

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ»
ІМЕНІ Т.Г. ШЕВЧЕНКА

Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв
Кафедра мов і методики їх викладання

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня «Магістр»

на тему:

ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

Виконала:

здобувачка другого (магістерського) рівня
вищої освіти

спеціальності 013 Початкова освіта

Горбатенко Аліна Вікторівна

Науковий керівник:

кандидатка педагогічних наук, доцентка,
завідувачка кафедри мов і методики

їх викладання

Мірошник Ірина Василівна

Чернігів – 2024

Роботу подано до розгляду «___» _____ 2024 року.

Студентка _____ Аліна ГОРБАТЕНКО

Науковий керівник _____ Ірина МІРОШНИК

Кваліфікаційна робота розглянута на засіданні кафедри дошкільної та початкової освіти
протокол № _____ від «___» _____ 20__ р.

Студентка допускається до захисту роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри _____ Ірина ТУРЧИНА

АНОТАЦІЯ

Горбатенко А.В. Формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи з використанням прийому гейміфікації. Магістерська робота зі спеціальності 013 Початкова освіта. Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка. Чернігів, 2024.

Магістерська робота присвячена комплексному дослідженню можливостей застосування прийому гейміфікації у процесі формування комунікативної компетентності учнів початкової школи.

У роботі теоретично обґрунтовано сутність комунікативної компетентності та особливості її розвитку в молодшому шкільному віці. Здійснено глибокий аналіз потенціалу гейміфікації як ефективного прийому для стимулювання комунікативних навичок та соціальної взаємодії учнів.

На основі отриманих даних розроблено систему вправ із застосуванням елементів гейміфікації для формування комунікативної компетентності. Реалізовано експериментальну перевірку ефективності запропонованого прийому у реальному освітньому процесі початкової школи. Надано методичні рекомендації для вчителів щодо використання прийому гейміфікації для розвитку комунікативної компетентності молодших школярів.

Отримані результати дослідження мають комплексний характер, поєднуючи теоретичне обґрунтування проблеми з практичною апробацією інноваційних підходів, і будуть корисними для вдосконалення освітньої практики в початковій школі.

Ключові слова: компетентність, комунікативна компетентність, початкова школа, освітній процес, прийом гейміфікації, гра, навички спілкування.

ANNOTATION

Horbatenko A.V. Primary Schoolchildren's Communicative Competence Formation Using Gamification Techniques. Master's thesis in speciality 013 Primary Education. T.H. Shevchenko National University "Chernihiv Colehium". Chernihiv, 2024.

The Master's thesis is devoted to a comprehensive study of the possibilities of using gamification techniques in the process of the primary school pupils' communicative competence formation. The essence of communicative competence and the peculiarities of its development in primary school age are theoretically substantiated in the work. An in-depth analysis of the potential of gamification as an effective technique for stimulating children' communication skills and social interaction has been carried out.

On the basis of the obtained data, a system of exercises with the use of gamification elements for the primary school pupils' communicative competence formation has been developed. An experimental testing of the effectiveness of the proposed technique in the real educational process of primary school has been implemented.

Methodological recommendations for teachers using gamification techniques for the primary school pupils' communicative competence formation have been developed.

The results of the study are comprehensive, combining theoretical grounding of the problem with practical testing of innovative approaches, and will be useful for improving educational practice in primary school.

Key words: competence, communicative competence, primary school, educational process, gamification technique, game, communication skills.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ.....	6
ВСТУП	7
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ	16
1.1.	16
1.2.	29
РОЗДІЛ II. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ	39
2.1.	39
2.2.	48
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II	64
РОЗДІЛ III. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДИКИ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ	66
3.1.	66
3.2.	69
3.3.	103
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ III	107
ВИСНОВКИ	109
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	112
ДОДАТКИ	119

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

ЕГ – експериментальна група

КГ – контрольна група

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасні зміни у суспільстві та соціокультурному середовищі зумовили переорієнтацію системи шкільної освіти на розвиток життєвих компетентностей [36].

У час швидких трансформацій, інформаційної перенасиченості та глобалізації основна мета школи полягає не лише в накопиченні знань, а й у формуванні в учнів ключових компетентностей, які сприятимуть їх успішній адаптації та самореалізації в сучасному світі.

У зв'язку з цими змінами, система шкільної освіти приділяє особливу увагу розвитку компетентностей, що дозволять учням не лише успішно навчатися, але й орієнтуватися в сучасному суспільстві, реалізуючи себе у професійній діяльності. У світі, що швидко змінюється, важливо щоб молодь володіла не тільки теоретичними знаннями, але й практичними навичками, які допоможуть їм стати успішними та адаптуватися до викликів сьогодення.

Таким чином, освіта прагне забезпечити комплексне формування особистості учня, розвиваючи його творчі та комунікативні здібності, соціальні навички, критичне мислення та емоційний інтелект. Мета сучасної освіти полягає в вихованні творчої, соціально активної особистості, здатної до самостійного навчання та ефективної комунікації. Для досягнення цієї мети необхідно систематично працювати над розвитком комунікативної компетентності учнів, починаючи з початкової школи.

Комунікативна компетентність охоплює здатність дитини ефективно взаємодіяти з іншими, правильно використовувати мовні засоби для вираження думок, розуміти співрозмовника та правильно реагувати на контекст спілкування.

На тлі зростаючої важливості розвитку цієї компетентності в учнів стає актуальним пошук ефективних методів та підходів для досягнення цієї мети. Реалізація компетентнісного підходу в освіті є одним із ключових завдань сучасної школи, що цілком відповідає положенням Концепції Нової

української школи. Вона наголошує на необхідності спрямування освітнього процесу на формування в учнів як ключових, так і предметних компетентностей [17, с. 10].

Перехід від «знаннєвої» парадигми до компетентнісної є вкрай важливим кроком, оскільки забезпечує неперервний зв'язок між теоретичними знаннями, практичними вміннями та життєвими цінностями учнів. Лише в процесі використання такого підходу школярі зможуть ефективно застосовувати набуті компетентності для успішної самореалізації в навчанні, майбутній професійній діяльності та соціальному житті [17, с. 10].

Серед ключових компетентностей особливе значення має комунікативна компетентність. Уміння ефективно спілкуватися, взаємодіяти з оточенням та презентувати власні ідеї є критично важливими для повноцінної життєвої самореалізації особистості. Тому цілеспрямована робота з формування комунікативної компетентності учнів початкових класів має стати одним із пріоритетів Нової української школи.

Завдяки формуванню комунікативної компетентності ми, вчителі, батьки та все оточуюче середовище, готуємо дітей до життя та становлення їх як особистості в суспільстві. Комунікативні навички необхідні скрізь: в навчанні, розвитку особистості, роботі та особистому житті. Розвиток комунікативних навичок у початковій школі має ключове значення не лише для успішного навчання, а й для подальшої соціалізації та самореалізації дитини в житті. Це справді важливе завдання початкової освіти [9].

Водночас, традиційні підходи до навчання, на жаль, не завжди забезпечують необхідний рівень формування комунікативної компетентності в учнів. Це негативно позначається на їхній здатності ефективно взаємодіяти з оточенням, презентувати власні думки, працювати в команді тощо. У зв'язку з цим виникає нагальна потреба пошуку нових, інноваційно-педагогічних технологій, які б активізували процес навчання, зробили його захопливим, інтерактивним, і що найголовніше, результативним у формуванні комунікативних навичок молодших школярів [31].

Для ефективного формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи можна використовувати такі підходи: ігровий підхід для залучення та розвитку навичок співпраці, проєктний підхід для навчання плануванню і критичному мисленню, проблемні ситуації для розвитку навичок аргументації, групові форми роботи для покращення слухання та домовленостей, інформаційно-комунікаційні технології для спілкування в онлайн-середовищі, сприятливе мовне середовище для заохочення комунікації, техніки розвитку мовлення для формування чіткого висловлювання, а також мультимедійні засоби для збагачення знань і навичок [8].

Одним із перспективних підходів, який може бути інтегрований в освітній процес, є впровадження прийому гейміфікації. Використання ігрових елементів, динаміки та естетики здатне значно підвищити мотивацію учнів до розвитку комунікативних навичок та залучити їх до активної взаємодії в навчальному процесі.

Створення ігрових ситуацій, в яких учні активно спілкуються, вирішують спільні завдання і отримують зворотній зв'язок, стимулюватиме розвиток у них таких важливих комунікативних навичок, як уміння слухати, аргументувати та співпрацювати в команді. Такий підхід не лише робить навчання цікавішим, але й сприяє формуванню соціально активної особистості, готової до викликів сучасного світу.

Таким чином, реалізація компетентнісного підходу, зокрема через формування комунікативної компетентності за допомогою гейміфікації, є актуальним і важливим завданням сучасної освіти. Це дозволить забезпечити успішне навчання, повноцінну соціальну інтеграцію в майбутньому та дієву підготовку до успішної життєвої самореалізації в мінливому світі.

Яремій М.І. зазначає, що «Гра завжди викликає жвавий інтерес та захоплення у дітей, тому впровадження ігрових елементів у освітній процес може стати потужним інструментом розвитку їхніх комунікативних навичок, не викликаючи у них відчуття примусу до навчання, тобто без їхнього

помітного для себе «навчання». Інтерес до гейміфікації постійно зростає, оскільки ігрові компоненти все активніше проникають у різні сфери життя, особливо в освітню та виробничу. Освітня система дійсно переходить від «академічної лекційної моделі» до більш інтерактивних, практико-орієнтованих підходів, серед яких гейміфікація займає чільне місце [44, с. 1268-1269].

Водночас новітні реформи в освіті часто супроводжуються лише новою термінологією без достатнього розуміння механізмів її ефективного впровадження. Саме тому детальний розгляд гейміфікації в контексті формування комунікативної компетентності учнів є доцільним і актуальним [44, с. 1269].

Гейміфікація дозволяє учням відчувати контроль над навчальною ситуацією, що є надзвичайно важливим фактором, особливо для молодших школярів. Діти не люблять, коли ними керують і примушують до чогось, натомість вони охоче занурюються в ігрову діяльність, де вони можуть відчувати себе вільними та самостійними. Коли учні потрапляють у захопливу ігрову ситуацію, вони сприймають цей процес не як примус, а як можливість для самореалізації та отримання задоволення [16, с. 46].

Дослідження ефективності застосування прийому гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності молодших школярів є, безперечно, актуальним і важливим науковим завданням. Розробка методичних рекомендацій для педагогів на основі таких досліджень практичних рекомендацій для педагогів щодо впровадження прийому гейміфікації в освітню практику може стати вагомим внеском у вдосконалення початкової освіти.

Комплексне вивчення переваг, особливостей та механізмів застосування прийому гейміфікації для формування комунікативної компетентності учнів молодших класів є важливим науково-практичним завданням, що відповідає сучасним викликам і потребам модернізації системи початкової освіти.

Отримані результати можуть слугувати підґрунтям для розроблення інноваційних освітніх методик та їх впровадження у шкільну практику.

Таким чином, тема формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи з використанням прийому гейміфікації є актуальною і важливою в умовах сучасної освіти. Метою цієї роботи є дослідження ефективності прийому гейміфікації в процесі розвитку комунікативної компетентності молодших школярів та розробка рекомендацій для педагогів щодо їх використання в освітньому процесі.

Гейміфікація – це процес використання окремих елементів (механік, технік, практик) у неігрових, реальних ситуаціях [38, с. 73]. Ігрові компоненти свідомо залучаються до конкретних життєвих обставин з метою мотивації учасників до певних дій або бажаних реакцій. Гра має потенціал вносити інновації в будь-яку сферу діяльності, в тому числі й у навчальну.

На сьогоднішній день поняття та процеси гейміфікації активно досліджуються як зарубіжними, так і українськими науковцями. Іноземні дослідники працюють у різних напрямках, зокрема Н. Пелінг одним із перших ввів у науковий обіг термін «гейміфікація», проклавши шлях до подальшого поглибленого вивчення цього феномену [52], Г. Зіккерман та Ж. Ліндер підкреслюють важливість ігрової механіки для залучення спільноти, зазначаючи, що використання ігрових елементів активізує увагу, сприяє співпраці та створює мотиваційне середовище. [56], Е. Кім [50], К. Капп [49]. К. Вербах та Д. Хантер зробили вагомий внесок у концептуалізацію та визначення основних особливостей гейміфікації, виокремивши її внутрішні та зовнішні прояви [55]. К. Хуотарі, Дж. Хамарі та Д. Кларк поглибили розуміння психологічних ефектів ігрової механіки та їх впливу на мотивацію в навчанні [48]. Ф. Грох обґрунтував доцільність застосування ігрового дизайну в неігровому контексті, що є ключовим принципом гейміфікації [46].

Аналіз науково-методичної літератури свідчить, що проблема формування комунікативної компетентності молодших школярів знайшла відображення у працях численних українських науковців. Н. Бібік [3],

Г. Подановська [28], [29] розробляла концептуальні засади та структуру комунікативної компетентності учнів початкової школи. С. Мартиненко, М. Вашуленко, Г. Лапшина вивчали методичні аспекти розвитку комунікативних умінь молодших школярів [5]. А. Богуш, О. Кучерявий, С. Ладивір досліджували психолого-педагогічні механізми формування комунікативної компетентності дітей молодшого шкільного віку. Т. Байбара [2], Н. Бібік розкривали роль комунікативної компетентності у забезпеченні загальної успішності молодших школярів [5].

Всі вище перераховані вчені та інші здійснили вагомий внесок у розробку теоретичних та практичних аспектів формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Їхні напрацювання створюють необхідне концептуальне та методичне підґрунтя для подальших наукових пошуків щодо ефективного використання прийому гейміфікації в процесі розвитку комунікативної компетентності молодших школярів. Таким чином, дослідження в цій галузі демонструють важливість формування комунікативних навичок учнів на всіх етапах навчання. Це дослідження може дати важливі практичні рекомендації для вчителів і сприяти вдосконаленню методики навчання, що в свою чергу забезпечить якісну підготовку учнів до майбутнього життя в умовах сучасного інформаційного суспільства.

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці ефективності використання прийому гейміфікації для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи та розробці практичних рекомендацій щодо його впровадження в освітній процес.

Завдання дослідження:

1. Розкрити сутність поняття «комунікативна компетентність» та визначити її основні компоненти.
2. Розкрити та охарактеризувати поняття гейміфікації як прийому формування комунікативної компетентності.

3. Сформулювати та охарактеризувати вимоги до системи вправ, спрямованої на розвиток комунікативної компетентності учнів початкових класів.

4. Укласти систему вправ, орієнтовану на розвиток комунікативної компетентності учнів початкових класів.

5. Провести експериментальне дослідження та розробити методичні рекомендації для вчителів щодо ефективного використання прийому гейміфікації.

Об'єкт дослідження – процес формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи.

Предмет дослідження – використання прийому гейміфікації для формування комунікативної компетентності в учнів початкових класів.

Гіпотеза дослідження – формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи буде ефективним, за умови використання прийому гейміфікації в освітньому процесі, оскільки це сприятиме підвищенню мотивації, здатності учнів до ефективної комунікації, покращенню соціальної взаємодії та активності у навчанні.

Методи дослідження:

– *теоретичні*: аналіз, синтез та систематизація наукових праць українських та зарубіжних авторів із проблеми дослідження, навчально-методичної й нормативних джерел щодо теоретичного осмислення, обґрунтування ключових понять, узагальнення позитивного досвіду щодо процесу формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи;

– *емпіричні*: опитування серед учнів початкової школи та вчителів початкових класів з метою визначення доцільності подальшого формування комунікативної компетентності та збору даних про їхні погляди на доцільність застосування прийому гейміфікації та її вплив на навчання);

– *експериментальні*: (педагогічний експеримент з метою перевірки ефективності застосування прийому гейміфікації у процесі формування

комунікативної компетентності в учнів початкової школи на основі розробленої системи вправ);

– *методи математичної статистики* (статистична обробка результатів експериментальної роботи та їхня інтерпретація).

Теоретичне значення отриманих результатів полягає в дослідженні та обґрунтуванні особливостей використання прийому гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи. Розкривається потенціал гейміфікації як ефективного прийому для розвитку комунікативних навичок у молодших школярів, що сприяє їхньому активному залученню в освітній процес та покращенню взаємодії між учнями.

Практичне значення дослідження полягає в обґрунтуванні умов використання прийому гейміфікації для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи. Воно включає декілька аспектів:

- розробка системи вправ з використанням прийому гейміфікації, спрямованого на розвиток комунікативних навичок у молодших школярів;
- укладання методичних рекомендацій на основі аналізу психолого-педагогічної, методичної літератури, результатів опитування вчителів та проведеного дослідження для ефективного впровадження прийому гейміфікації в освітній процес.

Експериментальна база дослідження: Чернігівська загальноосвітня школа I ступеня №25 Чернігівської міської ради Чернігівської області

Апробація результатів дослідження. Основні теоретичні та практичні результати дослідження було представлено на науково-практичних конференціях: Всеукраїнській науково-практичній студентській конференції «Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К.Д. Ушинського (1823/1824-1870/1871)» (29 березня 2024 р.); Міжнародній науково-практичній конференції до 65-річчя факультету дошкільної, початкової освіти і мистецтв на тему «Сучасна освіта в умовах глобалізованого світу: реалії, виклики, перспективи» (23-24 травня 2024 р., м. Чернігів); VII Міжнародній науково-практичній конференції на тему

«Інновації в початковій освіті: проблеми, перспективи, відповіді на виклики сьогодення» (6-7 червня 2024 р.); II Міжнародній науково-практичній конференції на тему «Розвиток освіти в Європейському просторі: Національні виклики та транснаціональні перспективи» (14-15 листопада 2024 р.).

Публікації.

1. Горбатенко А.В. Формування комунікативної компетентності у молодших школярів в умовах Нової української школи. Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К.Д. Ушинського (1823/1824-1870/1871)»: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції м. Чернігів 2024. 108 с. С. 51-53.

2. Горбатенко А.В. Сучасні підходи до формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи. Сучасна освіта в умовах глобалізованого світу: реалії, виклики, перспективи: матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції до 65-річчя факультету дошкільної, початкової освіти і мистецтв (м. Чернігів, 23-24 травня 2024 року). Чернігів: НУЧК імені Т. Г. Шевченка, 2024. 180 с. С. 33-34.

Структура та обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, анотації, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, 15 додатків та списку використаної літератури. Робота містить 6 таблиць та 23 рисунки. Загальний обсяг роботи 168 сторінок, із них 111 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

1.1. Поняття і зміст комунікативної компетентності та особливості її формування в учнів початкової школи

Перехід до розгляду поняття «компетентність» вимагає чіткого визначення терміну та його контексту. Трактуювання поняття «компетентність» потребує врахування конкретного наукового підходу, який застосовує дослідник. Кожен науковець може укладати певний специфічний зміст у це поняття, виходячи зі своєї дослідницької позиції.

Відповідно до етимології латинського терміну «compents», компетентність означає «належний, відповідний». Це смислове трактування також розкривають матеріали словника іншомовних слів, визначаючи компетентність як «поінформованість, обізнаність та авторитетність» [35].

Етимологічне коріння терміну «компетентність» підкреслює, що це поняття відображає інтегровану здатність особистості, яка поєднує в собі знання, досвід та суспільне визнання. Саме ці три аспекти складають сутнісну основу компетентності людини.

Н. Мойсеюк визначає компетентність як якість особистості, необхідну для ефективної та продуктивної діяльності в конкретній сфері. При цьому вона підкреслює, що компетентність включає не абстрактні, а саме конкретні життєві вміння та навички [24, с. 639].

Н. Сидорчук розглядає компетентність як складну інтегральну характеристику особистості, що передбачає здатність вирішувати проблеми і завдання в реальних життєвих ситуаціях на основі знань та досвіду [33, с. 80].

О. Антонова та Л. Маслак пропонують багатоаспектне тлумачення компетентності як гармонійного поєднання знань, умінь, навичок, норм,

ціннісних ставлень та рефлексії, що забезпечує готовність особистості до практичної діяльності [1, с. 101].

Л. Мороз у своєму науковому підході до визначення поняття «компетентність» надає ґрунтовне та структуроване трактування. Згідно з її позицією, компетентність являє собою комплексне особистісне утворення, що включає: структуровані набори знань – систему теоретичних відомостей, якими володіє людина; уміння та навички – здатність застосовувати наявні знання на практиці та вирішувати конкретні завдання; ставлення – ціннісні орієнтації, мотивацію, особистісні якості, що зумовлюють спрямованість та характер діяльності. Л. Мороз підкреслює, що зазначені компоненти компетентності формуються у процесі навчання та освіти особистості [25].

Інші дослідники можуть трактувати компетентність дещо інакше, фокусуючись на різних її аспектах. Д. Брител робить акцент на практичному застосуванні набутих знань, визначаючи компетентність через ступінь оволодіння та використання людиною певних умінь. Вів'я де Лагдшеєр розглядає компетентність як певний рівень навченості, необхідний для успішної життєдіяльності в суспільстві [45].

Українські та зарубіжні науковці підкреслюють, що компетентність – це не лише обсяг теоретичних знань, а, передусім, інтегрована здатність застосовувати їх у реальному житті. Вони наголошують на практичній спрямованості, багатокomпонентності та особистісному характері компетентності.

Таким чином, різноманітність підходів до трактування поняття компетентності свідчить про його складність та багатогранність, що є особливо актуальним для формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Ця складність підкреслює необхідність використання інноваційних методів та прийомів, таких як прийом гейміфікації, для ефективного розвитку комунікативних навичок у дітей.

