

2. Сайт викладача Рожищенського фахового коледжу ЛНУВМБ імені С.З. Гжицького Миколи Мізюка URL: <https://rogvetkoledg.in.ua/?p=1185> (Дата звернення 29.03.2025).
3. Ляшук Д. В., Федчишин О. М. Теоретичні аспекти інтеграції реального та віртуального навчального фізичного експерименту в шкільному курсі фізики. *Інноваційна педагогіка: науковий журнал*. Одеса: Гельветика, 2024. Вип. 76. С. 144–147. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/76.29>.
4. Федчишин О. М. Навчальний фізичний експеримент у формуванні експериментальної компетентності учнів при вивченні фізики на профільному рівні. *Науковий часопис НПУ ім. М. Драгоманова. Педагогічні науки: Реалії та перспективи*. Т. 5. Випуск 59. 2017 С. 198–203.

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ В 7 КЛАСІ

Парменова А., Білецька Г.А.

Нині у педагогічних дослідженнях особлива увага приділяється пошуку форм, методів і засобів освітньої діяльності, що сприяють підвищенню мотивації та пізнавальної активності учнів. Одним із таких засобів є гейміфікація, що передбачає використання ігрових елементів у неігровому контексті.

Термін «гейміфікація» (від англ. «gamification») походить від слів «game» – гра і «education» – освіта. Таким чином ключовою метою гейміфікації є досягнення певних освітніх цілей (засвоєння нових знань, формування умінь і навичок) [1]. На думку Є. Антонова, гейміфікація освітнього процесу – це «використання ігрових технік, ігрових механік та ігрових елементів у неігрових ситуаціях для покращення опанування здобувачами освіти навчального матеріалу шляхом застосування ігрового контексту із залученням сучасних цифрових технологій» [2].

Проблеми використання гейміфікації в освітньому процесі присвячено багато наукових розвідок (Є. Антонов, О. Дядікова, К. Каннінгем, О. Карабін, Н. Пеллінг, О. Ткаченко, Г. Ціхерманта ін.). Науковці і педагоги-практики доводять, що гейміфікація підвищує пізнавальну активність, сприяє глибшому розумінню матеріалу та розвитку критичного мислення. Разом з тим, у наукових дослідженнях недостатня увага приділяється використанню гейміфікації на уроках біології у закладах загальної середньої освіти.

Під час уроків біології учням досить часто доводиться запам'ятовувати значний обсяг навчального матеріалу, аналізувати його і використовувати теоретичні знання для вирішення практичних завдань. Вирішувати ці завдання дозволяє гейміфікація

навчального процесу. На уроках біології гейміфікація може застосовуватися формі квестів, вікторин, рольових ігор і цифрових платформ, наприклад, Kahoot!, Quizzz, Classcraft, IZZI. Однак використання гейміфікації як засобу підвищення ефективності навчального процесу з біології значною мірою обумовлено віковими особливостями учнів. На нашу думку, найбільш доцільно використовувати ігрові елементи на уроках біології у 7 класі. Це зумовлено тим, у віці 12–13 років учні ще активно проявляють зацікавленість в ігровій діяльності. Також у цей віковий період в учнів ще не проявляються ознаки кульмінаційного етапу підліткової кризи, зокрема такі як неухважність, небажання вчитися, непередбачувана поведінка і яскраво виражений негативізм.

Під час дослідження на уроках біології у 7 класі використовували такі ігрові елементи: квест «Подорож у клітину», під час якого учні виконували інтерактивні завдання, пов'язані збудовою клітини; рольову гру «Мікробіологічна лабораторія», у процесі якої учні перебували у ролі дослідників; роботу з цифровими платформами Kahoot! та IZZI. В результаті використання гейміфікації зросла мотивація до навчання біології, зокрема 85 % учнів 7 класу зазначили, що їм цікавіше навчатися, коли на уроках застосовуються ігрові елементи. Також підвищилася якість навчання. На уроках з використанням ігрових елементів, учні продемонстрували вищий рівень сформованості знань з біології. Крім того, гейміфікація навчального процесу з біології сприяла розвитку в учнів soft skills, зокрема таких як критичне мислення, навички міжособистісної комунікації і співпраці, здатність презентувати результати своєї роботи.

Отже, гейміфікація навчального процесу є ефективним інструментом підвищення пізнавальної активності учнів, формування більш усвідомлених знань з біології, розвитку soft skills.

Список використаних джерел

1. Головна GiosSchool. Що таке гейміфікація? [Електронний ресурс]. URL: <https://blog.giosschool.com/gamification>.
2. Антонов Є.В. Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу / Є.В. Антонов // Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів: монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка. С. 229–258.