мотивації учнів 10–11 класів.

Орієнтиром у вивченні можливого впровадження інноваційних технологій у навчання мови в школі є праці провідних науковців. Так, О. Й. Карабін акцентує на важливості впровадження різних видів ігрових платформ для формування позитивної мотивації до оволодіння й закріплення навчального матеріалу [2, с. 1–5].

Н. К. Солошенко-Задніпровська вважає, що використання цифрових інструментів дає змогу забезпечити більш індивідуалізований підхід до навчання для учнів [4, с. 85]. Такі інструменти надають широкі можливості для створення інтерактивного контенту, що сприяє ефективнішому засвоєнню мови в умовах цифрового середовища [3].

Дослідники зауважують, що гейміфікація передбачає використання ігрових елементів у неігровому середовищі, щоб створити цікавіше й більш мотивуюче навчальне середовище [1, с. 122–127].

Проте, на нашу думку, необхідно розмежовувати ігрові прийоми і гейміфікацію. На відміну від короткотривалих ігор, гейміфікація передбачає проектування цілісного освітнього плану в цифровому форматі, що забезпечує безперервну мотивацію учнів.

Впровадження гейміфікації на уроках української мови у старшій школі базується на впровадженні чотирьох ключових компонентів: системи балів і нагород, ієрархії рівнів, змагання та проблемних викликів. Найчастіше застосовують платформи Quizizz та Kahoot!. Під час роботи з цими платформами учні за кожну правильну відповідь на питання з орфоєпії чи синтаксису отримують цифрові бали, швидкість нарахування яких залежить від оперативності мислення. Платформи автоматично формують лідерборди, що впроваджує елемент змагання – як індивідуального, так і командного.

Іншою корисною платформою є Wordwall. Завдяки різноманітності шаблонів (наприклад, «Вікторина», «Швидке сортування») цей ресурс дозволяє вибудовувати освітній процес за принципом рівнів і прогресу. На уроках мови в 10 та 11 класах вивчення тем можна структурувати підібравши відповідний тип завдання. Працюючи над ними, учень бачить свій рух по «шкалі прогресу», що мотивує його не зупинятися на помилках.

Одночасно з ігровими платформами ми можемо використовувати візуалізацію граматичних категорій через графічний дизайн (Canva). Створення інфографік дозволяє учням 10 класу глибше осягнути динаміку мовної системи. Такий підхід до навчання перетворює складні теоретичні поняття на наочні та зрозумілі цифрові продукти. Також на цій платформі є багато можливостей для створення різноманітних творчих завдань. Одним з них є метод «Цифрового сторітелінгу», де учні створюють інтерактивну історію від імені мовної одиниці (наприклад, архаїзму або неологізму), пояснюючи її етимологію та стилістичні функції.

Отже, використання прийомів гейміфікації та цифрових платформ у 10–11 класах – це дієвий інструмент, який допомагає учням опанувати мову на вищому рівні. Завдяки ігровій діяльності учні перестають сприймати мовні правила як нудну рутину, відтак вони стають для старшокласників реальним ресурсом для успішного спілкування.

Список використаної літератури

1. Дубяга А. П. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації до навчання у закладах загальної середньої освіти. *Наукові записки МДПУ. Серія: Педагогіка*. 2021. Вип. 1. С. 122–127.
2. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: збірник наукових праць*. 2019. № 67, Т. 1. С. 44–47.
3. Нестерова О. Д. Сучасні цифрові технології в підготовці майбутніх учителів інформатики. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Вип. 47. Т. 2. С. 57–62.
4. Солошенко-Задніпровська Н. К. Гейміфікація у викладанні іноземної мови: застосування Quizlet, Kahoot, Wordwall. *Цифрова трансформація в освіті: виклики та перспективи : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф.*, (м. Київ, 15–16 квіт. 2025 р.) / УДУ ім. М. Драгоманова ; упоряд.: І. А. Твердохліб, Є. В. Малюх. Київ, 2025. С. 85–88.

Андріана Стахів,

студентка

Тернопільський національний педагогічний
університет імені Володимира Гнатюка;
науковий керівник – доктор філологічних наук,
професор Олеся Тележкіна

КРОСВОРД ЯК ОДИН ІЗ ПРИЙОМІВ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Сучасна епоха, що характеризується надзвичайною інформативністю та швидким темпом змін, потребує активної, творчої особистості, здатної не лише засвоювати, а й критично осмислювати інформацію, постійно поповнюючи