В умовах реформування змісту освіти, відповідно до статті 12 Закону України «Про загальну середню освіту», спостерігається переорієнтація

процесу навчання, в тому числі й рідної мови, розвитку мовної особистості учня та формування його комунікативної компетентності. Ці зміни акцентують увагу на певних ключових вміннях, які є спільними для формування всіх компетентностей особистості, включаючи комунікативну.

Отже, розглянемо ці ключові вміння детальніше, оскільки вони становлять основу для розвитку комунікативної компетентності учнів початкової школи.

- *Читання з розумінням* – здатність сприймати, аналізувати та інтерпретувати інформацію;
- *уміння висловлювати власну думку усно та письмово* – володіння мовленнєвими навичками для ефективного представлення власної позиції;
- *критичне та системне мислення* – вміння логічно обґрунтовувати, оцінювати інформацію, бачити взаємозв'язки;
- *здатність логічно обґрунтовувати позицію* – вміння аргументувати та переконливо доводити свою точку зору;
- *творчість та ініціативність* – здатність до нестандартного, креативного підходу у вирішенні завдань;
- *вміння конструктивно керувати емоціями* – навички емоційного інтелекту для ефективної комунікації;
- *оцінювання ризиків та прийняття рішень* – вміння зважено аналізувати ситуацію та приймати оптимальні рішення;
- *здатність розв'язувати проблеми* – уміння ефективно ідентифікувати та вирішувати проблеми; уміння співпрацювати з іншими – навички командної роботи, міжособистісної взаємодії [9].

Ці вміння є основою для формування комунікативної компетентності, що, в свою чергу, сприяє успішній соціалізації та адаптації учнів у сучасному світі. Саме ці універсальні вміння становлять фундамент для розвитку всіх ключових компетентностей, включаючи комунікативну компетентність особистості. Їх цілеспрямований розвиток має бути одним із пріоритетних завдань сучасної освіти. Комунікативна компетентність виступає запорукою

ефективної комунікації, взаєморозуміння та соціальної адаптації особистості. Її цілеспрямоване формування в процесі навчання є важливим завданням сучасної школи.

У цьому контексті, згідно з Державним стандартом початкової освіти серед ключових умінь, якими має володіти учень, чільне місце займає саме комунікативна компетентність. Зокрема, увага акцентується на необхідності формування її в учнів початкової школи, що включає:

- вміння усно та письмово висловлювати свої думки й почуття;
- здатність чітко пояснювати факти та логічно їх викладати;
- любов до читання та відчуття краси слова;
- усвідомлення ролі мови в ефективному спілкуванні та культурному самовираженні;
- готовність використовувати українську мову як рідну в різних життєвих ситуаціях [10].

Таким чином, реалізація цих вимог в освітньому процесі сприятиме розвитку комунікативної компетентності учнів, що є надзвичайно важливим для їхнього подальшого успішного соціального функціонування.

Як зазначає М. Слинько «комунікативна компетентність - це здатність людини ефективно вступати в комунікативну взаємодію, розуміти партнерів по спілкуванню та передавати власні думки і почуття у зрозумілій і невимушеній формі». Комунікативна компетентність є невід’ємною складовою загальної компетентності особистості. Вона дозволяє людині встановлювати контакти, налагоджувати взаєморозуміння, грамотно висловлювати свою позицію, аргументувати її, а також інтерпретувати невербальні сигнали співрозмовника. Здатність ефективно спілкуватися забезпечує успішну соціалізацію особистості, її самореалізацію в різних сферах життя [34, с. 78].

Проте сучасні учні, незважаючи на постійний доступ до інформації, часто відчують труднощі з її аналізом та використанням. Вони не завжди можуть сформулювати власну думку, критично оцінити інформацію та

ефективно спілкуватися. Це суперечність свідчить про те, що інформація повинна бути інструментом розвитку, а не причиною дезорієнтації. Щоб подолати цю проблему, необхідно фокусуватися на формуванні та розвитку комунікативної компетентності учнів з раннього віку. Чим раніше дитина почне розвивати свої комунікативні навички, тим успішною буде її подальше життя. Саме тому так важливо формувати ці навички з дитинства.

Освітній процес має бути побудований таким чином, щоб стимулювати активне використання мови, критичне мислення та співпрацю. Важливо, щоб учні не лише вчилися отримувати інформацію, але й створювати власний контент на її основі. На це слушно звертає увагу С. Чос, підкреслюючи, що саме в молодшому шкільному віці необхідно розпочинати формування комунікативної компетентності учнів для її подальшого поетапного розвитку [41, с. 3]. Таким чином, акцент на комунікативних навичках у навчанні сприяє не лише інтелектуальному, але й соціальному розвитку дітей, забезпечуючи їм успішну інтеграцію в суспільство.

М. Слинько зазначає, що починаючи з початкової школи, необхідно системно працювати над розвитком базових комунікативних умінь учнів до таких умінь належать:

- уміння слухати і розуміти мовлення;
- вміння досліджувати мовлення та аналізувати інформацію;
- уміння висловлювати свої думки та будувати власне мовлення;
- здатність задовольняти свої комунікативні потреби.

Отже, вже з перших років навчання необхідно приділяти особливу увагу розвитку комунікативної компетентності. Адже саме вміння ефективно використовувати мову в різних сферах і видах мовленнєвої діяльності забезпечує становлення їхньої комунікативної компетентності. На думку М. Вашуленка, основною метою навчання рідної мови в початковій школі є формування і вдосконалення в учнів умінь і навичок висловлюватися та спілкуватися [4, с. 12].

Важливим аспектом цього процесу є те, що головним завданням освітнього процесу у початковій школі є формування особистості, здатної зайняти самостійну позицію щодо зовнішніх умов. Проте, незважаючи на надмірний інформаційний потік, учні стикаються з певними труднощами. Серед них можна виділити: виокремлення головного в інформації; формулювання та відстоювання власної позиції; проявлення самостійності та критичності мислення; грамотне використання сучасної української мови; розв'язання проблем та виконання практичних завдань; а також розвиток уяви та винахідливості.

Отже, ми стикаємося із парадоксом: перебуваючи в «павутинні інформації», учні початкової школи часто плутаються в її тенетах, не володіючи ще необхідними вміннями ефективно її опрацьовувати та застосовувати [43, с. 4]. Це підкреслює важливість цілеспрямованого навчання, яке має на меті не лише передати знання, але й навчити учнів ефективно взаємодіяти з інформацією, що оточує їх у сучасному світі. Таким чином, через спілкування ми не тільки отримуємо знання, але й формуємо свій світогляд і будуємо соціальні зв'язки.

Спілкування є основою людського буття та невід'ємною частиною нашого життя. У сучасному світі, де інформація та комунікація відіграють дедалі більшу роль, потреба в ефективному спілкуванні стає все більш актуальною [9].

Поняття «спілкування» є складним та багатогранним, адже його можна розглядати з різних аспектів. По-перше, спілкування можна визначити як процес взаємодії між людьми, коли вони обмінюються інформацією, координують свої дії та впливають один на одного. По-друге – це інформаційний процес, під час якого відбувається передача та сприйняття повідомлень, ідей і емоцій. Третім важливим аспектом є ставлення однієї людини до іншої, що проявляється у виникненні міжособистісних зв'язків, почуттів і оцінок. І, нарешті, спілкування можна розглядати як процес

взаєморозуміння та співчуття, коли здійснюється глибоке осягнення внутрішнього світу співрозмовника [21, с. 7] .

Тож, через спілкування ми не тільки отримуємо знання, але й формуємо свій світогляд і будуємо соціальні зв'язки. Спілкування є необхідним для навчання, розвитку і взаємодії з іншими людьми, адже воно є ключем до успіху в навчанні, роботі та особистому житті. Безумовно, для того, щоб зробити процес спілкування успішним, необхідні: передавач повідомлення, отримувач, саме повідомлення і ситуація, в якій відбувається спілкування. Люди спілкуються, щоб виразити свої думки або дізнатися щось нове. Крім того, як добре люди спілкуються, залежить від їхньої зацікавленості в розмові та взаємному ставленні один до одного. Здатність людини ефективно спілкуватися називається комунікативністю. Комунікативна людина сама ініціює спілкування, а не чекає, поки її до нього змусять. Це підкреслює важливість активності в спілкуванні, яка є невід'ємною складовою успішної комунікації.

Варто зазначити, що комунікативно компетентною особистість не народжується, а стає в процесі навчання, не лише у школі, але й впродовж всього життя. Учителеві початкових класів відводиться величезна роль у формуванні такої особистості, адже саме він закладає фундамент для розвитку мовленнєвих навичок та формування комунікативної компетентності молодших школярів. Саме завдяки цьому підґрунтю діти здатні не лише спілкуватися, але й ефективно взаємодіяти з навколишнім світом [26, с. 169].

Процес формування комунікативних навичок молодших школярів передбачає два основні напрямки розвитку. По-перше, це кількісний аспект, який включає накопичення словникового запасу та збільшення обсягу висловлювань. По-друге, якісний аспект, що полягає у вдосконаленні мовлення через правильність, виразність, образність та інші характеристики.

Однак, основним критерієм сформованості комунікативної компетентності особистості є не лише пасивне володіння мовою, а й здатність розуміти та критично оцінювати усні та письмові тексти. Це також включає в

себе правильне, точне й доречне висловлювання власних думок, а також оптимальне використовувати мовленнєвої діяльності у процесі спілкування [6, с. 53].

Важливо зазначити, що в основі формування комунікативної компетентності молодших школярів лежить розвиток саме таких умінь, які забезпечують ефективну комунікацію.

По-перше, це уміння слухати та розуміти мовлення інших. Це передбачає уважне сприйняття, осмислення та інтерпретацію усних висловлювань, за також здатність ставити питання і з'ясовувати незрозуміле.

По-друге, важливим є уміння досліджувати мовлення, аналізувати його структуру, логіку та виражальні засоби. Такий критичний аналіз сприяє глибшому розумінню мовленнєвих явищ і допомагає учням краще орієнтуватися у різних комунікативних ситуаціях.

По-третє, уміння висловлювати та будувати власне мовлення є ключовим елементом. Це означає формулювання думок, добір адекватних мовних засобів і структурування висловлювань відповідно до комунікативної ситуації.

І, нарешті, уміння аналізувати інформацію та використовувати мовлення для задоволення власних потреб є ще одним важливим аспектом. Це вимагає вміння знаходити, критично оцінювати та застосовувати необхідну інформацію в процесі спілкування [26, с. 169]. Таким чином, розвиток цих умінь є невід'ємною частиною освітнього процесу, що сприяє формуванню комунікативної компетентності молодших школярів і готує їх до активно участі в соціальному житті.

У структурі комунікативної компетентності науковці виокремлюють різні складові елементи, які відіграють важливу роль у формуванні комунікативної компетентності. Зокрема, як зазначає Ю. Вторнікова, ключовими компонентами є:

– *орієнтування в ситуаціях спілкування*, що враховує життєвий досвід, психічний стан, міжособистісні відносини та умов соціального середовища;

- *готовність і вміння встановлювати контакти з людьми, що є основою будь-якої комунікації;*
- *внутрішні засоби регуляції комунікативних дій, які допомагають контролювати процес спілкування;*
- *знання, уміння і навички конструктивного спілкування, які є необхідними для ефективної взаємодії;*
- *внутрішні ресурси, потрібні для побудови ефективної комунікативної дії у визначеному колі ситуацій міжособистісної взаємодії [7, с. 88].*

У контексті початкової освіти використання прийому гейміфікації може значно підвищити ефективність формування комунікативної компетентності. Гейміфікація робить освітній процес захоплюючим, стимулюючи учнів до активної взаємодії в усіх формах мовленнєвої діяльності. Це дозволяє не лише розвивати навички аудіювання, говоріння, читання та письма, але й сформувати цілісну комунікативну компетентність, необхідну для успішної інтеграції в соціум.

Особливості формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи

Формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи є важливим аспектом їхнього загального розвитку. У цьому віці діти активно пізнають світ спілкування, що робить цей процес особливо значущим. Вони емоційні, імпульсивні та часто використовують невербальні засоби комунікації, такі як міміка та жести. Це відкриває нові можливості для навчання, але й ставить перед педагогами певні виклики.

Важливою задачею для вчителя є створення безпечного та підтримуючого середовища, де діти можуть вільно висловлювати свої думки та почуття. Таке середовище стимулює активність учнів, сприяє розвитку їхньої самостійності та впевненості у спілкуванні. Розглянемо особливості формування комунікативної компетентності в учнів молодшого шкільного віку.

Вікові особливості - діти молодшого шкільного віку активно пізнають світ через спілкування. Вони емоційні, імпульсивні, часто використовують невербальні засоби комунікації. Тому завдання вчителя – створити безпечне середовище, де дитина буде почувати себе комфортно і може вільно висловлювати свої думки.

Початкова школа (1-4 класи) є тим ключовим етапом, коли відбуваються інтенсивні *психофізіологічні зміни* в особистості дитини, який свідчить про важливі психічні зміни в її житті. Кожен рік навчання характеризується значними трансформаціями в різних сферах – пам'яті, мисленні, мовленні, мотивації, інтересах тощо.

Зона найближчого розвитку – це ті види діяльності, які дитина ще не може виконати самостійно, але можна виконати за допомогою дорослих. Цей аспект є надзвичайно важливим, адже він визначає, що навчання має випереджати поточний рівень розвитку дитини і вести її за собою до нових досягнень [12].

Вчителі початкової школи мають враховувати вікові особливості учнів та будувати освітній процес з опорою на зону їхнього актуального розвитку. Лише за таких умов можна забезпечити поетапне формування комунікативної компетентності учнів початкової школи [34, с. 79].

На цьому етапі важливо пропонувати завдання, які трохи перевищують можливості дитини, але при цьому є досяжними. Це стимулює її розвиток і підвищує самооцінку. Освітній процес не повинен бути лише реакцією на поточний рівень знань і вмінь, а, навпаки, має ставити перед собою виклики, які стимулюють її інтелектуальний і емоційний розвиток.

Індивідуальний підхід – кожна дитина індивідуальна і має свої особливості. Тому важливо враховувати її темперамент, рівень розвитку мовлення, досвід спілкування.

Відсутність індивідуального підходу та емоційного контакту з педагогами може призводити до недиференційованості та неусвідомлення дитини власного «Я» [39, с. 34].

Коли дитина не відчуває справжньої уваги та розуміння з боку педагога, їй важко усвідомити та сформувати власну індивідуальність, свідомість. Вона відчувається знеособлено та невизнаною у своїх особливостях.

Натомість, коли вчитель приділяє увагу кожній дитині, виявляє справжню зацікавленість, підтримку, співпереживання, це допомагає дитині пізнати себе, свої потреби, здібності, інтереси. Емоційний контакт із педагогом стає важливим джерелом формування «Я-концепції» учня. «Я-концепція» дійсно відіграє ключову роль у розвитку дитини молодшого шкільного віку і визначає багато аспектів її життя. Концепція визначає, як дитина сприймає себе, свої можливості та перспективи, а також те, як вона ставиться до різних соціальних ролей та стереотипів. Знання особливостей «Я-концепції» в молодшому шкільному віці дає можливість розробляти ефективні методи роботи, спрямовані на розвиток дитини та підвищення її самооцінки [18, с. 3].

Тому важливо, щоб у навчально-виховному процесі реалізовувався дійсно індивідуальний підхід, де кожна дитина відчуває себе унікальною особистістю, а не елементом загальної маси. Лише в такому разі можливе гармонійне становлення свідомості та самоідентичності учнів.

Різноманітність форм роботи – використовуйте різні форми, методи та прийоми роботи: фронтальна, групова, індивідуальна, застосування ігор, проєктів, дискусій, рольових ігор, читання та обговорення літератури.

Вибір форм та методів організації навчання відіграє ключову роль в забезпеченні ефективності педагогічного процесу. Ефективність навчання залежить від педагогічно обґрунтованого вибору форм організації, який має ґрунтуватися на глибокому аналізі освітніх, розвивальних і виховних можливостей кожної конкретної форми чи методу. Плануючи урок, вчитель повинен ретельно вивчати потенціал різних форм та методів навчання, їх переваги та обмеження [30, с. 12].

Гра як метод навчання є надзвичайно ефективною в навчанні та розвитку учнів. Вона відповідає природним потребам та інтересам молодших

школярів, створюючи умови для їхньої активної, зацікавленої участі в освітньому процесі.

Використання гри як методу навчання має цілу низку важливих переваг:

- ігрова діяльність забезпечує високу мотивацію та залученість учнів вона задовольняє їхню природну потребу в руховій активності, фантазуванні та експериментуванні;
- гра дозволяє формувати широкий спектр необхідних навичок та вмінь (пізнавальних, комунікативних, регулятивних, творчих). Діти набувають досвіду вирішення проблем, співпраці, самоконтролю;
- у грі діти краще засвоюють навчальний матеріал, оскільки він подається в цікавій, емоційно-забарвленій формі. гра активізує всі пізнавальні процеси – увагу, пам'ять, мислення;
- ігрова взаємодія та процес змагання створюють позитивний емоційний фон, що сприяє формуванню впевненості в собі, віри у власні сили.

Метод гри та прийом гейміфікації тісно пов'язані, але не тотожні підходи до організації навчання в початкових класах. Їх об'єднує спрямованість на активізацію пізнавальної діяльності учнів через впровадження ігрових елементів, проте вони мають певні відмінності.

Метод гри передбачає безпосереднє використання ігрових форм, сюжетів, правил як основи для організації освітнього процесу. вчитель повністю вибудовує навчальну взаємодію в рамках ігрового контексту. Гра тут виступає провідним методом, що дозволяє досягти освітніх цілей.

На противагу цьому, гейміфікація полягає у впровадженні лише окремих ігрових механік, динамік та елементів у неігрові, навчальні контексти. Тут гра не є провідною, а слугує засобом підвищення мотивації, залученості та активності учнів у процесі пізнання. Наприклад, використання ігрових завдань, балів, рівнів, нагород, змагань – це типові прийоми гейміфікації. Вони доповнюють, а не змінюють основні види навчальної діяльності.

Використання гейміфікації як прийому навчання в початковій школі є надзвичайно перспективним та може принести значні позитивні результати.

Прийом гейміфікація хоч і має численні переваги, але він не є універсальним та безумовно ефективним прийомом для кожного навчального контексту. Його необхідно застосовувати обачливо та з розумінням можливих обмежень [47].

Роль вчителя є ключовою у процесі застосування гейміфікації в початковій школі, особливо, коли мова йде про формування комунікативної компетентності учнів. Вчитель початкових класів, як справжній майстер педагогічної майстерності повинен спрямувати увагу учнів не лише на змістові аспекти завдань, а й на розвиток їхньої комунікативної компетентності. Надзвичайно важливим є також забезпечення вчителем регулярного конструктивного зворотного зв'язку. Підтримуючи учнів, відмічаючи їх успіхи, вказуючи на шляхи вдосконалення, педагог створює сприятливі умови для розвитку мовленнєвих навичок молодших школярів. Таким чином, сам вчитель як ключова фігура освітнього процесу відіграє провідну роль у впровадженні гейміфікації в початковій школі. Його майстерність, розуміння вікових особливостей учнів, методична компетентність стають запорукою успішного використання ігрових технік для формування комунікативної компетентності молодших школярів.

Формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи потребує комплексного підходу. Надзвичайно важливу роль відіграють: інтеграція навчальних предметів, поєднання мовленнєвого розвитку з різними галузями знань, врахування індивідуальних особливостей учнів, їхніх потреб, інтересів, рівня розвитку та використання різних прийомів та методів, а особливо прийому гейміфікації. Тож все це створює сприятливі умови для розвитку мовленнєвих навичок, які є основою ефективного спілкування в сучасному мінливому світі. Одним із ключових аспектів, що сприяють реалізації зазначеного комплексного підходу, є прийом гейміфікації. Розглянемо гейміфікацію як прийом формування комунікативної компетентності у молодших школярів.

1.2. Гейміфікація як прийом формування комунікативної компетентності у молодших школярів

На сучасному етапі розвитку освіти одним із важливих напрямків є впровадження прийому гейміфікації. Гейміфікація, тобто впровадження ігрових елементів у освітній процес, набуває все більшої популярності в сфері освіти, так як виступає потужним інструментом для підвищення зацікавленості учнів та ефективності навчання. Ігрові елементи роблять навчання ефективним і результативним. Особливо актуальним є застосування прийому гейміфікації для розвитку комунікативної компетентності у молодших школярів.

Прийом гейміфікації найбільш ефективно використовувати у навчанні учнів початкових класів, для яких важливо отримати певну винагороду за виконане завдання і для яких гра ще частково залишається видом діяльності, що мотивує їх до досягнення певних результатів [51]. У початковій школі гейміфікація може бути особливо корисною для розвитку комунікативної компетентності, так як застосування прийому гейміфікації забезпечує високу мотивацію та активну комунікативну взаємодію учнів, відповідає освітнім запитам і сприяє професійному зростанню вчителів. Це робить гейміфікацію вкрай перспективним інструментом для вдосконалення якості початкової освіти.

Існує багато різноманітних трактувань поняття «гейміфікація» в освітньому контексті. Протягом тривалого часу спостерігалися дискусії, в яких проявлялися розбіжності в розумінні терміну «гейміфікація». К. Вербах трактував «гейміфікацію» як використання ігрових елементів та ігрових методик у неігровому контексті [55].

Капп запропонував більш розгорнуте визначення, розглядаючи гейміфікацію як використання принципів ігрової методики, естетики і мислення з метою залучення суб'єктів освіти до освітнього процесу та підвищення їхньої мотивації [49].

Фахівці корпорації Гартнер, трактують гейміфікацію як використання ігрової технології у поєднанні з традиційним досвідом з метою цифровізації навчання через мотивацію людей до досягнення своїх цілей. Проте, реалізувати гейміфікацію можна і без цифрових додатків, використовуючи такі елементи як: система балів, заохочення, таблиці лідерів тощо [54].

О. Ткаченко пропонує підходи до розгляду поняття гейміфікації, а саме у вузькому та широкому значеннях. У широкому значенні доцільно розглядати гейміфікацію як використання не лише ігор, а й широкого спектру ігрових технік, практик та елементів з освітньою метою. Це дозволяє охопити більш різноманітні форми застосування ігрових засобів в освітньому процесі. У вузькому значенні, поняття гейміфікації розглядається як використання виключно ігрових технік, механік і матеріалів. Такий підхід акцентує увагу саме на цілеспрямованому впровадженні окремих ігрових компонентів в освітню діяльність задля досягнення конкретних навчальних та виховних цілей [37, с. 307].

Вищенаведені трактування поняття «гейміфікація» демонструють, що підходи до впровадження гейміфікації можуть бути достатньо різноманітними.

Гейміфікація – це ефективний прийом, використання якого може значно підвищити рівень комунікативної компетентності у молодших школярів. Даний прийом – це справжній магніт для маленьких учнів. Завдяки іграм, навчання стає захопливою пригодою, що значно підвищує їхню мотивацію до спілкування. Гейміфікація робить процес навчання динамічним, цікавим, заохочуючи дітей активно спілкуватися тож перетворимо уроки на захоплюючу гру. Якщо хочете, щоб ваші учнів розмовляли з легкістю, то гейміфікація – це ключ до успіху. Завдяки ігровим завданням, змаганням та нагородами, діти з більшим задоволенням беруть участь у навчальному процесі, розвиваючи при цьому комунікативні навички, впевненість у собі та критичне мислення.

Гейміфікація не тільки мотивує до спілкування, а й створює безпечне середовище для мовних експериментів, розвиваючи при цьому навички співпраці та самовираження. Завдяки іграм учні не лише активно використовують мову в різних ситуаціях, а й вчаться працювати в команді та дотримуватися правил. Застосування прийому гейміфікації дозволяє зробити процес навчання ефективним та цікавим. Однак, задля досягнення максимальних результатів необхідно ретельно продумувати сам процес гейміфікації, обов'язково враховуючи вікові особливості учнів, індивідуальні особливості та навчальні цілі в цілому.

Основна відмінність гейміфікації від інших ігрових форматів полягає у наступному:

1. Цільова орієнтація:

- Гейміфікація передбачає застосування ігрових елементів з метою досягнення певних практичних цілей, як правило, поза межами власне ігрового контексту – у навчанні.
- Інші ігрові формати (комп'ютерні ігри, настільні ігри, рольові ігри) мають на меті саму ігрову діяльність як таку, а не досягнення зовнішніх цілей.

2. Ступінь занурення:

- Гейміфікація передбачає не лише часткове використання ігрових механік та динаміки в межах неігрового контексту.
- Інші ігрові формати являють собою повне та цілісне ігрове середовище, в яке користувачі/гравці повністю занурюються.

3. Вимір успіху:

- У гейміфікації критерії успіху визначаються відповідно до практичних цілей, яких необхідно досягти, наприклад, краще засвоєння навчального матеріалу.
- В інших ігрових форматах критерії успіху визначаються суто в межах самої ігрової діяльності, наприклад, перемога над опонентом.

На думку Е. Цицермана і К. Салена основна різниця полягає в тому, що в процесі гейміфікації учасники спрямовують свою енергію та зусилля не на

саму гру як таку, а на досягнення реальних, практичних цілей за межами ігрового контексту. Ключова відмінність полягає в тому, що гейміфікація застосовує ігрові елементи як інструмент для досягнення певних практичних цілей поза межами власне ігрового контексту, тоді як інші ігрові формати орієнтовані на саму ігрову діяльність [40].

Ігрова діяльність складається з низки ключових компонентів:

1. Дія – гравець робить перші кроки, починає конкретну діяльність для вирішення поставленої мети.
2. Завдання – розробники ігор кидають гравцям певні виклики, які вони мають подолати.
3. Ризик – на шляху гравців з'являються дії, пов'язані з ризиком, що потребують пошуку правильного рішення.
4. Невизначеність – створюється момент переможця, який має елемент чарівності.
5. Емоційне зростання – гра формує широкий спектр емоцій у гравців: бентежність, розчарування, радість, задоволення чи незадоволеність, переживання успіху як підтвердження власної перемоги [40, с. 80].

Ця структура ігрової діяльності дійсно дуже влучно розкриває основні компоненти, які є невід'ємними складовими захоплюючого ігрового процесу. Вона демонструє, наскільки ігрова діяльність багатогранна і здатна викликати у учасників цілу гаму різноманітних емоцій та переживань.

Гейміфікація є способом впливу на людську поведінку, який базується на використанні ігрових елементів. Основна ідея гейміфікації полягає в тому, що досвід, здобутий за допомогою ігор здатний долати психологічні та соціальні обмеження, тим самим вивільняючи людський потенціал.

Для того щоб процес називався гейміфікованим, він має містити чотири ключові характеристики, виокремлені Дженом Макгонігалом:

1. Наявність чітких цілей, які забезпечують мотивацію для участі у «грі».
2. Правила, завдяки яким встановлюються обмеження та рамки для досягнення поставлених цілей.

3. Згода учасників на участь у процесі та дотримання визначених правил для досягнення цілей.

4. Налагоджена система зворотного зв'язку, яка надає учасникам інформацію про їхні досягнення та успіхи [15].

Ці чотири компоненти є принциповими для будь-якої гейміфікованої системи, адже саме вони створюють необхідні умови для повноцінного занурення людини в ігрову діяльність з метою досягнення практичних цілей поза межами самої гри.

Вплив гейміфікації на формування комунікативної компетентності

Гейміфікація має суттєвий вплив на формування комунікативної компетентності. Гейміфікація, як прийом, який передбачає використання ігрових елементів у неігровому контексті, має ряд характеристик, які сприяють розвитку комунікативних навичок учнів:

Інтерактивність – ігрові механіки, задіяні в освітньому процесі, активізують безпосередню взаємодію та обмін інформацією між учасниками. Це стимулює розвиток навичок ефективної комунікації.

Зворотний зв'язок – надає учням миттєву реакцію на їхні дії та результати. Це сприяє формуванню умінь коригувати свою комунікативну поведінку.

Співпраця – ігрові елементи, такі як командні завдання чи турніри спонукають учнів до співпраці та спільного пошуку рішень, розвиваючи навички групової комунікації.

Мотивація – ігрова природа гейміфікації підвищує мотивацію учнів до активної участі в комунікативній взаємодії, оскільки вони отримують від цього задоволення та почуття досягнення.

Безпечне середовище – гейміфікація створює відносно безпечний простір для спроб та помилок у комунікації, що дозволяє учням набувати впевненості та досвіду.

Органічне поєднання ігрових механік та освітнього контексту в гейміфікованих системах стимулює розвиток у здобувачів освіти широкого

спектру комунікативної компетентності – від навичок ефективної взаємодії до вміння презентувати себе та співпрацювати в команді.

Використання прийому гейміфікації може допомогти в освітньому процесі:

1. *Ігрові ситуації та ролі* – уроки можуть бути побудовані у формі ігор, де діти виконують різні ролі, що дозволяє їм практикувати комунікативні навички в безпечному середовищі.

Рольові ігри - створення сценаріїв, де навчальні результати інших ролей, взаємодіють один з одним у процесі навчання [20].

2. *Змагання та кооперація* – введення елементів змагань (наприклад на уроці математики команди можуть змагатися в розв’язанні задач) сприяє розвитку командної роботи та комунікативних навичок.

3. *Тематичні квести* – створення квестів, де учні повинні взаємодіяти один з одним, щоб вирішити завдання, сприяє розвитку навичок спілкування, слухання та аргументації.

Вікторини та конкурси – проведення ігрових вікторин на знання теми, де учні можуть отримати бали за правильні відповіді.

4. *Відгуки та нагороди* – використання механізмів оцінки та заохочень мотивує дітей вдосконалювати свої навички спілкування;

5. *Створення контенту* – заохочення учнів до створення власних ігор або історій, що передбачає спільну роботу, обговорення та презентацію своїх ідей. Інтерактивні платформи – використання цифрових платформ, які пропонують ігрові завдання та квести для розвитку мовленнєвих навичок.

Впровадження цих елементів в освітній процес допоможе дітям не лише вдосконалити свої комунікативні здібності, але й зробити навчання більш динамічним та веселим.

Відомий експерт Кевін Вербах розробив послідовні кроки впровадження прийому гейміфікації в освітній процес. Ці шість кроків є важливими орієнтирами для вчителів, які хочуть ефективно застосовувати ігрові механіки та динаміку для досягнення освітніх цілей.

1. Визначення цілей гейміфікації. Тут важливо, щоб вони були сучасними, конкретними, досяжними та обмеженими в часі. Завдання мають відповідати поставленим цілям.

2. З'ясування цільової поведінки учасників. Необхідно чітко спланувати дії та кроки, яких має дотримуватися кожен учасник, з'ясувати, як це можна вимиряти та як отримати зворотній зв'язок.

3. Описати образи учасників. Потрібно визначити різні типи учасників, їх характеристики та очікувані на кожному етапі гри.

4. Розробка структури ігрової системи. Тут важливо виділити мікро- та макрорівні: перший – етап залучення учнів, другий – «подорож учасника» з цікавою історією.

5. Введення механізмів мотивації. Навчальна гра має бути радісною, невимушеною, яка приносить задоволення молодшим школярам.

6. Вибір інструментів. Для реалізації гейміфікації слід залучати сучасні гаджети, хмарні технології, електронні пристрої та інформаційні технології [42].

Дотримуючись цих взаємопов'язаних кроків, вчитель зможе успішно впровадити гейміфікацію в освітній процес та досягти поставлених освітніх цілей.

Гейміфікація – ефективний прийом формування комунікативної компетентності у молодших школярів. Використання цього прийому має безліч переваг, які роблять його дієвим інструментом розвитку мовленнєвих та соціальних навичок учнів. Прийом гейміфікації сприяє мотивації до навчання, стимулює комунікативну активність; сприяє формуванню вміння співпрацювати, вести діалог, аргументувати свою позицію; забезпечує практичне застосування мовленнєвих умінь в реальних, наближених до життя ситуаціях; розвиває в учнів здатність до критичного мислення. Використання прийому гейміфікації в освітньому процесі може значно підвищити результати навчання та сприяти всебічному розвитку дітей, готуючи їх до ефективного спілкування в сучасному суспільстві.

Гейміфікація в освіті, перш за все, націлена на задоволення власних потреб та бажань учнів. Саме в цьому і криється її ключова перевага над традиційними прийомами та методами навчання.

Отже, правильне, методично виважене застосування ігрових механік в освітньому процесі здатне суттєво підвищити його ефективність, забезпечуючи всебічний розвиток та підготовку молодших школярів до успішної реалізації в сучасному суспільстві. Саме в цьому і полягає потужний потенціал гейміфікації в освіті.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I

У першому розділі було здійснено теоретичний аналіз літератури, що стосується формування комунікативної компетентності у дітей молодшого шкільного віку. Важливим етапом цього аналізу стало визначення сутності поняття «компетентність», яке охоплює не лише знання та навички, але й вміння їх застосовувати в різних ситуаціях. Особливу увагу було приділено поняттю «комунікативна компетентність», яка складається з кількох компонентів: мовних навичок, умінь вести діалог, слухати та взаємодіяти з іншими учнями. Цей підхід акцентує увагу на необхідності формувати у дітей не лише теоретичні знання, але й практичні навички, що є важливими для соціалізації.

Було проаналізовано структуру комунікативної компетентності, що показує, що вона включає не тільки вербальні, але й невербальні компоненти, такі як жести, міміка та інтонація. Це підкреслює важливість комплексного підходу до навчання, де діти навчаються не лише говорити, але й ефективно сприймати інформацію від співрозмовників. Відзначено, що комунікативна компетентність є основою для розвитку критичного мислення, креативності та здатності до співпраці, що є важливими навичками у сучасному світі.

Враховуючи ці аспекти, окрему увагу було приділено особливостям формування комунікативної компетентності у дітей молодшого шкільного

віку. Врахування психологічних та вікових характеристик учнів є критично важливим для успішного розвитку їхніх комунікативних навичок. Діти цього віку відрізняються високою емоційною сприйнятливістю, що потребує адаптованих методів навчання, які б враховували їхні інтереси та потреби. Стратегії навчання мають бути інтерактивними та залучати дітей до активної участі, що сприятиме кращому засвоєнню інформацію та навичок.

З огляду на ці особливості, розглянуто гейміфікацію як ефективний прийом формування комунікативної компетентності. Використання ігрових елементів в освітньому процесі не лише стимулює інтерес учнів, але й активізує їхню участь у навчанні, що сприяє розвитку соціальної взаємодії. Гейміфікація дозволяє створити сприятливу атмосферу для навчання, де учні можуть експериментувати, брати участь у групових іграх та виконувати завдання в ігровій формі. Це підходить для забезпечення більш гнучкого та адаптивного навчального середовища, що робить навчання захопливим та продуктивним.

Формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи є комплексним і багатогранним процесом, який вимагає активного використання різноманітних методів і прийомів. Створення сприятливого навчального середовища, що включає інтерактивні та ігрові форми навчання, а також вправи, є ключем до успішного розвитку цієї основної компетентності, яка стане основою для ефективного спілкування та соціальної адаптації дітей у майбутньому.

Отже, з урахуванням усіх викладених аспектів, впровадження гейміфікації у процес формування комунікативної компетентності учнів початкової школи є перспективним напрямком, що може суттєво вплинути на їхній розвиток та навчальні досягнення. Це не лише підвищує мотивацію учнів, але й покращує їхню здатність до комунікації, що є важливим аспектом у сучасному суспільстві. Гейміфікація відкриває нові можливості для інтерактивного навчання, що відповідає сучасним вимогам освіти, надаючи дітям можливість розвивати свої навички в дружньому та підтримуючому

середовищі. Таким чином, реалізація гейміфікації в навчальному процесі сприятиме формуванню не лише комунікативних, але й соціальних навичок, що є надзвичайно важливими для успішної адаптації дітей у суспільстві. Тож, до розгляду вимог до вправ перейдемо у наступному розділі.

РОЗДІЛ II. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

2.1. Вимоги до вправ для формування комунікативної компетентності у молодших школярів

Формування комунікативної компетентності у молодших є одним з найважливіших аспектів їхнього та фундаментальною метою початкової освіти. Цей процес має бути безперервним, спрямованим на вирішення різноманітних невербальних, поведінкових та актуальних для суспільства і самих учнів завдань за допомогою мовних засобів. Кінцевим результатом формування комунікативної компетентності повинно стати вміння учнів адекватно перетворювати комунікативні цілі та стратегії їх досягнення в мовні форми [19, с. 41].

У процесі формування комунікативної компетентності молодших школярів важливо враховувати різні аспекти спілкування, а саме:

1. мовний:

- розвиток мовних знань, умінь та навичок учнів;
- формування здатності правильно будувати граматично правильні речення;
- засвоєння лексики, необхідної для ефективної комунікації.

2. мовленнєвий:

- розвиток навичок аудіювання, говоріння, читання та письма;
- вміння адекватно сприймати та інтерпретувати усні та письмові повідомлення;
- набуття досвіду продукування зв'язних висловлювань різних типів;

3. соціокультурний:

- знання і дотримання норм мовленнєвого етикету;
- розуміння соціальних і культурних контекстів спілкування;
- врахування комунікативних намірів та позицій співрозмовників.

4. стратегічний:

- вміння планувати, контролювати та коригувати процесом спілкування;
- здатність обирати ефективні комунікативні стратегії;
- навички адаптації мовленнєвої поведінки до ситуації.

Комплексне врахування цих аспектів спілкування при виборі та розробці системи вправ і завдань сприятиме всебічному та ефективному формуванню комунікативної компетентності учнів молодшого шкільного віку.

Вчителі мають використовувати різноманітні вправи, які не лише розвиватимуть мовленнєві навички, а й залучатимуть їх до активної комунікативної діяльності. Ці вправи мають відповідати вимогам та критеріям, щоб забезпечувати ефективне формування комунікативної компетентності молодших школярів. Важливо, щоб вправи відповідали віковим особливостям молодших школярів, були доступними за складністю, не перенавантажували дітей. Крім того, слід враховувати індивідуальні особливості учнів, створюючи умови, які сприятимуть успішному спілкуванню всіх дітей у класі. Як наголошував К. Д. Ушинський основа успішного навчання – врахування вікових і психологічних особливостей учнів [22, с. 97].

Створення таких вправ є життєво важливим завданням для вчителів. Вони мають бути не лише корисними, але й захоплюючими та мотивуючими для учнів. Важливо пам'ятати, що комунікативна компетентність є основою успішного навчання та адаптації та суспільстві. Молодші школярі демонструють значний прогрес у комунікації, швидко опановуючи нові мовленнєві навички та вміння. Вони активно вивчають нові слова, граматичні структури та формують свій індивідуальний стиль спілкування. Цей етап характеризується суттєвим розширенням словникового запасу, удосконаленням граматичних структур та забезпеченням лексики.

Учні цього віку є активними та допитливими комунікаторами, які охоче приймають участь у різних мовленнєвих ситуаціях. Учні задають велику

кількість питань, висловлюють власні думки та прагнуть спілкуватися як з однолітками, так і з дорослими. Ця активність свідчить про їх природну цікавість до навколишнього світу та бажання дізнатися більше.

Комунікація молодших школярів відзначається яскравою емоційністю, що проявляється у виразності, енергійності та щирості. Діти легко передають свої емоції через інтонацію, міміку та жести, роблячи своє мовлення живим та автентичним. Емоційність у спілкуванні є важливою складовою успішного взаєморозуміння.

Класифікація вправ для формування комунікативної компетентності

У цьому контексті важливо зазначити, що формування комунікативної компетентності включає розвиток чотирьох основних видів мовленнєвої діяльності, а саме: аудіювання, говоріння (діалогічне та монологічне), читання та письма. Ці види діяльності є ключовими елементами, які допомагають учням ефективно спілкуватися в різних ситуаціях. Така багатогранність структури комунікативної компетентності підкреслює її складність як інтегрованого особистісного утворення. Мовлення, як найуніверсальніший засіб комунікації, дозволяє передавати інформацію за допомогою мовних знаків, при цьому сенс повідомлення губиться найменше [14, с. 38]. Зазначені види мовленнєвої діяльності виконують різні функції: у процесі говоріння та письма людина висловлює свої думки, тоді як аудіювання та читання дозволяють отримувати мовленнєву інформацію, сприймаючи і розуміючи думки інших. Говоріння та письмо вважаються продуктивними видами мовленнєвої діяльності, а аудіювання та читання – рецептивними [14, с. 38].

Кожен з видів мовленнєвої діяльності має свої особливості та важливість у контексті навчання молодших школярів. Аудіювання є рецептивним видом мовленнєвої діяльності, що передбачає активне сприймання усної інформації. У початковій школі учні повинні навчитися розуміти й інтерпретувати чуже мовлення. Використання гейміфікації у навчанні аудіювання може включати ігри, в яких учні слухають різноманітні аудіоматеріали, казки, діалоги, пісні) і виконують завдання на їх основі. Наприклад, гра «Слухай і виконуй» може

стимулювати дітей до уважного сприйняття інформації, а також до активної участі в обговоренні почутого.

Говоріння ділиться на діалогічне та монологічне. Діалогічне мовлення сприяє розвитку навичок взаємодії між учнями, тоді як монологічне – формує вміння висловлювати свої думки. Гейміфікація може бути використана для створення рольових ігор, де учні беруть на себе різні ролі і взаємодіють у заданих ситуаціях. Наприклад, гра «магазин» дозволяє учням практикувати діалогічне мовлення, граючи ролі покупців і продавців. Це не тільки робить навчання захоплюючим, але й підвищує впевненість у спілкуванні.

Читання є ще одним важливим аспектом комунікативної компетентності. Учні повинні навчитися критично оцінювати прочитане та формулювати свої думки про текст. Гейміфікація може включати створення ігор на основі прочитаних книг або текстів. Наприклад, вікторини або квести, де учні відповідають на питання, пов'язані з сюжетом, персонажами чи темами. Це не лише підвищує інтерес до читання, але і розвиває аналітичне мислення.

Письмо, як продуктивний вид діяльності, є важливим інструментом для вираження думок і почуттів. Гейміфікація у письмі може включати написання казок або оповідань у форматі гри, де учні отримують завдання додати певні елементи до своїх творів. Наприклад, гра «Завершіть історію» може спонукати учнів до творчого мислення, заохочуючи їх до написання власних варіантів.

У контексті початкової освіти використання прийому гейміфікації може значно підвищити ефективність формування комунікативної компетентності. Гейміфікація робить освітній процес захоплюючим, стимулюючи учнів до активної взаємодії в усіх формах мовленнєвої діяльності. Це дозволяє не лише розвивати навички аудіювання, говоріння, читання та письма, але й формувати цілісну комунікативну компетентність, необхідну для успішної інтеграції в соціум.

Таким чином, інтеграція прийому гейміфікації в освітній процес формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи

дозволяє зробити навчання цікавішим, ефективнішим і захоплюючим. Воно сприяє розвитку всіх видів мовленнєвої діяльності, допомагаючи учням не лише засвоювати знання, але й активно застосовувати в різноманітних комунікативних ситуаціях. Це, в свою чергу, формує у дітей впевненість у своїх мовленнєвих навичках і готовність до спілкування в сучасному світі.

Щоб забезпечити процес ефективного формування комунікативної компетентності, вправи, які ми використовуємо мають бути спрямовані на розвиток цієї компетентності та відповідати певним вимогам.

Можна виділити наступні вимоги до вправ:

- *актуальність змісту* – вправи повинні бути пов'язані з реальними життєвими ситуаціями, з якими можуть стикатися діти у повсякденному житті. Це забезпечить мотивацію до виконання завдань та допоможе учням усвідомити важливість комунікативних навичок;

- *комунікативна спрямованість* – вправи повинні стимулювати учнів до активного спілкування. Завдання мають включати різні форми комунікації: діалоги, обговорення, групові проєкти;

- *відповідність віковим особливостям* – вправи мають бути цікавими та доступними для розуміння дітей молодшого шкільного віку. Важливо враховувати їхній рівень розвитку, мовлення, мислення та соціальних навичок;

- *системність* – вправи мають бути частиною систематичної роботи вчителя, спрямованої на розвиток комунікативних навичок учнів. Завдання мають бути логічно пов'язані між собою та сприяти поступовому розвитку комунікативних навичок;

- *складність* – складність вправ має поступово зростати, що дозволяє учням розвивати попередні знання. Розпочинати потрібно із базового словника та структур речень, перш ніж переходити до більш складних завдань. Введення нових понять та навички крок за кроком, щоб учні відчували впевненість у своїх силах;

– *різноманітність* – для ефективного розвитку комунікативної компетентності необхідно використовувати різноманітні форми, методи та типи вправ: діалоги, ігри, дискусії, презентації тощо. Використання мультимедійних засобів для підвищення мотивації та зацікавленості учнів;

– *комплексність* – вправи повинні розвивати не тільки мовленнєві навички, а й інші компоненти комунікації: міміку, жести, інтонацію, вміння слухати та розуміти співрозмовника;

– *креативність* – вправи мають бути цікавими та нестандартними, щоб залучати увагу дітей та стимулювати їхню активність. Розвиток креативного мислення в початковій школі має важливий педагогічний аспект. Креативність спонукає учнів відходити від шаблонів, генерувати власні оригінальні ідеї, приймати самостійні рішення [32, с. 4];

– *соціальна спрямованість* – вправи повинні сприяти розвитку навичок співпраці, взаєморозуміння та толерантності;

– *зворотний зв'язок* – важливо забезпечити можливість зворотного зв'язку від вчителя та однокласників. Це допоможе учням усвідомити свої досягнення та недоліки, а також сприятиме розвитку критичного мислення;

– *мотиваційний аспект* – вправи повинні бути цікавими та мотиваційними для молодших школярів. Використання ігрових елементів, конкуренцій та творчих завдань допоможе зацікавити учнів і створити позитивну атмосферу для навчання;

– *забезпечення різних модальностей* – для задоволення різних стилів навчання, вправи повинні включати різні модальності. Наочна допомога – використання зображень, відео для підтримки вивчення мови. Слухові вправи – вмикайте пісні, підкасти та розповіді, щоб покращити навички слухання. Кінестетичне навчання – залучення учнів до занять, заснованих на рухах, таких як інтерактивні ігри та шаради.

Для діагностики та виявлення рівня сформованості комунікативної компетентності в учнів початкової школи на уроках визначено такі критерії, що представлено у таблиці 2.1.

Таблиця 2.1.

**Критерії оцінювання рівня сформованості комунікативної
компетентності в учнів початкової школи**

	Критерій	Опис	Оцінка (0 або 1)
1	Здатність до спілкування	Вміння учня висловлювати свої думки, ставити запитання та слухати співрозмовника.	
2	Вміння працювати в групі	Здатність учня співпрацювати з однокласниками, дотримуватися правил групової роботи.	
3	Емпатія та розуміння	Здатність учня розуміти почуття інших, виявляти співчуття та підтримку.	
4	Вміння аргументувати свою точку зору	Спосіб, яким учень може обґрунтувати свої думки та переконання, наводячи конкретні приклади.	
5	Слухання та реагування	Здатність учня уважно слухати інших і адекватно реагувати на їхні висловлювання.	
6	Використання невербальних засобів комунікації	Вміння учня використовувати жести, міміку та інші невербальні засоби для передачі інформації.	
7	Здатність до самопрезентації	Уміння представити себе, свої досягнення та інтереси перед аудиторією.	
8	Адаптація до ситуації спілкування	Здатність учня змінювати стиль спілкування в залежності від контексту та аудиторії.	
9	Критичне мислення в процесі спілкування	Здатність учня аналізувати інформацію, задавати питання і робити висновки в процесі спілкування.	
10	Застосування мовних норм та правил	Вміння дотримуватися граматичних, лексичних та стилістичних норм в усному та письмовому мовленні.	

Критерії оцінювання визначають різні аспекти комунікативної компетентності, які є важливими для розвитку учнів початкової школи. Вони можуть бути використані для діагностики виявлення рівня сформованості комунікативних навичок у різних навчальних ситуаціях. Кожен критерій має бути оцінений за шкалою (0 або 1), що дозволить вчителям отримати детальну інформацію про рівень комунікативної компетентності учнів.

0 – Учень не демонструє навички по даному критерію.

1 – Учень демонструє навички по даному критерію.

Кожен критерій оцінюється лише двома значеннями (0 або 1), що дозволяє легко та швидко здійснити оцінювання. Детальний аналіз кожного критерію дає змогу виявити сильні та слабкі сторони розвитку дитини та визначити напрямки роботи для покращення її навчальної діяльності. Загальна оцінка може бути обчислена шляхом підсумовування балів за всі критерії, що дозволить отримати загальне уявлення про рівень комунікативної компетентності кожного учня.

Низький рівень (1-3 бали) – учні на цьому рівні мають значні труднощі у спілкуванні. Вони не здатні ефективно висловлювати свої думки або слухати інших. Багато учнів не вміють ставити запитання, що обмежує їхню можливість взаємодіяти з однокласниками. В результаті цього, групова робота стає проблематичною, і учні часто відчувають невпевненість у своїх комунікативних навичках.

Середній (4-7 балів) – учні на середньому рівні можуть спілкуватися, але часто стикаються з труднощами. Вони здатні висловлювати свої думки, проте часто не можуть чітко формулювати ідеї або аргументи. У спілкуванні їм важко слухати інших, що призводить до непорозумінь. Також учні можуть виявляти нерішучість у групових завданнях, не завжди можуть дотримуватися правил співпраці і можуть уникати активної участі. Їм необхідна підтримка в розвитку навичок активного слухання та конструктивного зворотного зв'язку.

Високий (8-10 балів) – учні на високому рівні демонструють відмінні комунікативні навички. Вони ефективно спілкуються, чітко формулюють свої думки та здатні аргументувати свої позиції. Учні уважно слухають співрозмовників, що дозволяє їм адекватно реагувати на їхні висловлювання та підтримувати конструктивний діалог. Вони активно беруть участь у групових завданнях, співпрацюють з однокласниками, дотримуючись правил групової роботи. Їхнє вміння адаптувати стиль спілкування до різних ситуацій або аудиторій робить їх ефективними учасниками спілкування.

Для досягнення таких високих результатів, успішне формування комунікативної компетентності у молодших школярів потребує ретельного добору та організації різноманітних вправ, що відповідають віковим особливостям учнів та сприяють розвитку їхніх мовленнєвих навичок і комунікативних умінь. Важливо дотримуватися основних вимог до вправ, забезпечувати систематичність, наступність і послідовність у їх застосуванні. Систематичне оцінювання рівня сформованості комунікативної компетентності на основі визначених критеріїв, а також надання зворотного зв'язку дозволяють удосконалювати процес навчання та сприяти ефективному опануванню учнями необхідних комунікативних навичок.

Важливо створити в класі атмосферу взаєморозуміння та довіри, де кожен учень відчуває себе комфортно та вільно висловлює свої думки. Заохочення активної участі учнів у спілкуванні, створення ситуації для розвитку діалогічного мовлення, використання різноманітних ігрових форм роботи – все це сприятиме формуванню у дітей стійких комунікативних навичок.

Формування комунікативної компетентності у молодших школярів є важливим завданням сучасного освітнього процесу. Це тривалий і багатогранний процес. Вправи, що сприяють цьому розвитку, повинні відповідати вище зазначеним вимогам, щоб забезпечити ефективне навчання та позитивний досвід спілкування для дітей. Правильно підібрані та організовані вправи допоможуть учням стати впевненими комунікаторами, готовими до взаємодії в різних соціальних ситуаціях.

Таким чином, важливість формування комунікативної компетентності у молодших школярів стає очевидною, адже це не лише сприяє їхньому розвитку, але й готує до активної участі у соціальному житті. З метою перевірки рівня сформованості комунікативної компетентності була розроблена система вправ. Тож розглянемо систему вправ для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи, яка може значно підвищити мотивацію та зацікавленість дітей у навчанні.

2.2. Система вправ для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи з використанням прийому гейміфікації

Гейміфікація в освітньому процесі є потужним інструментом, що перетворює навчання на захоплюючу гру, заохочуючи учнів до активної участі та покращуючи їхні досягнення. Цей підхід використовує ігрові елементи, такі як правила, бали, виклики, нагороди та змагання, щоб підвищити інтерес до навчання та розвивати важливі навички [13].

Система вправ, розроблена для розвитку комунікативної компетентності, враховує вікові особливості молодших школярів та застосовує різноманітні ігрові механіки, які сприяють формуванню мовленнєвих, комунікативних і соціальних навичок. Вона допомагає учням вдосконалити свої комунікаційні здібності, навчитися висловлювати свої думки та почуття, а також ефективно взаємодіяти з оточуючими.

Гейміфікація навчає учнів працювати в команді, використовувати ігрові елементи, розвивати творче мислення та вирішувати проблему. Ці навчальні елементи можуть бути інтегровані в різні предмети, що сприяє підвищенню зацікавленості учнів у навчанні.

Наприклад, на уроках літературного читання учні можуть взяти участь у грі «Літературна подорож», де вони проходять різні етапи, виконуючи завдання на знання літературних творів та їх авторів. Ігрові моменти в освітньому процесі не лише підвищують мотивацію учнів, але й сприяють кращому запам'ятовуванню матеріалу. Включення ігрових елементів в освітній процес може бути ефективним засобом для розвитку комунікативних навичок, якщо вчитель знає, як їх правильно застосовувати.

У дидактиці існує безліч підходів до класифікацій педагогічних ігор, що може бути корисним для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи. Однією з найбільш відомих є класифікація педагогічних ігор, вона включає кілька категорій, які можна використовувати для розробки ігор, що сприяють розвитку комунікативних навичок.

1. За сферою діяльності:

- фізичні – ігри, що включають фізичну активність, можуть використовуватися для розвитку командної роботи;
- інтелектуальні – ігри, що стимулюють мислення, можуть сприяти розвитку критичного мислення та аналітичних навичок;
- соціальні – ігри, що допомагають учням взаємодіяти один з одним, важливі для розвитку комунікативних навичок.

2. За характером педагогічного процесу:

- навчальні – сприяють засвоєнню нових знань;
- тренінгові – фокусуються на розвитку конкретних навичок;
- контролюючі – використовуються для перевірки знань та навичок учнів;-
- комунікативні – спеціально спрямовані на розвиток мовленнєвих навичок, що є критично важливим для формування комунікативної компетентності.

3. За ігровою методикою:

- рольові – учні беруть на себе різні ролі, що розвиває їхню здатність до співпраці та взаєморозуміння. Цей формат дозволяє учасникам відчувати себе в іншій ситуації, спонукає до емпатії та покращує навички соціальної взаємодії;
- ділові – ці ігри імітують певні соціальні або професійні ситуації, що допомагає учням відпрацьовувати навички спілкування. ділові ігри можуть включати переговори, планування проєктів або вирішення конфліктів, що є корисним у майбутній професійній діяльності.
- предметні – цей тип ігор фокусується на конкретних предметах навчання, дозволяючи учням глибше зрозуміти матеріал через інтерактивні завдання та ігрові елементи. Це може включати конкурси, вікторини або ігри на базі знань;
- сюжетні – ігри базуються на розробці історії або сценарію, в якому учасники взаємодіють з персонажами та подіями. Це стимулює творчість і

критичне мислення, оскільки учні повинні приймати рішення в межах заданого сюжету;

- імітаційні – ці ігри дозволяють учням відтворювати реальні ситуації або процес, що відбуваються в житті, на прикладі певного сценарію. Цей підхід створює безпечне середовище для експериментів і навчання, де учні можуть помилятися і вчитися на своїх помилках без страху перед наслідками;

- драматизаційні – цей тип ігор забезпечує можливість виконання сценок або драматичних вистав, що допомагає розвивати акторські навички, публічні виступи та впевненість у собі. Драматизація також сприяє глибшому розумінню текстів і матеріалів, що вивчаються.

4. *За предметною сферою* – математичні, літературні – ігри, які інтегрують навчальні предмети з комунікативними навичками, можуть зробити навчання більш захоплюючим і продуктивним.

5. *За видом ігрового середовища*: комп'ютерні та телевізійні – сучасні технології можуть бути використані для створення інтерактивних ігор, що залучають учнів і роблять навчання динамічним [27].

Використання цієї класифікації під час розробки системи вправ для початкової школи дозволяє не лише систематизувати підходи до формування комунікативної компетентності, але й адаптувати освітній процес до потреб учнів. Таким чином, вчителі можуть більш ефективно враховувати індивідуальні особливості учня, що у свою чергу, сприяє створенню комфортної навчальної атмосфери. Гейміфікація, в свою чергу, робить навчання більш інтерактивним та цікавим, що підвищує мотивацію дітей і сприяє глибокому засвоєнню матеріалу.

Однією з ефективних вправ у цьому контексті є гра «Говорун».

Гра «Говорун»

Мета: розвиток комунікативних навичок учнів через моделювання реальних ситуацій спілкування.

Хід виконання:

1. Підготовка: вчитель пояснює учням мету гри та принципи моделювання ситуацій. Учні діляться на групи та отримують завдання або теми для обговорення.

2. Виконання: кожна група обирає ситуацію (наприклад, зустріч з другом, бесіда з вчителем, розмова з бабусею). Учні створюють короткі сценки, в яких відтворюють обрану ситуацію, практикуючи ведення діалогу: ставлять питання, відповідають, висловлюють думки та почуття.

3. Обговорення: після кожної сценки група обговорює, що вдалося, а над чим слід працювати. Вчитель надає рекомендації для покращення комунікації, наприклад, як формулювати запитання або чітко висловлювати думки.

4. Зворотний зв'язок: учні надають один одному зворотний зв'язок, аналізуючи та критикуючи свою комунікацію.

5. Підбиття підсумків: учитель підсумовує, як гра допомогла розвинути комунікативні навички, і які аспекти можна вдосконалити.

Гра «Говорун» не лише розвиває мовленнєві навички, але й допомагає дітям розвинути вміння ефективно спілкуватися в різних соціальних ситуаціях. Це в свою чергу, підвищує їхню впевненість у собі та сприяє формуванню активної громадянської позиції.

Гру «Говорун» можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (соціальні) – гра допомагає учням взаємодіяти один з одним, що є важливим для розвитку комунікативних навичок. Учні моделюють різні ситуації спілкування, що дозволяє їм практикувати соціальні взаємодії.

2. За характером педагогічного процесу (комунікативні) – гра спеціально спрямована на розвиток мовленнєвих навичок, що є критично важливим для формування комунікативної компетентності. Вона фокусується на практиці введення діалогу, слуханні співрозмовника та формулюванні відповідей.

3. За ігровою методикою (рольова та драматизаційна) – учні беруть на себе різні ролі, що розвиває їхню здатність до співпраці та взаєморозуміння. Це дозволяє учасникам відчувати себе в іншій ситуації, спонукає до емпатії та покращує навички соціальної взаємодії. Гра передбачає виконання сценок, що допомагає розвивати акторські навички та впевненість у собі, а також сприяє глибшому розумінню матеріалу.

Таким чином, гра «Говорун» є багатогранним інструментом для розвитку комунікативної компетентності учнів.

Гра «Вгадай слово»

Мета: розширення словникового запасу учнів та розвиток мовленнєвої діяльності через активну участь у грі.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель пояснює правила гри та обирає тему. Визначається ведучий (спочатку вчитель, потім учні можуть чергуватися).

2. Виконання – ведучий обирає слово на обрану тему. Учні ставлять запитання, щоб відгадати слово, користуючись підказками (перша літера, кількість букв).

3. Обговорення – після відгадування слова ведучий пояснює його значення та використання.

4. Зворотний зв'язок – учні обговорюють, які стратегії були корисними для відгадування.

5. Підбиття підсумків – учитель підсумовує, як гра допомогла розширити словниковий запас і покращити комунікаційні навички.

Гру «Вгадай слово» можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (інтелектуальні) – гра стимулює мислення, розвиваючи критичні та аналітичні навички через процес відгадування слів.

2. За характером педагогічного процесу (навчальна та комунікативна) – гра сприяє засвоєнню нових слів та їх значень, що є важливим для мовленнєвого розвитку. Спрямована на розвиток мовленнєвих навичок, оскільки учні активно спілкуються, ставлять запитання та висловлюють думки.

3. За ігровою методикою (предметна та рольова) – гра фокусується на словниковому запасі, що стосується різних предметів (тварини, рослини, професії тощо). Ведучий і учні беруть на себе різні ролі, що сприяє розвитку співпраці та комунікації.

Гра «Вгадай слово» є інтелектуальною, оскільки вона вимагає логічного мислення та здатності формулювати запитання. Вона також навчальна, оскільки допомагає учням засвоювати нові слова. Як комунікативна гра, вона активізує мовлення учнів і заохочує їх до спілкування. Використання різних тем робить гру предметною та цікавою, стимулюючи учнів до участі.

Елемент змагання робить гру цікавою та спонукає дітей до участі. Учні можуть змагатися індивідуально чи об'єднуватися в команди, що сприяє розвитку командного духу та співпраці. Переможців можна заохочувати балами, наклейками або іншими призами, що підвищує мотивацію учнів і створює позитивну атмосферу в класі. Таким чином гра «Вгадай слово» стає не лише розвагою, а й важливим елементом освітнього процесу, який сприяє розвитку мовленнєвої діяльності та комунікативних навичок учнів.

Гра «Телефонний дзвінок»

Мета: розвиток навичок ведення телефонних розмов, самопрезентації та розпізнавання емоцій співрозмовника.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель пояснює правила гри і мету. Учні обирають ситуацію для гри (дзвінок до друга, лікаря і родичів тощо).

2. Виконання – учасники по черзі виконують уявний телефонний дзвінок, використовуючи підготовлені ситуації. Інші учні можуть задавати питання або реагувати на відповіді, щоб відпрацювати діалог.

3. Обговорення – після виконання ролей вчитель проводить обговорення, де учні можуть поділитися враженнями та обговорити, що було складним та цікавим.

4. Підбиття підсумків – вчитель підсумовує, як гра допомогла розвинути комунікативні навички, слухання та самопрезентацію.

Гру «Телефонний дзвінок» можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (соціальна) – гра допомагає учням взаємодіяти один з одним і розвивати комунікативні навички.

2. За характером педагогічного процесу (навчальна, комунікативна) – сприяє засвоєнню нових знань про ведення телефонних розмов. Спрямована на розвиток мовленнєвих навичок, що є критично важливим для формування комунікативної компетентності.

3. За ігровою методикою (рольова, імітаційна) – учні беруть на себе різні ролі, що розвиває їхню здатність до співпраці та взаєморозуміння. Гра відтворює реальні ситуації спілкування, що допомагає учням навчатися реагувати на несподівані запитання.

Гра «Телефонний дзвінок» є соціальною, оскільки сприяє взаємодії між учнями. Вона навчальна, оскільки допомагає розвивати навички ведення телефонних розмов. Як комунікативна гра, вона активізує обговорення та висловлення думок. Використання рольових ситуацій робить гру практичною і цікавою, стимулюючи учнів до активної участі в освітньому процесі.

Таким чином, гра «Телефонний дзвінок» не лише розвиває мовленнєву діяльність, але й готує дітей до реального життя, де ефективне спілкування є ключовим компонентом успішної взаємодії.

Гра «Поле чудес» для закріплення знань

Мета: закріплення знань та вивчення нової лексики через ігровий формат.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель пояснює правила гри та формує команди. Підготовлюється ігрове поле (дошка або комп'ютерна програма).
2. Виконання – команди по черзі обирають букви. Ведучий надає підказки для відгадування слова. Якщо буква є в слові, вона відкривається. Якщо ні, хід переходить до наступної команди.
3. Обговорення – після завершення гри вчитель проводить обговорення про важливість чіткої комунікації та співпраці в командах.
4. Підбиття підсумків – учитель підсумовує, як гра допомогла закріпити знання та розвинути логічне мислення.

Гру «Поле чудес» можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (інтелектуальна, соціальна) – гра стимулює мислення та розвиток критичного мислення під час відгадування слів. Гра допомагає учням взаємодіяти один з одним, що важливо для розвитку комунікативних навичок.
2. За характером педагогічного процесу (навчальна, комунікативна) – сприяє засвоєнню нових знань і повторенню вивченого матеріалу. Спрямована на розвиток мовленнєвих навичок, що є критично важливим для формування комунікативної компетентності.
3. За ігровою методикою (предметна, імітаційна) – гра фокусується на конкретних предметах навчання, дозволяючи учням глибше зрозуміти матеріал через інтерактивні завдання. Гра відтворює ситуації, в яких учні мають відгадувати слова, що допомагає їм навчатися працювати в команді.

Гра «Поле чудес» є інтелектуальною і соціальною, оскільки сприяє розвитку критичного мислення та комунікаційних навичок. Вона навчальна, оскільки допомагає закріпити знання, а також комунікативна, оскільки активізує обговорення та співпрацю між учасниками. Використання інтерактивного формату робить гру захопливою та ефективною в навчальному процесі.

Гра «Поле чудес» є традиційним ігровим форматом, який ідеально підходить для повторення матеріалу учнями початкової школи. Її адаптація для навчальних цілей робить процес повторення більш захоплюючим і цікавим. Основна мета гри полягає у тому, що учні мають відгадати слово, спираючись на підказки, які надає ведучий. Підказки можуть бути різними: від короткого опису до загадки. Гра може проходити як в індивідуальному, так і в командному форматі, дозволяючи учням працювати окремо або в парах і малих групах.

Ігрове поле може бути представлене у вигляді звичайної дошки з написаними літерами або за допомогою комп'ютерної програми. Важливо, щоб поле було яскравим, привабливим і добре помітним з усіх куточків класу. Під час гри учні об'єднуються в команди, які по черзі обирають букву. Якщо буква є в слові, вона відкривається на полі. Якщо ж її немає, хід переходить до наступної команди. Гра «Поле чудес» є відмінним способом зробити навчання більш цікавим та ефективним, сприяючи активному залученню учнів, розвитку логічного мислення, пам'яті та уваги.

Можна застосувати гру «Поле чудес» в процесі вивчення нової лексики. Учні відгадують слова, спираючись на підказки, пов'язані з новою лексикою, вивченою на уроці. Наприклад, ведучий може описати предмет, дію або явище, а учні повинні вгадати відповідне слово. Таким чином, гра сприяє формуванню навичок, які знадобляться учням у їхньому подальшому навчанні та спілкуванні.

Гра «Один за всіх» для розвитку навичок командної взаємодії

Мета: розвиток навичок командної взаємодії, відповідальності та емпатії серед учнів.

Хід виконання:

1. Формування команд – учні об'єднуються в команди, призначають спікера, записувача, спостерігача за часом тощо.
2. Визначення ролей – кожен учасник отримує роль відповідно до своїх здібностей та інтересів.
3. Виконання завдань – команди спільно виконують різноманітні завдання: розгадування головоломок, підготовка виступу, вирішення логічних задач.
4. Обговорення результатів – після виконання завдань команди обговорюють свої рішення, аналізують співпрацю та діляться ідеями.
5. Рефлексія – учні обговорюють, що вони дізналися про командну роботу, яка роль була найбільш важливою, та як можна поліпшити співпрацю в майбутньому.

Гру «Один за всіх» можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (соціальна) – гра допомагає учням взаємодіяти один з одним, розвиваючи комунікативні навички.
2. За характером педагогічного процесу (тренінгова) – фокусується на розвитку конкретних навичок, таких як співпраця, взаємодопомога та комунікація.
3. За ігровою методикою (рольова, ділова) – учасники беруть на себе різні ролі, що сприяє розвитку співпраці та взаєморозуміння. Гра імітує соціальні ситуації, допомагаючи учням відпрацювати навички спілкування та вирішення проблем.

Гра «Один за всіх» є потужним інструментом для розвитку комунікативних навичок, сприяє формуванню відповідальності та емпатії серед учнів. Використовуючи цю гру, учні отримують можливість активно взаємодіяти та підтримувати один одного, що є важливим аспектом їхнього навчання та особистісного розвитку.

Гра «Мовний детектив»

Мета: виявлення та виправлення помилок у тексті, розвиток аналітичних і комунікативних навичок.

Хід завдання:

1. Формування пар – учні об'єднуються в пари, щоб працювати разом.
2. Вибір текстів – кожна пара отримує текст з помилками.
3. Виявлення помилок – учні читають текст і обговорюють знайдені помилки, пояснюючи свої висновки.
4. Виправлення помилок – після обговорення учні виправляють помилки в тексті.
5. Презентація результатів – кожна пара представляє свої знахідки класу, пояснюючи, чому ті чи інші елементи є помилками.
6. Рефлексія – обговорення, що нового дізналися учасники, які навички розвивали так як можна покращити співпрацю.

Гру «Мовний детектив» можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (інтелектуальна) – гра стимулює мислення, розвиваючи аналітичні навички учнів.
2. За характером педагогічного процесу (навчальна, комунікативна) – сприяє засвоєнню нових знань через виявлення та виправлення помилок. Гра спеціально спрямована на розвиток мовленнєвих навичок.
3. За ігровою методикою (предметна) – фокусується на конкретних предметах навчання, таких як українська мова.

Гра «Мовний детектив» є ефективним інструментом для розвитку аналітичних і комунікативних навичок учнів, сприяючи глибшому розумінню граматики та мовлення. Учасники не лише вчаться знаходити помилки, а й обмінюються думками та аргументами, що розвиває їхні соціальні навички.

Настільна гра «Етикет»

Мета: розвиток знань про етикет, умінь аналізувати обставини та приймати рішення в різних соціальних ситуаціях.

Хід виконання:

1. Підготовка карток – вчитель готує картки з різними ситуаціями, що потребують дотримання правил етикету.
2. Формування груп – учні об'єднуються в малі групи або грають в парах.
3. Визначення ситуацій – кожна група отримує картки з ситуаціями. Учні обговорюють, як правильно реагувати в кожному випадку.
4. Оцінка відповідей – після обговорення групи представляють свої рішення, за які отримують бали залежно від правильності та обґрунтованості відповідей.
5. Рефлексія – в кінці гри учасники обговорюють, які ситуації були складними, що нового дізналися про етикет і як можуть застосувати ці знання в реальному житті.

Гру «Етикет» можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (соціальна) – гра допомагає учням взаємодіяти один з одним, що є важливим для розвитку комунікативних навичок.
2. За характером педагогічного процесу (навчальна, тренінгова) – сприяє засвоєнню нових знань про етикет. Фокусується на розвитку конкретних навичок, таких як аналіз ситуацій і прийняття рішень.

3. За ігровою методикою (рольова) – учасники беруть на себе різні ролі в ситуаціях, що сприяє розвитку здатності до співпраці та взаєморозуміння.

Настільна гра «Етикет» є чудовим інструментом для розвитку соціальних і комунікативних навичок учнів. Вона допомагає учасникам зрозуміти важливість дотримання етикету в різних ситуаціях та сприяє формуванню відповідального ставлення до соціальної взаємодії.

Настільна гра «Виховні слова»

Мета: розвиток навичок ввічливості, етикету та вміння правильно формулювати прохання і вдячність.

Хід виконання:

1. Підготовка карток – викладач готує картки зі словами ввічливості (наприклад, «будь ласка», «дякую», «вибачте»).
2. Формування команд – учні об'єднуються в команди.
3. Витягування карток – по черзі команди тягнуть картки та обговорюють, як використовувати ці слова в різних ситуаціях.
4. Оцінка відповідей – команди отримують бали за правильність і доцільність використання слів ввічливості.
5. Рефлексія – в кінці гри учасники обговорюють, які слова були найбільш корисними, та як ці навички можна застосувати в повсякденному житті.

Настільна гра «Виховні слова» є ефективним інструментом для розвитку соціальних і комунікативних навичок учнів. Вона допомагає формувати відповідальне ставлення до спілкування та сприяє розвитку ввічливості в щоденних взаємодіях.

Онлайн-ігри та додатки

Платформа «Kahoot»

Мета: залучення учнів до активного навчання, перевірка знань та розвиток комунікативних навичок.

Хід виконання:

1. Створення вікторин – вчитель розробляє на запитання на платформі Kahoot.
2. Формування груп – учні приєднуються до гри через свої пристрої.
3. Гра – учні по черзі відповідають на запитання, обговорюючи відповіді в командах.
4. Оцінка – після завершення вікторини учні отримують бали за правильність відповідей.
5. Обговорення – в кінці гри проводиться обговорення результатів та пояснення відповідей.

Вправи на платформі можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (інтелектуальна) – гра стимулює мислення, розвиток критичного мислення та аналітичних навичок.
2. За характером педагогічного процесу (навчальна, контролююча) – сприяє засвоєнню нових знань через змагання, використовується для перевірки знань учнів.

Платформа «Quizlet»

Мета: розвиток пам'яті, вивчення нового матеріалу через інтерактивні завдання.

Хід виконання:

1. Створення флеш-карток – вчитель створює картки з термінами та визначеннями.
2. Формування пар – учні працюють у парах або групах.

3. Виконання завдань – учні проходять інтерактивні вправи, обговорюючи матеріал.

4. Оцінка – учасники отримують зворотний зв'язок про свої відповіді.

5. Обговорення – проводиться обговорення, під час якого учні діляться своїми висновками та труднощами.

Вправи на платформі можна віднести до кількох пунктів класифікації, але найяскравіше вона відповідає наступним категоріям:

1. За сферою діяльності (інтелектуальна) – гра сприяє розвитку пам'яті та аналітичних навичок.

2. За характером педагогічного процесу (навчальна) – допомагає в засвоєнні нових знань через інтерактивні завдання.

3. За ігровою методикою (предметна) – фокусується на конкретних навчальних предметах за допомогою флеш-карток.

Онлайн платформи Kahoot та Quizlet є потужними інструментами для розвитку інтелектуальних та комунікативних навичок учнів. Вони сприяють активному навчанню, залученню до процесу та формуванню навичок співпраці.

На уроці літературного читання гейміфікація може сприяти розвитку навичок аналізу тексту, інтерпретації літературних творів та творчого мислення. Завдяки ігровим елементам процес читання стає більш захоплюючим і інтерактивним. Гейміфікація може заохочувати учнів до активного читання, обговорення та рефлексії над прочитаним, а також допомагає розвивати комунікаційні навички, критичне мислення та співпрацю.

Наприклад, під час читання казки учнями можна запропонувати створити власний театр тіней або провести театралізоване читання, де кожен учень виконує роль персонажа. Це не лише поглибить їх розуміння сюжету та персонажів, але й сприятиме розвитку навичок виразного читання та сценічної мови. Гейміфікація також може допомогти в опрацюванні інформації.

Наприклад, можна організувати гру «Пошук скарбу», де учні повинні знайти ключові слова з прочитаного тексту, щоб розгадати загадку.

Важливо, щоб ігрові елементи були органічно інтегровані в освітній процес, не відволікаючи учнів від основної мети уроку. Гейміфікація може бути використана для створення різноманітних завдань і вправ, що відповідають віку та інтересам учнів. Це можуть бути вікторини, кросворди, завдання на пошук інформації, презентації, рольові ігри, онлайн-ігри та багато іншого.

Впровадження гейміфікації в уроки «Літературного читання» робить освітній процес більш цікавим та ефективним. Діти із задоволенням беруть участь у ігрових завданнях, що покращує їхнє засвоєння матеріалу. Гейміфікація також сприяє розвитку навичок співпраці, критичного мислення та творчого вирішення проблем, що є важливими для їхнього майбутнього успіху.

Система вправ для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи через використання прийому гейміфікації демонструє ефективний підхід до розвитку мовленнєвих навичок, емпатії та соціальної взаємодії. Залучення ігрових елементів в освітній процес не лише підвищує мотивацію учнів, а й створює безпечне середовище для експериментів і самовираження. Рольові ігри, інтерактивні вправи та творчі завдання сприяють активній участі дітей, дозволяючи їм краще розуміти різні точки зору та розвивати критичне мислення.

Таким чином, реалізація гейміфікації у навчанні стає важливим інструментом, який допомагає формувати комунікативну компетентність учнів. Це підкреслює необхідність подальшого дослідження ефективності цих підходів у практиці початкової освіти.

У наступному розділі ми перейдемо до дослідження та перевірки ефективності використання прийому гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Ми проаналізуємо результати впровадження розробленої системи вправ, що дозволить оцінити їх

вплив на розвиток навичок спілкування та взаємодії серед молодших школярів.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II

У другому розділі роботи було розглянуто методичні засади формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи з використанням прийому гейміфікації. Спочатку були окреслені основні вимоги до вправ, які сприяють розвитку комунікативних навичок у молодших школярів. Ці вимоги включають забезпечують ефективність освітнього процесу.

Далі, на основі цих вимог, було розроблено систему вправ, яка включає різноманітні завдання для формування комунікативної компетентності. Ця система передбачає використання елементів гейміфікації або прийому гейміфікацій в цілому, що робить навчання не лише захоплюючим, але й продуктивнішим. Вправи охоплюють всі основні види мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання та письмо, що забезпечує всебічний розвиток учнів.

Впровадження гейміфікаційних елементів або прийому гейміфікації у освітній процес дозволяє не лише підвищити мотивацію учнів, але й забезпечити активне застосування знань у практичних ситуаціях. Наприклад, ігрові елементи, такі як рольові ігри, вікторини та квести, сприяють розвитку критичного мислення, креативності та соціальних навичок, необхідних для успішної комунікації. Це, в свою чергу, допомагає формувати в учнів впевненість у своїх мовленнєвих навичках.

Запропоновано критерії оцінювання рівня сформованості комунікативної компетентності учнів початкової школи, що включають такі аспекти, як здатність до спілкування, вміння працювати в групі, емпатія, аргументація, слухання, використання невербальних засобів комунікації та інші. Ці критерії дозволяють вчителям діагностувати рівень сформованості комунікативної компетентності. Кожен критерій оцінюється за шкалою, що надає детальну інформацію про рівень комунікативної компетентності учнів.

Таким чином, система вправ, розроблена в рамках цього розділу, сприятиме формуванню не лише мовленнєвих навичок, але й соціальних умінь, що є важливими для успішної інтеграції учнів у сучасне суспільство. Тож ефективне формування комунікативної компетентності у молодших школярів можливе за умов дотримання зазначених вимог та використання інноваційних методів та прийомів, а саме прийому гейміфікації.

Загалом, дослідження відкриває нові перспективи для педагогічної практики в початковій школі, пропонуючи нові підходи до навчання, які роблять його цікавим та ефективним. Це підвищує якість навчання, сприяє розвитку особистості учнів і готує їх до активної участі у соціальному житті. Застосування гейміфікації в освітньому процесі є важливим кроком на шляху до формування компетентного і соціально адаптованого покоління.

У наступному розділі перейдемо до розгляду експериментальної частини, а саме до розгляду змісту та організації дослідного навчання, аналізу та обґрунтування ефективності використання розробленого комплексу вправ для формування комунікативної компетентності учнів початкової школи.

РОЗДІЛ III. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МЕТОДИКИ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

3.1. Зміст й організація проведення дослідного навчання

У цьому розділі ми розглянемо експериментальну частину дослідження. Його метою було аналіз та обґрунтування використання прийому гейміфікації для ефективного формування комунікативної компетентності учнів початкової школи, розробка практичних рекомендацій щодо впровадження цих прийомів в освітній процес.

Експериментальне дослідження проходило на базі 4-их класів Чернігівської загальноосвітньої школи I ступеня № 25 Чернігівської міської ради Чернігівської області, протягом періоду з 21.10.2024 по 30.11.2024 р. Експериментальний 4-А клас (24 учні) з класним керівником Романенко Катериною Сергіївною та контрольний 4-Б клас (24 учні) з класним керівником Коломійченко Аліною Алібеківною. Тож загальна кількість учнів, які взяли участь у дослідженні 48. Контрольна та експериментальна групи по 24 учні в кожній групі. В експериментальній групі (учні 4-А класу) було використано розроблений комплекс вправ на основі прийому гейміфікації для формування та подальшого розвитку комунікативних навичок, в той час як в контрольній групі (4-Б клас) учні працювали за традиційною схемою.

Гіпотеза: формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи буде ефективним, за умови використання прийому гейміфікації в освітньому процесі, а саме на уроках української мови та літературного читання.

До незмінних умов експерименту відносимо:

– кількісний та особистісний склад учнів – в експерименті брали участь учні однієї вікової групи, що дозволило зосередитись на специфічних особливостях формування комунікативних навичок у початковій школі.

Враховувалися індивідуальні фактори, такі як мотивація до навчання, попередній досвід та схильності учнів;

- тривалість експериментального навчання – експеримент тривав впродовж одного навчального місяця, що дало змогу детально вивчити вплив впровадженого прийому гейміфікації на розвиток комунікативної компетентності;

- вправи для визначення початкового рівня – на початковому етапі учням до виконання було запропоновано чотири вправи, спрямовані на всі види мовленнєвої діяльності, що дозволило оцінити початковий рівень сформованості комунікативної компетентності.

- вправи для післяекспериментального зрізу – на цьому етапі було запропоновано також чотири вправи, спрямовані на всі види мовленнєвої діяльності, що дозволило визначити зміни у рівні сформованості комунікативної компетентності після впровадження комплексу вправ з використанням прийому гейміфікації в освітній процес.

Ці умови залишалися сталими протягом усього дослідження, що дозволило забезпечити стабільність та надійність отриманих результатів.

Змінною умовою експерименту є розроблений комплекс вправ, який включав різноманітні активності, спрямовані на розвиток комунікативних навичок. Комплекс був адаптований до потреб учнів та складався з: індивідуальних (написання коротких оповідань, проведення монологів на задані теми) та групових завдань (дискусії, які стимулювали співпрацю та взаємодію між учнями), що сприяли активному залученню учнів в освітній процес.

Для виявлення й оцінки комунікативних і організаторських схильностей було застосовано методику (КОС – 1) за Б. Федоришиним і В. Синівським [23]. Хоча ця методика дозволила охарактеризувати комунікативні та організаторські схильності учнів, результати були не зовсім об'єктивними, оскільки базувалися суто на суб'єктивних відповідях учнів на певний перелік питань (Додаток А). Тим не менш, використання цієї методики дало

можливість оцінити загальний рівень усвідомлення учнями власних комунікативних та організаторських схильностей, а також виявити їхні уявлення про взаємодію в групі. Це важливо для подальшого аналізу, оскільки дозволяє виявити області, в яких вони відчують потребу в додатковій підтримці та розвитку що може бути основою для корекційних заходів в освітньому процесі.

Ця методика дала можливість охарактеризувати комунікативні та організаторські схильності учнів. Комунікативні схильності характеризуються здатністю швидко та легко встановлювати як ділові, так і дружні контакти з іншими людьми. Це включає прагнення розширювати коло спілкування та активно брати участь у групових заходах. Це вміння налагоджувати міжособистісну взаємодію. Організаторські схильності проявляються у здатності впливати на людей для успішного виконання поставлених завдань, швидко орієнтуватися в ситуаціях взаємодії та спрямовувати їх у потрібне русло. Це також включає ініціативність та участь у громадській роботі. Це вміння ефективно організовувати та координувати спільну діяльність.

Експериментальне дослідження проходило у три етапи. Констатувальний експеримент відбувся у кінці жовтня 2024 року. Метою якого було визначити вихідний рівень сформованості комунікативної компетентності учнів. Для цього було використано вправи, спрямовані на чотири види мовленнєвої діяльності (Додаток Г) та відповідно до розроблених критеріїв у таблиці 2.1 було отримано результати про рівень сформованості комунікативної компетентності учнів.

Формувальний експеримент – експериментальне навчання, цей етап тривав впродовж місяця, з кінця жовтня по кінець листопада 2024 року. У цей період учні активно брали участь на уроках в процесі впровадження розробленого комплексу вправ, який включав ігри та вправи з ігровими елементами. Гейміфікація освітнього процесу сприяла підвищенню інтересу учнів до навчання. а також дозволила їм на практиці відпрацювати отримані навички. Використання ігрових форм навчання сприяло розвитку командної

роботи, критичного мислення та креативності, що є важливими складовими комунікативної компетентності.

Післяекспериментальний зріз – цей етап відбувся у кінці листопада 2024 року. Метою цього етапу було оцінити зміни в рівні сформованості комунікативної компетентності учнів після проведення експериментального навчання. Для досягнення цієї мети було застосовано чотири вправи, зазначені в додатку Ж, що дало можливість провести порівняння результатів і виявити ефективність застосованого комплексу вправ. Аналіз отриманих даних показав позитивну динаміку в розвитку комунікативних навичок учнів. Таким чином, проведене експериментальне дослідження, що включало три етапи – констатувальний, формувальний та післяекспериментальний, дозволило детально проаналізувати процес формування комунікативної компетентності учнів. На кожному етапі були визначені ключові аспекти та результати, які сприяли підвищенню інтересу учнів і їх активності в навчанні.

Гейміфікація освітнього процесу, застосована під час формувального експерименту, виявилася ефективним інструментом для розвитку важливих навичок, таких як командна робота, критичне мислення та креативність. У підсумку, результати післяекспериментального зрізу підтвердили позитивну динаміку в розвитку комунікативних навичок учнів, що стало основою для подальшого аналізу та розробки методичних рекомендацій.

У наступному розділі буде представлено детальне порівняння отриманих даних, що дозволяє глибше зрозуміти ефективність впровадження прийому гейміфікації та її вплив на навчальний процес.

3.2. Результати експериментального дослідження та їх аналіз

У цьому розділі ми представимо результати експериментального дослідження, спрямованого на визначення ефективності застосування прийому гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи.

Для виявлення й оцінки комунікативних і організаторських схильностей було застосовано методику (КОС – 1), розроблену Б. Федоришиним і В. Синівським [23]. Ця методика включає анкетне опитування, де респондентам запропоновано серію запитань з варіантами відповідей «так» або «ні». Основна особливість методики полягає в тому, що запитання анкети сформовані для виявлення комунікативних та організаторських схильностей особистості. Ці два аспекти комунікативної компетентності представлені в окремих групах запитань, що містяться у «Листі запитань» (Додаток А). Таким чином, широкий спектр запитань в анкеті дозволяє оцінити загальний рівень комунікативних та організаторських схильностей респондентів на основі їхніх відповідей.

Тож, в результаті використання методики маємо такі дані, що свідчать про рівень сформованості комунікативних та організаторських схильностей ЕГ (табл. 3.1) та КГ (табл. 3.2). Детальніше розрахунки розміщено в Додатку Б для експериментальної групи та Додатку В для контрольної групи.

Порівнюємо та проаналізуємо рівні сформованості комунікативних схильностей в учнів ЕГ та КГ в табл. 3.1.

Таблиця 3.1.

Рівень сформованості комунікативних схильностей в учнів ЕГ та КГ на констатувальному етапі експерименту

Схильності	Рівень розвитку схильностей				
	Низький 0,10-0,45	Нижче середнього 0,46-0,55	Середній 0,56-0,65	Високий 0,66-0,75	Дуже високий 0,76-1,00
Комунікативні схильності в учнів ЕГ	7 (29,17%)	10 (41,67%)	4 (16,67%)	3 (12,5%)	0 (0%)
Комунікативні схильності в учнів КГ	4 (16,67%)	5 (20,83%)	4 (16,67%)	7 (29,17%)	4 (16,67%)

Порівняємо за допомогою діаграми (Рис. 3.1) результати рівнів сформованості комунікативних схильностей в учнів ЕГ та КГ на констатувальному етапі експерименту.

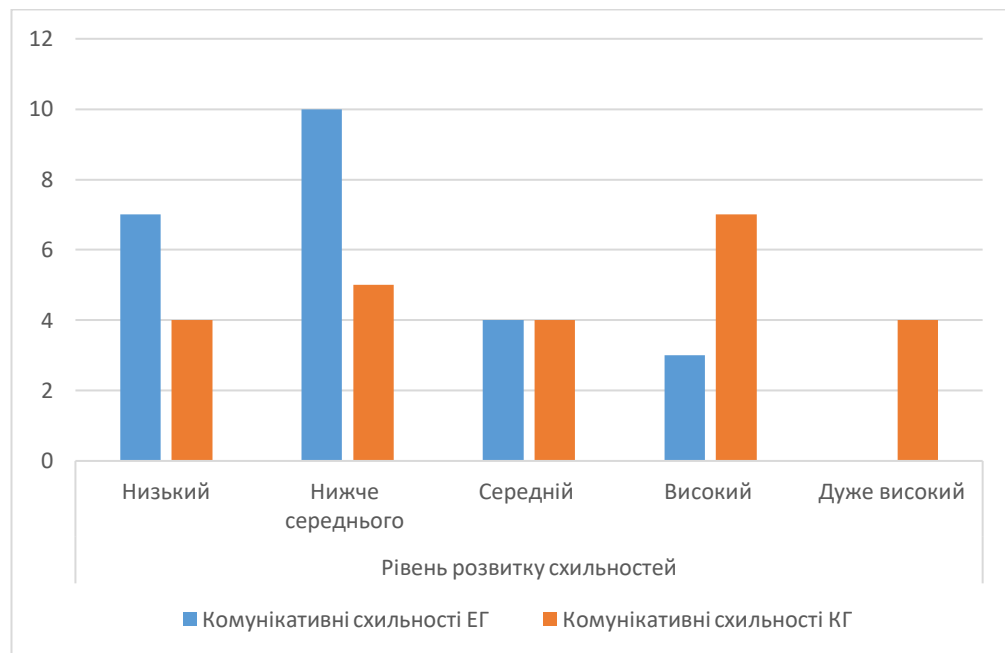


Рис. 3.1. Рівні сформованості комунікативних схильностей в учнів ЕГ та КГ (констатувальний етап)

Низький рівень:

ЕГ – 7 учнів (29,17%).

КГ – 4 учні (16,67%).

У експериментальній групі спостерігається вищий відсоток з низьким рівнем комунікативних схильностей, що може свідчити про потребу в додаткових навчальних інструментах та методах для розвитку цих навичок.

Нижче середнього:

ЕГ – 10 учнів (41,67%).

КГ – 5 учнів (20,83%).

В експериментальній групі також спостерігається значно більша кількість учнів з нижчими середніми схильностями, що може вказувати на те, що в цій групі учні потребують більше уваги до розвитку комунікативних навичок.

Середній рівень:

ЕГ – 4 учні (16,67%).

КГ – 4 учні (16,67%).

У обох групах кількість учнів з середнім рівнем комунікативних схильностей однакова, що свідчить про певну стабільність у розвитку комунікативних навичок.

Високий рівень:

ЕГ – 3 учні (12,5%).

КГ – 7 учнів (29,17%).

Контрольна група має значно більше учнів з високим рівнем комунікативних схильностей, що може свідчити про більш ефективні методи навчання в цій групі.

Дуже високий рівень:

ЕГ – 0 учнів (0%);

КГ – 4 учні (16,67%).

Жоден учень експериментальної групи не досяг дуже високого рівня, тоді як контрольна група має 4 учнів з цим рівнем. Це вказує на необхідність покращення методів розвитку комунікативних навичок у експериментальної групи.

Експериментальна група має вищий відсоток учнів з низьким і нижче середнім рівнями комунікативних схильностей, що свідчить про потребу в додаткових навчальних ресурсах і методах для підвищення цих навичок.

Контрольна група демонструє кращі результати у високих і дуже високих рівнях комунікативних схильностей, що може свідчити про ефективність їхніх навчальних програм.

Тож, результати показують, що в обох групах є потреба в подальшому розвитку комунікативних схильностей, але експериментальній групі необхідно більше зусиль для досягнення кращих результатів.

Окремо розглянемо дані, отримані в ході використання методики стосовно рівня сформованості організаторських схильностей в учнів ЕГ та КГ на констатувальному етапі експерименту (табл. 3.2).

Таблиця 3.2.

**Рівні сформованості організаторських схильностей в учнів ЕГ та КГ
на констатувальному етапі експерименту**

Схильності	Рівень розвитку схильностей				
	Низький 0,10- 0,45	Нижче середнього 0,46-0,55	Середній 0,56- 0,65	Високий 0,66- 0,75	Дуже високий 0,76-1,00
Організаторські схильності в учнів ЕГ	13 (54,17%)	8 (33,33%)	2 (8,33%)	1 (4,17%)	0 (0%)
Організаторські схильності в учнів КГ	9 (37,50%)	9 (37,50%)	3 (12,50%)	3 (12,50%)	0 (0%)

Тепер детальніше розглянемо та порівняємо за допомогою діаграми результати рівнів сформованості організаторських схильностей в учнів ЕГ та КГ на констатувальному етапі експерименту.

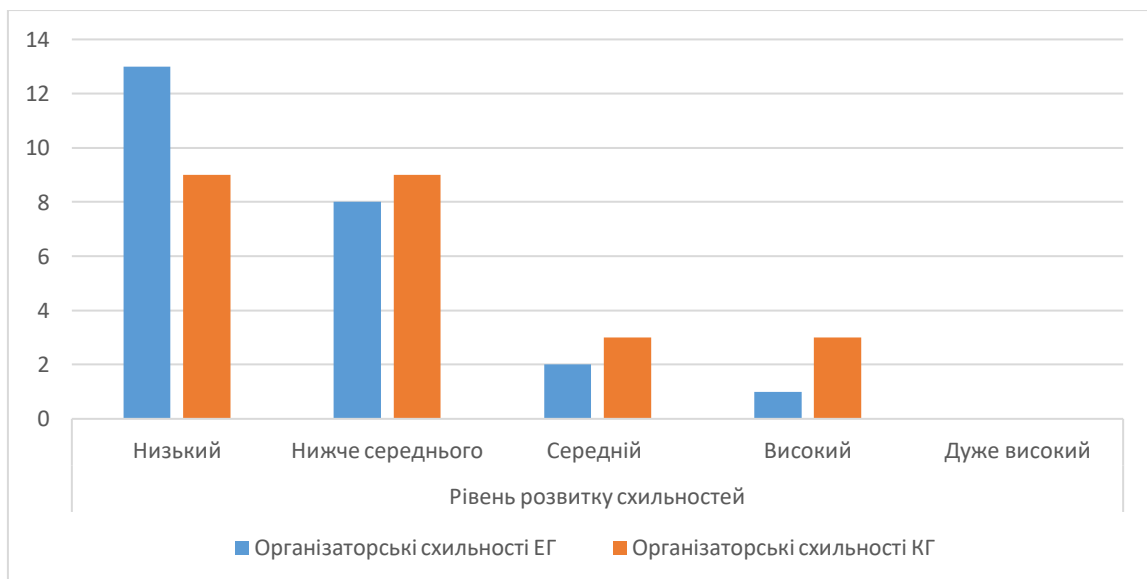


Рис. 3.2. Рівні сформованості організаторських схильностей в учнів ЕГ та КГ (констатувальний етап)

Низький рівень:

ЕГ – 13 учнів (54,17%).

КГ – 9 учнів (37,50%).

В експериментальній групі спостерігається вищий відсоток учнів з низьким рівнем організаторських схильностей. Це може свідчити про те, що в цій групі учні потребують більше підтримки та розвитку в цій сфері.

Нижче середнього:

ЕГ – 8 учнів (33,33%).

КГ – 9 учнів (37,50%).

Кількість учнів з нижчим середнім рівнем однакова в обох групах, що вказує на схожість у цьому аспекті.

Середній рівень:

ЕГ – 2 учні (8,33%).

КГ – 3 учні (12,50%).

В контрольній групі більше учнів має середній рівень організаторських схильностей, що може свідчити про кращу підготовку чи підтримку в цій групі.

Високий рівень:

ЕГ – 1 учень (4,17%).

КГ – 3 учні (12,50%).

В контрольній групі спостерігається значно більше учнів з високим рівнем схильностей, що свідчить про вищу ефективність їхнього навчання.

Дуже високий рівень:

ЕГ – 0 учнів (0%).

КГ – 0 учнів (0%).

Дуже високий рівень – в обох групах немає учнів з високим рівнем організаторських схильностей, що вказує на загальну потребу в подальшому розвитку цієї компетентності в обох групах.

Експериментальна група має вищий відсоток учнів з низьким рівнем організаторських схильностей, що може свідчити про потребу в додаткових навчальних методах або програмах для покращення цих навичок. Контрольна

група має більше учнів з високим і середнім рівнями організаторських схильностей, що вказує на потенційно ефективний

підхід до розвитку цих навичок в їхньому освітньому процесі. Результати показують, що в обох групах є потреба в подальшому розвитку організаторських схильностей, оскільки жоден з учнів не досяг «дуже високого» рівня.

Оскільки результати були суб'єктивними, ми також використовували вправи для визначення вихідного рівня комунікативної компетентності учнів початкових класів з метою отримання об'єктивних результатів та подальших впроваджень. Тож для визначення вихідного рівня сформованості комунікативної компетентності було використано вправи: «Літературний квест», «Колективний лист», «Розповідь по черзі», «Телефон». Ці вправи спрямовані на всі чотири види мовленнєвої діяльності, а саме на говоріння, читання, письмо та аудіювання.

Таким чином, на основі запропонованих вправ та раніше визначених критеріїв (табл. 2.1) отримано результати, наведені в Додатку Д для ЕГ та Додатку Е – для КГ.

Таблиця 3.3.

Рівні сформованості комунікативної компетентності в учнів ЕГ та КГ на констатувальному етапі експерименту

Група	Низький (1-3)	Середній (4-7)	Високий (8-10)
Експериментальна (ЕГ)	5	17	2
Контрольна (КГ)	3	20	1

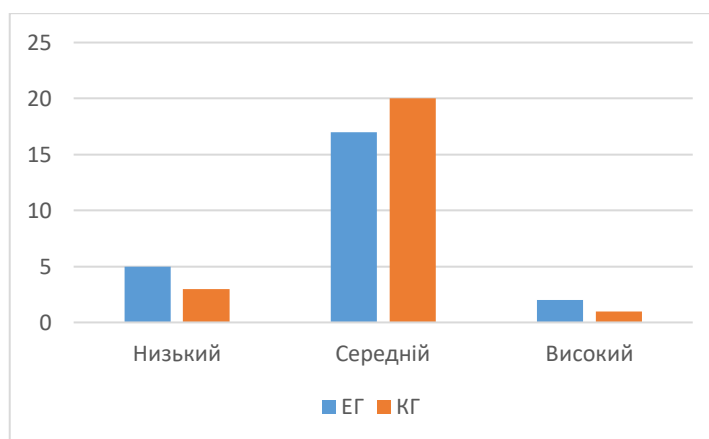


Рис. 3.3. Рівні сформованості комунікативної компетентності в учнів ЕГ та КГ (констатувальний етап)

На констатувальному етапі експерименту було проаналізовано рівні сформованості комунікативної компетентності в учнів експериментальної групи (ЕГ) та контрольної групи (КГ).

Низький рівень: У ЕГ низький рівень сформованості комунікативної компетентності спостерігається у 5 учнів (22%), що більше ніж у КГ, де таких учнів 3 (15%). Це може свідчити про деякі труднощі у формуванні комунікативної компетентності в учнів ЕГ.

Середній рівень: У ЕГ 17 учнів (74%) мають середній рівень, у той час як у КГ показник становить 20 учнів (85%). Обидві групи мають значний відсоток учнів на середньому рівні, але КГ має трошки вищий показник.

Високий рівень: 2 учні в ЕГ (9%) продемонстрували високий рівень комунікативної компетентності і 1 учень у КГ (5%). Це свідчить про те, що в обох групах вкрай мало учнів з високим рівнем, але ЕГ має перевагу в цій категорії.

Тож, результати свідчать про те, що учні КГ мають вищий відсоток учнів із середнім рівнем комунікативної компетентності. Водночас експериментальна група демонструє деякі переваги у високому рівні, хоча обидві групи потребують подальшого розвитку. Наявність значної кількості учнів з низьким рівнем у ЕГ вказує на необхідність впровадження нових методів навчання для підвищення ефективності формування комунікативної компетентності.

Тому з метою перевірки ефективності розробленого комплексу вправ було обрано першу групу (4-А клас), які отримали нижчі результати. Результати передекспериментального зрізу свідчать про доволі посередній рівень сформованості комунікативної компетентності учнів у певних аспектах освітнього процесу, що вказує на наявність потенціалу для подальшого вдосконалення. Це може бути пов'язано зі специфікою навчального матеріалу або недостатньою мотивацією учнів до активного навчання. Тож, з метою перевірки ефективності розробленого комплексу вправ було обрано першу групу (4-А клас), які отримали нижчі результати. Результати передекспериментального зрізу свідчать про доволі посередній рівень сформованості комунікативної компетентності учнів у певних аспектах освітнього процесу, що вказує на наявність потенціалу для подальшого вдосконалення. Це може бути пов'язано зі специфікою навчального матеріалу або недостатньою мотивацією учнів до активного навчання.

Важливо зазначити, що використання гейміфікації у навчанні не лише підвищує мотивацію учнів, але й сприяє розвитку комунікативних навичок та формуванню комунікативної компетентності. Гейміфікація допомагає залучити учнів до освітнього процесу, роблячи його інтерактивним та захоплюючим. Ігри та ігрові елементи створюють позитивну атмосферу, що заохочує учнів до участі на уроках.

Залучення учнів до активних форм навчання через гейміфікацію також сприяє розвитку критичного мислення та творчості, адже учні отримують можливість експериментувати, брати участь в іграх та взаємодіяти один з одним у процесі виконання завдань. Це не лише підвищує їхню впевненість у собі, але й формує важливі соціальні навички, такі як співпраця, активне слухання та вміння висловлювати свої думки.

Отже, можемо зробити висновок про необхідність підвищення ефективності уроків української мови та літературного читання шляхом використання прийому гейміфікації. У зв'язку з цим, експериментальне навчання мало циклічний характер і проходило в три етапи:

ознайомлювальний етап, етап автоматизації та етап застосування розробленої системи з використанням прийому гейміфікації.

На першому, ознайомлювальному етапі, учні отримали базову інформацію про матеріал, який вони вивчатимуть, а також про прийом гейміфікації, який буде використовуватися. Це дозволило створити позитивну атмосферу і підготувати учнів до активної участі в процесі навчання.

На етапі автоматизації учні мали можливість закріпити отримані знання через виконання спеціально розроблених вправ. Спостереження за їхньою діяльністю показало, що мотивація до уроків української мови та літературного читання значно зросла. Діти активно залучалися до виконання вправ, взаємодії один з одним, що позитивно вплинуло на їхнє сприйняття навчального матеріалу.

На третьому етапі – етапі застосування – учні мали можливість активно розвивати комунікативні навички та продовжувати формувати комунікативну компетентність у процесі використання розробленого комплексу вправ з елементами гейміфікації, наведених у додатку 3. Під час експериментального навчання, на формувальному етапі, ми навчали молодших школярів ефективно використовувати ці вправи для покращення їхньої комунікації. Учні мали можливість працювати в парах, в групах, обговорювати завдання, брати участь у конкурсах, що стимулювало їхню взаємодію один з одним. Завдяки іграм та елементам гейміфікації учні відчували себе більш залученими до навчання. Це сприяло не лише процесу формування їхньої комунікативної компетентності, а й розвитку критичного мислення, креативності та командному духу.

В результаті, учні стали більш впевненими у процесі спілкування, що позитивно вплинуло на їхню навчальну діяльність. Використання цього прийому підтвердило свою ефективність у формуванні комунікативної компетентності молодших школярів, що є важливим аспектом їхнього особистісного та соціального розвитку. За підсумками оцінювання якості умінь та навичок значно зросли та учні показали вищі результати навчальних досягнень, ніж на передекспериментальному зрізі.

Таблиця 3.4.

**Рівні сформованості комунікативних схильностей в учнів ЕГ та КГ
(післяекспериментальний зріз)**

Схильності	Рівень розвитку схильностей				
	Низький	Нижче середнього	Середній	Високий	Дуже високий
Комунікативні схильності в учнів ЕГ	3	7	9	5	0
Комунікативні схильності в учнів КГ	3	4	5	6	6

Комунікативні схильності:

Передекспериментальні рівні в учнів ЕГ

Низький рівень – 7 учнів;
Нижче середнього – 10 учнів;
Середній рівень – 4 учні;
Високий – 3 учні.

Післяекспериментальні рівні в учнів ЕГ

Низький рівень – 3 учні;
Нижче середнього – 7 учнів;
Середній рівень – 9 учнів;
Високий – 5 учнів.

Комунікативні схильності:

Передекспериментальні рівні в учнів КГ

Низький рівень – 4 учні;
Нижче середнього – 5 учнів;
Середній рівень – 4 учні;
Високий – 7 учнів.
Дуже високий – 4 учні.

Післяекспериментальні рівні в учнів КГ

Низький рівень – 3 учні;
Нижче середнього – 4 учні;
Середній рівень – 5 учнів;
Високий – 6 учнів.
Дуже високий – 6 учнів.

Для більш наочного відображення цих даних, розглянемо діаграми, які відтворюють результати.

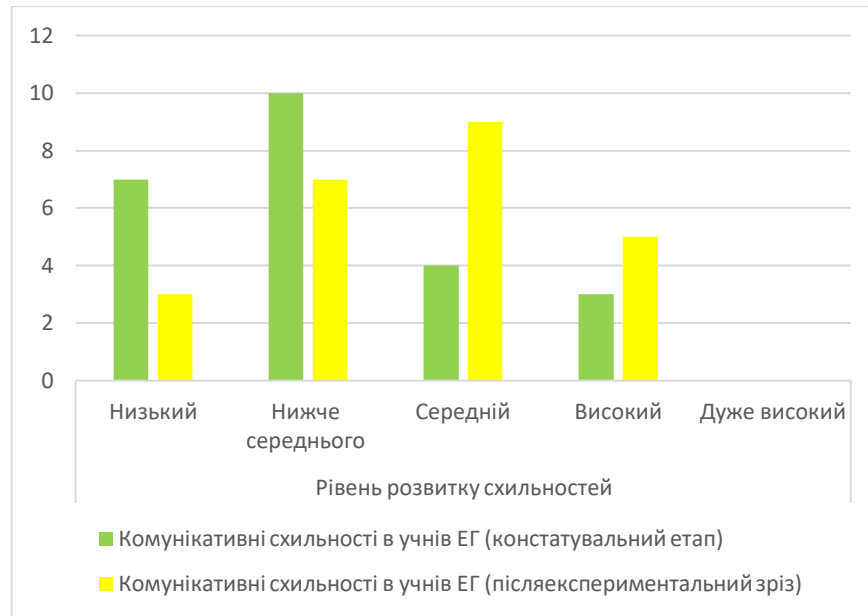


Рис. 3.4.1. Результати передекспериментального та післяекспериментального зрізів на визначення рівня сформованості комунікативних схильностей в учнів ЕГ (за методикою Б. Федоришина і В. Синівського)

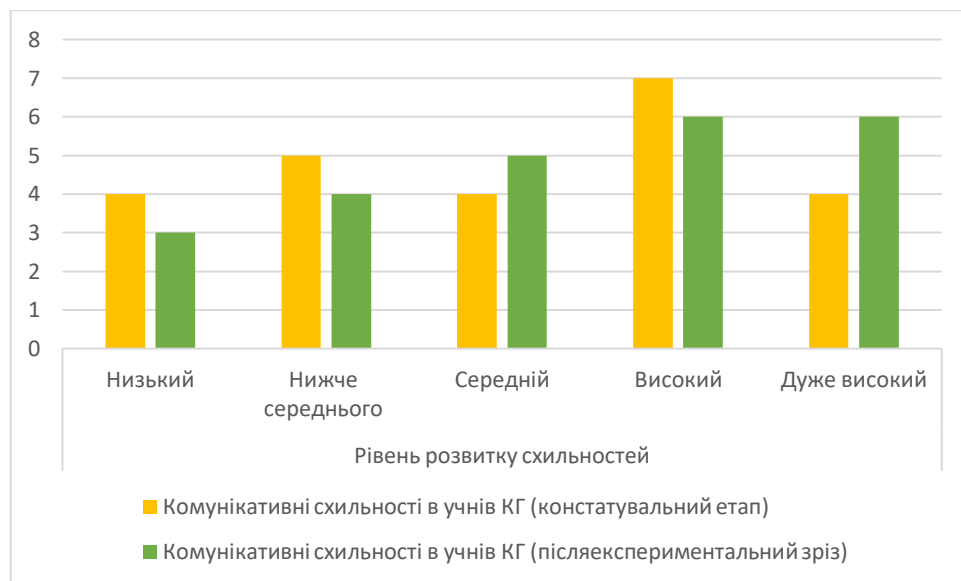


Рис. 3.4.2. Результати передекспериментального та післяекспериментального зрізів на визначення рівня сформованості комунікативних схильностей в учнів КГ (за методикою Б. Федоришина і В. Синівського)

Таблиця 3.5.

**Рівні сформованості організаторських схильностей в учнів ЕГ та КГ
(післяекспериментальний зріз)**

Схильності	Рівень розвитку схильностей				
	Низький	Нижче середнього	Середній	Високий	Дуже високий
Організаторські схильності в учнів ЕГ	8	11	3	2	0
Організаторські схильності в учнів КГ	5	10	5	4	0

Для більш наочного відображення цих даних, звернемо увагу на діаграми, які графічно ілюструють результати.

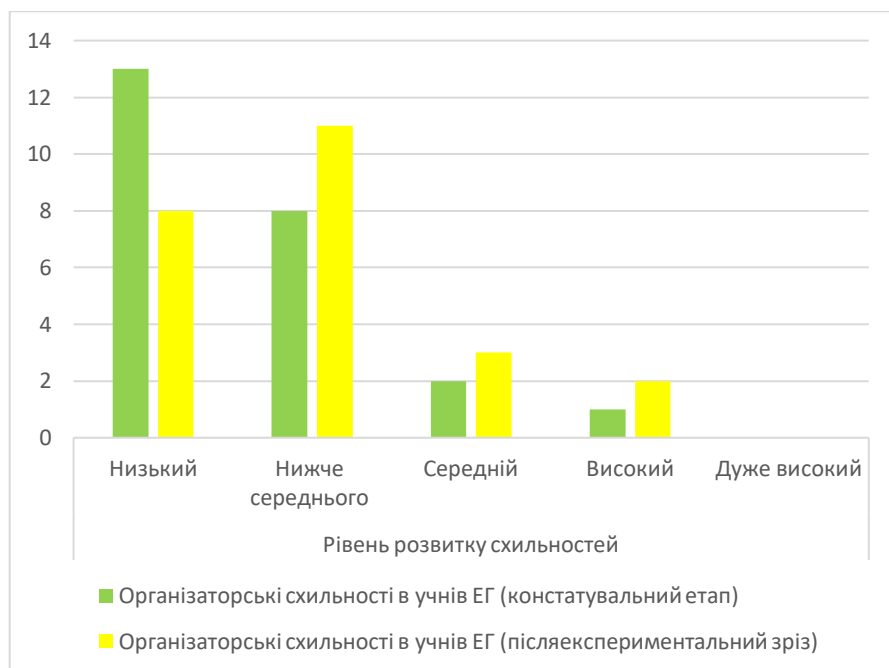


Рис. 3.5.1. Результати передекспериментального та післяекспериментального зрізів на визначення рівня сформованості організаторських схильностей в учнів ЕГ (за методикою Б. Федоришина і В. Синівського)

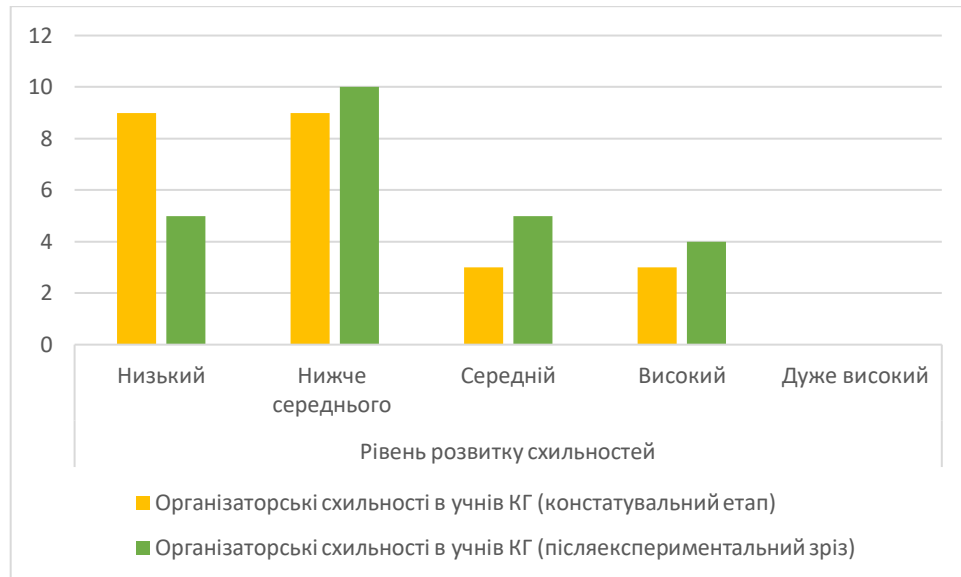


Рис. 3.5.2. Результати передекспериментального та післяекспериментального зрізів на визначення рівня сформованості організаторських схильностей в учнів КГ

Організаторські схильності:

Передекспериментальні рівні в учнів ЕГ

Низький рівень – 13 учнів;

Нижче середнього – 8 учнів;

Середній рівень – 2 учні;

Високий – 1 учень.

Післяекспериментальні рівні в учнів ЕГ

Низький рівень – 8 учнів;

Нижче середнього – 11 учнів;

Середній рівень – 3 учні;

Високий – 2 учні.

Організаторські схильності:

Передекспериментальні рівні в учнів КГ

Низький рівень – 9 учнів;

Нижче середнього – 9 учнів;

Середній рівень – 3 учні;

Високий – 3 учні.

Післяекспериментальні рівні в учнів КГ

Низький рівень – 5 учнів;

Нижче середнього – 10 учнів;

Середній рівень – 5 учнів;

Високий – 4 учні.

Відзначається позитивна динаміка ЕГ у формуванні в учнів комунікативних схильностей: зменшення учнів з низьким (3) і нижче-середнім рівнями (7), збільшення учнів на середньому (9) та високому (5) рівнях. Це вказує на ефективність проведених заходів. В учнів КГ зберігається стабільність, з незначними зменшеннями учнів з низьким рівнем (3) та підвищення учнів з дуже високим рівнем (6). Це вказує на незначні позитивні зміни, незважаючи на традиційну систему навчання.

Незначне покращення в учнів ЕГ зменшення кількості учнів з низьким рівнем (8) і зростання чисельності учнів на високому рівні (5) свідчить про частковий успіх на етапі формувального експерименту. Кількість учнів КГ з низьким рівнем зменшилася до 5, інші рівні залишаються відносно стабільними. це вказує на потребу в подальшій увазі до розвитку організаторських схильностей.

Результати свідчать про позитивну динаміку в розвитку комунікативних схильностей у ЕГ, тоді як організаторські схильності потребують більшої уваги. Контрольна група показує стабільні результати, але також потребує подальшого розвитку схильностей.

Тож, прийом гейміфікації виявився надзвичайно ефективним у процесі навчання, що підтверджується позитивними змінами. Гейміфікація сприяла створенню мотивуючого середовища, де учні відчували себе зацікавленими і залученими. Вони стали активнішими учасниками освітнього процесу, що дозволило їм розвивати комунікативні навички та зміцнювати соціальні зв'язки в класі.

Окрім, повторно застосованої методики з метою рефлексії також було проведено післяекспериментальний зріз, реалізований на основі чотирьох вправ, наведених у додатку Ж. Це дозволило повторно визначити ефективність застосування прийому гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Відповідно до критеріїв, наведених у таблиці «Критерії оцінювання рівня сформованості комунікативної

компетентності учнів початкової школи» (табл. 2.1.) було проведено експериментальний зріз у четвертих класах, де використовувалися вправи для оцінки рівня сформованості комунікативної компетентності в усіх чотирьох видах мовленнєвої діяльності.

Результати в учнів ЕГ (Додаток М)

Високий рівень – 7 учнів (29,17%).

Середній рівень – 16 учнів (66,67%).

Низький рівень – 1 учень (4,17%).

Результати в учнів КГ (Додаток Н)

Високий рівень – 3 учні (12,5%).

Середній рівень – 19 учнів (79,17%).

Низький рівень – 2 учні (8,33%).

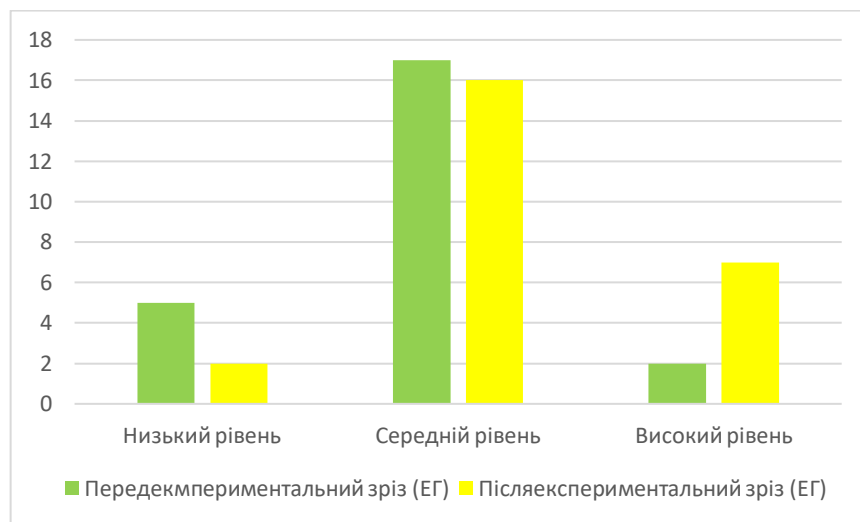


Рис. 3.6.1. Результати передекспериментального та післяекспериментального зрізів на визначення рівня сформованості комунікативної компетентності в учнів ЕГ

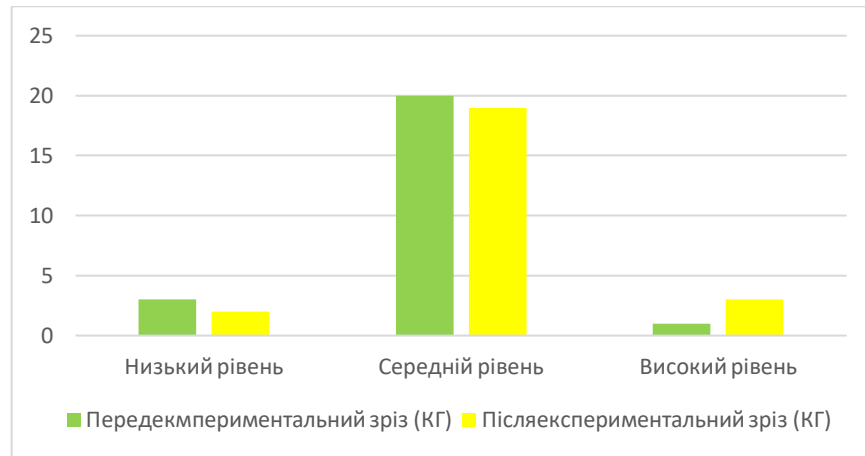


Рис. 3.6.2. Результати передекспериментального та післяекспериментального зрізів на визначення рівня сформованості комунікативної компетентності в учнів КГ

Результати показали, що показники учнів експериментальної групи (ЕГ) досягли суттєвих покращень у високому рівні, які перевищили показники контрольної групи (КГ) на 16,67%. Результати КГ також покращилися, але не так суттєво, як у ЕГ. КГ показала стабільні результати. Тож, результати ЕГ суттєво покращилися, підтверджуючи ефективність застосування прийому гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Це свідчить про успішність впровадженого прийому гейміфікації в освітній процес, підтверджуючи висунуту гіпотезу на початку.

Отже, результати дослідження свідчать про те, що формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи буде ефективним за умови використання прийому гейміфікації в освітньому процесі. Це сприятиме підвищенню мотивації учнів, розвитку їхньої здатності до ефективної комунікації, покращенню соціальної взаємодії та активності у навчанні. Таким чином, впровадження гейміфікації може стати важливим інструментом у формуванні комунікативної компетентності молодших школярів.

Застосування прийому гейміфікації підтвердило свою ефективність у формуванні комунікативної компетентності молодших школярів, що є

важливим аспектом їхнього особистісного та соціального розвитку. За підсумками оцінювання якості умінь та навичок, значно зросли результати навчальних досягнень учнів, які показали вищі показники порівняно з передекспериментальним зрізом. Це свідчить про те, що гейміфікація є потужним інструментом для покращення навчальних результатів. Таким чином, впровадження прийому гейміфікації не лише сприяло розвитку навичок спілкування, але й позитивно вплинуло на загальний рівень навчальної мотивації учнів.

Також з метою визначення доцільності формування комунікативної компетентності серед молодших школярів було проведено опитування серед вчителів початкових класів. Учасниками опитування стали 28 вчителів початкових класів ЗОШ I ступеня №25 в м. Чернігові поділилися своїм досвідом роботи в школі, що дозволило виявити тривалість викладання, методи, які вони використовують для розвитку комунікативних навичок в учнів свого класу/своїх класів. Вчителі висловили свої думки щодо значення комунікативної компетентності для учнів, зазначаючи, що вміння спілкуватися є ключовим для успішної соціалізації та навчання.

Опитування дало змогу з'ясувати, які конкретні методи та прийоми використовують вчителі для формування комунікативної компетентності. Це можуть бути як традиційні, так і інноваційні підходи, такі як групові обговорення, рольові ігри аб інтерактивні вправи. Вчителі оцінили рівень розвитку комунікативних навичок у своїх учнів, що дозволило виявити, які аспекти потребують вдосконалення.

Також учасники опитування поділилися труднощами, з якими вони стикаються, такими як недостатня мотивація учнів, брак часу на розвиток комунікативних навичок або відсутність відповідних матеріалів. Вчителі поділилися своїм досвідом застосування ігрових методів та прийомів у навчанні, про те як вони інтегрують елементи гейміфікації на своїх уроках.

Було зазначено, що використання ігор робить навчання більш цікавим та мотивуючим для учнів.

Учасники опитування описали, які саме елементи гейміфікації вони використовують – бали, рівні, значки, змагання між учнями. Це допомагає залучити учнів до активного навчання. Поділилися своїми враженнями щодо того, як змінилося навчання учнів після впровадження прийому гейміфікації: чи підвищилася їх зацікавленість та активність. Вчителі розповіли, як учні реагують на ігрові методи та прийоми навчання – чи вони стають більш відкритими, активними у спілкуванні та готовими до співпраці.

Учасники опитування також вказали на труднощі, пов'язані з використанням прийому гейміфікації, такі як необхідність додаткових ресурсів або час на підготовку. На завершення учасники оцінили, наскільки ефективним є використання гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності учнів початкової школи, підкреслюючи позитивний вплив на освітній процес.

Таким чином результати опитування надають цінну інформацію про стан і перспективи формування комунікативної компетентності в початковій школі через прийом гейміфікації.

Проаналізуємо кожне запитання опитування, яке проходили вчителі

Вчителем в якому класі Ви є?

28 відповідей

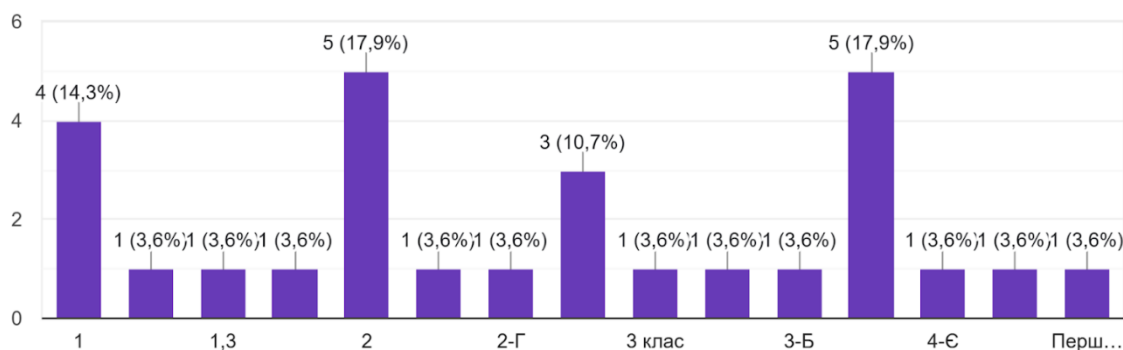


Рис. 3.7. «Вчителем в якому класі Ви є?»

Перше запитання опитування стосувалося класів, у яких працюють вчителі. Всього участь у опитуванні брали 28 вчителів. Результати опитування показали наступне:

У перших класах викладають 8 вчителів.

У других класах також працюють 8 вчителів.

У третіх класах викладають 7 вчителів.

У четвертих класах кількість вчителів, які викладають – 9.

Варто зазначити, що деякі вчителі мають можливість викладати одразу в кількох класах, що може впливати на їхній досвід та підходи до навчання.

Скільки років ви працюєте вчителем?

28 відповідей

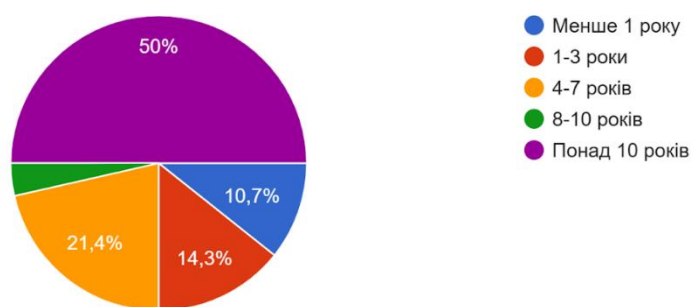


Рис. 3.8. «Скільки років ви працюєте вчителем?»

Друге запитання опитування стосувалося тривалості педагогічного стажу вчителів початкової школи. Результати показали наступний розподіл:

Менше року працюють 3 вчителі.

У групі 1-3 роки стажу – 4 вчителі.

У категорії 4-7 років – 6 вчителів.

Педагоги з досвідом 8-10 років представлені 1 вчителем.

І, нарешті, 14 вчителів мають стаж понад 10 років.

Аналіз отриманих даних свідчить про значну різноманітність у досвіді вчителів. Більшість респондентів (14 вчителів – 50%) мають понад 10 років педагогічної практики, що може свідчити про стабільність та професіоналізм у колективі. Присутність молодих фахівців, адже 7 вчителів мають стаж до 7

років. Це поєднання досвіду та свіжих ідей може сприяти більш ефективному освітньому процесу.

Чи вважаєте Ви, що комунікативна компетентність учнів є важливим аспектом навчального процесу?

28 відповідей



Рис. 3.9. «Чи вважаєте Ви, що комунікативна компетентність учнів є важливим аспектом навчального процесу?»

Третє питання опитування стосувалося важливості комунікативної компетентності в освітньому процесі. Вчителі мали можливість обрати з кількох варіантів відповідей, і результати виглядають наступним чином:

Ні, це не є першочерговим завданням вчителя – 0 голосів.

Так, але приділяти їй можна лише незначну частину часу – 0 голосів.

Так, це один з ключових аспектів, на якому треба акцентувати увагу – 23 вчителі (82,1%).

Так, це найважливіший аспект, якому слід присвячувати більшість уроків – 5 вчителів (17,9%).

Отримані дані свідчать про одностайність вчителів у розумінні важливості комунікативної компетентності для учнів. Жоден із опитаних не вважає її незначним аспектом освітнього процесу. Більшість (23 вчителі) вважають її одним з ключових аспектів, на якому необхідно акцентувати увагу, тоді як 5 вчителів підкреслюють, що комунікативна компетентність є найважливішим елементом, якому слід приділяти значну частину уроків. Це свідчить про те, що вчителі усвідомлюють роль комунікації в навчанні та готові інвестувати час та зусилля для її розвитку у своїх учнів.

Які методи та прийоми Ви використовуєте для розвитку комунікативних навичок учнів на уроках?

28 відповідей



Рис. 3.10. «Які методи та прийоми Ви використовуєте для розвитку комунікативних навичок учнів на уроках?»

Наступне запитання опитування стосувалося методів та прийомів, які вчителі використовують для розвитку комунікативних навичок учнів на уроках. Результати відповідей виглядають наступним чином:

Переважно фронтальні пояснення та опитування – 3 вчителі.

Групові дискусії, рольові ігри, презентації – 12 вчителів.

Різноманітні методи, але не завжди ефективно їх застосовують – 2 вчителі.

Широкий арсенал інтерактивних методів, які регулярно використовую – 11 вчителів.

Аналіз відповідей свідчить про різноманітність підходів у розвитку комунікативних навичок учнів. Найбільша група вчителів (12) використовує активні методи, такі як групові дискусії, рольові ігри та презентації, що свідчать про прагнення до інтерактивності в освітньому процесі. Значна кількість вчителів (11) має широкий арсенал інтерактивних методів, які вони регулярно застосовують. Лише 3 вчителі надають перевагу традиційним фронтальним поясненням, а 2 вчителі зазначили, що використовують різноманітні методи, але не завжди ефективно. Це вказує на можливість для вдосконалення їхнього підходу. Загалом, результати опитування

демонструють налаштованість вчителів на використання активних методів навчання, що сприяє розвитку комунікативних навичок учнів.

Як ви оцінюєте рівень комунікативної компетентності ваших учнів?

28 відповідей

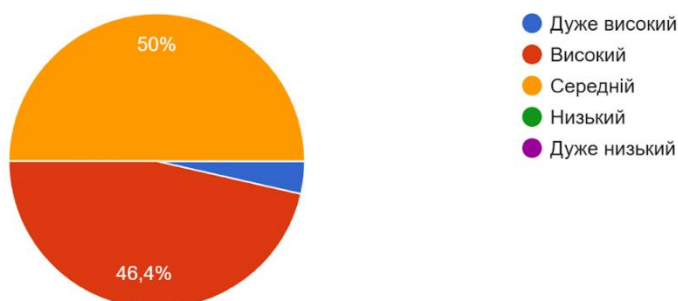


Рис. 3.11. «Як Ви оцінюєте рівень комунікативної компетентності ваших учнів?»

Наступне питання опитування стосувалося оцінки рівня комунікативної компетентності учнів, яку надали вчителі. Результати розподілилися таким чином:

Дуже високий – 1 вчитель.

Високий – 13 вчителів.

Середній – 14 вчителів.

Низький – 0.

Дуже низький – 0.

Отримані результати свідчать про те, що вчителі в цілому оцінюють рівень комунікативної компетентності своїх учнів як задовільний ао навіть вищий. Лише один учитель вказав на дуже високий рівень, тоді як більшість респондентів (46,4%) вважають його високим, а 14 вчителів (50%) оцінили рівень як середній. Вісутність оцінок низького та дуже низького рівня вказує на те, що жоден із вчителів не вбачає серйозних проблем у комунікативних навичках своїх учнів. Однак, наявність значної кількості вчителів, які оцінюють рівень як середній, може свідчити про можливість для подальшого розвитку та вдосконалення комунікативної компетентності в освітньому процесі.



Рис. 3.12. «Які труднощі Ви зустрічаєте під час формування комунікативної компетентності в учнів?»

При аналізі відповідей вчителів щодо труднощів, що виникають під час формування комунікативної компетентності учнів, можна виділити кілька основних факторів, які впливають на цей процес:

Низька мотивація учнів (7 вчителів – 25%) – багато вчителів відзначають, що недостатня мотивація учнів є перешкодою для активної участі в освітньому процесі.

Різний рівень підготовки учнів (16 вчителів – 57,1%) – вчителі зіштовхуються з викликами, пов'язаними з різних рівнем знань та навичок учнів, що ускладнює викладання матеріалу.

Мовний бар'єр (12 вчителів – 42,9%) – значна кількість вчителів відзначає, що мовні труднощі учнів суттєво заважають розвитку комунікативних навичок.

Відсутність часу (10 вчителів – 35,7%) – брак часу для проведення додаткових занять чи практичних вправ також вважається серйозною перешкодою.

Психологічні бар'єри (9 вчителів – 32,1%) – страх перед публічними виступами та невпевненість у власних силах негативно впливають на комунікативні вміння учнів.

Недостатня підтримка з боку адміністрації (14 вчителів – 50%) – вчителі вказують на відсутність необхідної підтримки з боку адміністрації, що ускладнює реалізацію нових методик навчання.

Відсутність ресурсів (2 вчителі – 7,1%) – лише незначна кількість вчителів відзначила брак матеріальних ресурсів як проблему, однак це також має значення.

Отже, результати відповідей свідчать про те, що основними труднощами при формуванні комунікативної компетентності учнів є різний рівень підготовки, мовні бар'єри та недостатня мотивація. Крім того, психологічні бар'єри та відсутність підтримки з боку адміністрації ускладнюють цей процес. Важливо враховувати ці фактори для покращення освітнього процесу та розвитку комунікативних навичок учнів.

Чи маєте Ви досвід застосування ігрових технологій (гейміфікації) на своїх заняттях?
28 відповідей

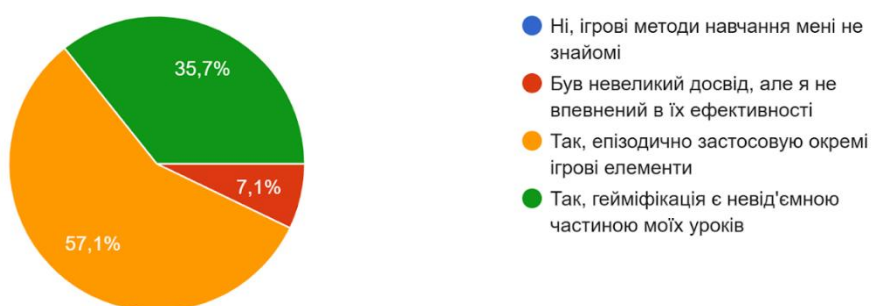


Рис. 3.13. «Чи маєте Ви досвід застосування ігрових технологій (гейміфікації) на своїх заняттях?»

Результати опитування свідчать про різний рівень впровадження ігрових технологій в освітній процес вчителями:

Жоден з вчителів не зазначив, що ігрові методи та прийоми йому не знайомі, що свідчить про загальне усвідомлення важливості ігрових прийомів у сучасній освіті. Лише 2 вчителі (7,1%) мають невеликий досвід застосування ігрових прийомів, але висловлюють сумніви щодо їх ефективності. Це може вказувати на потребу в додатковому навчанні та підтримці з боку адміністрації. 16 вчителів (57,1%) зазначили, що епізодично застосовують

окремі ігрові елементи. Це свідчить про позитивне ставлення до ігрових методів та прийомів, але не їх систематичне впровадження. 10 вчителів (35,7%) підтвердили, що гейміфікація є важливою складовою їх уроків. Це свідчить про успішну інтеграцію ігрових технологій в освітній процес та їх сприйняття як ефективного інструменту навчання.

Результати опитування вказують на те, що більшість вчителів готові використовувати ігрові технології, хоча лише третина з них інтегрує їх у свою щоденну практику. Існує потенціал для розширення використання ігрових методів навчання, що може сприяти підвищенню якості освіти та залученню учнів до активного навчання.

Чи використовуєте Ви елементи гейміфікації у своїх уроках?
28 відповідей

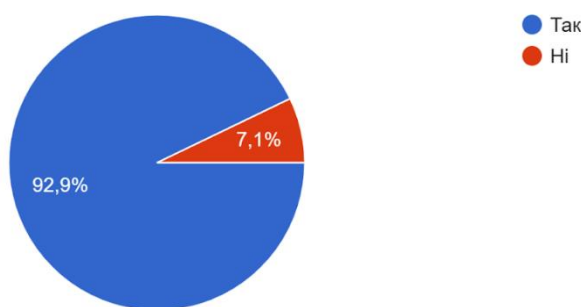


Рис. 3.14. «Чи використовуєте Ви елементи гейміфікації на своїх уроках?»

Результати відповідей на запитання про використання елементів гейміфікації на заняттях показують, що більшість вчителів активно застосовують елементи гейміфікації на своїх уроках:

26 вчителів (92,9%) підтвердили, що використовують елементи гейміфікації у своїй практиці. Це свідчить про позитивне ставлення до ігрових технологій як до інструментів, які можуть підвищити залученість і мотивацію учнів. Лише 2 вчителі (7,1%) зазначили, що не використовують елементи гейміфікації. Це може свідчити про їхнє незнання прийому гейміфікації або недостатню впевненість у його ефективності.

Результати відповідей на запитання демонструють, що гейміфікація є поширеним і важливим інструментом в освітньому процесі, який активно використовується більшістю вчителів. Це свідчить про розуміння переваг ігрових методів у навчанні, а також про потенціал для подальшого розвитку та впровадження нових ідей.

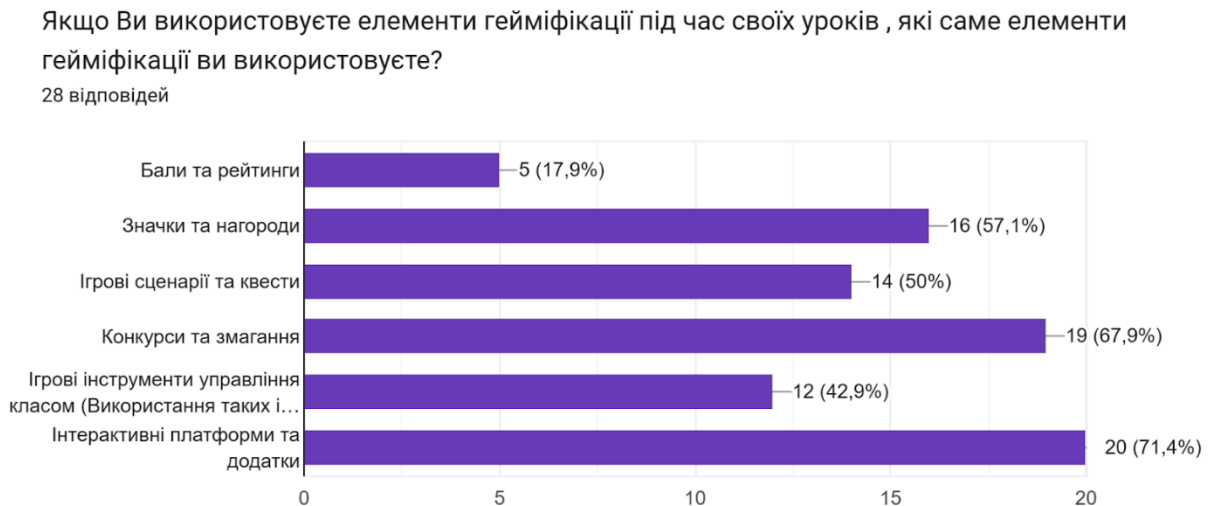


Рис. 3.15. «Якщо Ви використовуєте елементи гейміфікації під час своїх уроків, які саме елементи гейміфікації Ви використовуєте?»

Опитування стосовно елементів гейміфікації, які вчителі використовують під час своїх уроків, показало різноманітність підходів:

Багато вчителів зазначили, що використовують систему балів та рейтингів для мотивації учнів. Це допомагає створити змагальну атмосферу та заохочує до активності. Значна кількість вчителів впроваджує значки та нагороди, що дозволяє учням отримувати визнання за досягнення. Це підвищує їхню мотивацію й інтерес до навчання. Використання ігрових сценаріїв та квестів виявилось популярним серед вчителів. Це дозволяє інтегрувати навчальний матеріал у захоплюючі історії, що робить уроки цікавішими.

Проведення конкурсів та змагань стало ще одним елементом, який активно використовують вчителі. Це сприяє розвитку командної роботи

та соціальних навичок учнів. Вчителі також зазначили, що застосовують ігрові інструменти управління класом, що допомагає створити більш структуровану та цікаву атмосферу під час уроків. Використання інтерактивних платформ та додатків стало основою для інтеграції технологій в освітній процес, надаючи учням можливість взаємодіяти з матеріалом у динамічний спосіб.

Результати відповідей на це запитання свідчать про те, що вчителі активно використовують різноманітні елементи гейміфікації на своїх уроках. Використання балів, нагород, ігрових сценаріїв, конкурсів, інструментів управління класом та інтерактивних платформ не лише підвищує мотивацію учнів, але й робить освітній процес цікавішим та ефективнішим. Це підтверджує важливість гейміфікації як сучасного підходу до освіти.

Як Ви оцінюєте ефективність гейміфікації у навчальному процесі?

28 відповідей

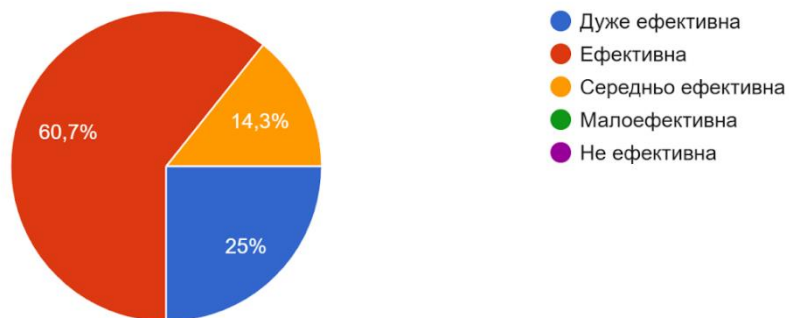


Рис. 3.16. «Як Ви оцінюєте ефективність застосування прийому гейміфікації в освітньому процесі?»

Результати відповідей на питання опитування щодо оцінки ефективності гейміфікації в освітньому процесі вказують на переважно позитивне ставлення вчителів до даного підходу:

Дуже ефективна – 7 вчителів (25%) багато вчителів вважають гейміфікацію дуже ефективною. Це свідчить про впевненість у тому, що ігрові елементи значно покращують освітній процес і залучають учнів.

Ефективна – 17 вчителів (60,7%) оцінили гейміфікацію як ефективну. Це вказує на те, що більшість вчителів визначають її користь в освітньому процесі.

Середньо-ефективна – 4 вчителі (14,3%) вважають гейміфікацію середньо ефективною. Це може свідчити про потребу в додатковому навчанні або адаптації методів до конкретних умов навчання.

Малоефективна – жоден з учителів не оцінив гейміфікацію як малоефективну, що свідчить про загальне визнання її потенціалу.

Не ефективна – ніхто з вчителів не вказав на неефективність гейміфікації, що підкреслює позитивний досвід її використання.

Таким чином, результати опитування свідчать про те, що більшість вчителів позитивно оцінюють гейміфікацію в освітньому процесі. Відзначаючи її як ефективну або дуже ефективну, вчителі демонструють готовність використовувати ігрові елементи для підвищення мотивації за залученості учнів у навчання.



Рис. 3.17. «Які переваги Ви вбачаєте у використанні прийому гейміфікації в освітньому процесі?»

Результати відповідей опитування з питання про переваги гейміфікації в освітньому процесі показують різноманітність позитивних аспектів, які вчителі визнають при застосування ігрових технологій:

Підвищення мотивації учнів – 24 вчителі (85,7%) (найбільша кількість) відзначили, що гейміфікація значно підвищує мотивацію учнів до навчання. Це свідчить про важливість ігрових елементів у залученні учнів.

Збільшення залученості учнів – 19 вчителів (67,9%) вказали, що гейміфікація сприяє збільшенню залученості учнів. Це підкреслює ефективність ігрових методів у створенні активного навчального середовища.

Розвиток навичок співпраці – 20 вчителів (71,4%) відзначили, що гейміфікація допомагає розвивати навички співпраці серед учнів, що є важливим аспектом сучасної освіти.

Зворотний зв'язок – 16 вчителів (57,1%) вказали на позитивний вплив гейміфікації на зворотний зв'язок, що дозволяє учням отримувати оперативну інформацію про свої досягнення.

Індивідуалізація навчання – лише 5 вчителів (17,9) вказали на індивідуалізацію навчання як перевагу, що може вказувати на потребу в подальшому розвитку цього аспекту.

Розвиток критичного мислення – 21 вчитель (75%) вважає, що гейміфікація сприяє розвитку критичного мислення учнів, що є важливим для їхньої успішності в навчанні.

Покращення пам'яті та уваги – 16 вчителів (57,1%) зазначили, що ігрові елементи допомагають поліпшити пам'ять та увагу учнів, що позитивно впливає на їхню навчальну діяльність.

Зменшення стресу – 19 вчителів (67,9%) відзначили, що гейміфікація допомагає зменшити стрес, створюючи комфортні умови для навчання.

Підвищення самооцінки – 17 вчителів (60,7%) вказали на підвищення самооцінки учнів як ще одну важливу перевагу гейміфікації.

Результати опитування свідчать про те, що вчителі бачать численні переваги у використанні гейміфікації. Найбільшу увагу приділено підвищенню мотивації та залученості учнів а також розвитку критичного мислення та співпраці. Це підкреслює важливість інтеграції ігрових елементів в освітній процес для досягнення кращих освітніх результатів.

Як учні реагують на впровадження ігрових методів та прийомів на уроках?
28 відповідей

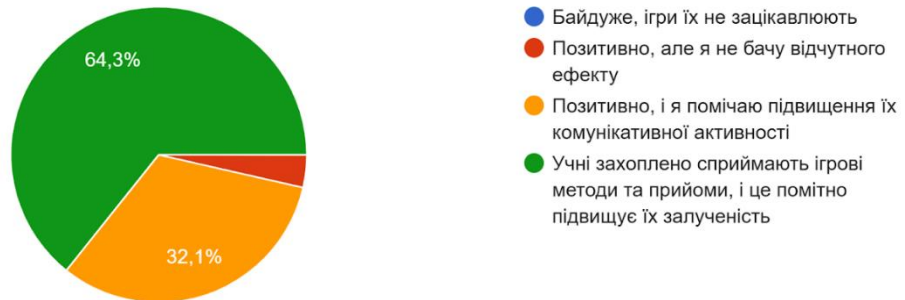


Рис. 3.18. «Як учні реагують на впровадження ігрових методів та прийомів на уроках?»

Результати відповідей на питання щодо реакції учнів на впровадження ігрових методів та прийомів на уроках вказують на переважно позитивне сприйняття:

Байдуже, ігри їх не зацікавлюють – жоден вчителів не зазначив, що учні байдужі до ігрових методів, що свідчить про загальне усвідомлення важливості ігрових елементів у навчанні.

Позитивно, але я не бачу відчутного ефекту – 1 вчитель висловив думку, що учні позитивно реагують на ігрові методи, але не спостерігає значного ефекту. Це може свідчити про потребу в більш систематичному підході до їх використання.

Позитивно, і я помічаю підвищення їх комунікативної активності – 9 вчителів відзначили, що учні позитивно реагують на ігрові методи, і спостерігають підвищення їх комунікативної активності. Це свідчить про те, що ігрові елементи стимулюють взаємодію між учнями.

Учні захоплено сприймають ігрові методи та прийоми, і це помітно підвищує їх залученість – 18 вчителів зазначили, що учні активно і захоплено сприймають ігрові методи, що значно підвищує їх залученість в освітній процес. Це підтверджує ефективність використання ігрових технологій для створення активного навчального середовища.

Результати опитування з даного питання свідчать про те, що більшість вчителів помічають позитивну реакцію учнів на впровадження ігрових методів та прийомів. Найбільша кількість вчителів підтверджує, що ігрові елементи не лише залучають учнів, але й підвищують їхню комунікативну активність. Це підкреслює важливість ігрових технологій в освітньому процесі для покращення ефективності навчання.

Які труднощі ви зустрічаєте при використанні гейміфікації?

28 відповідей

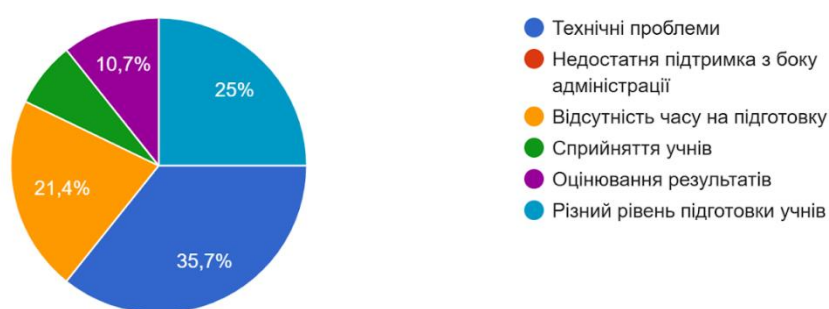


Рис. 3.19. «Які труднощі Ви зустрічаєте при використанні прийому гейміфікації в освітньому процесі?»

Результати відповідей на питання щодо труднощів, з якими вчителі стикаються при впровадженні гейміфікації, вказують на декілька основних проблем:

Технічні проблеми – 10 вчителів (35,7%) відзначили, що технічні проблеми є суттєвим бар'єром для використання гейміфікації. Це може включати проблеми з доступом до технологій, програмного забезпечення або Інтернету.

Недостатня підтримка з боку адміністрації – жоден з вчителів не відзначив недостатньої підтримки з боку адміністрації, що може свідчити про позитивну атмосферу в навчальному закладі або про недостатню увагу до цього питання.

Відсутність часу на підготовку – 6 вчителів (21,4%) зазначили відсутність достатнього часу на підготовку до уроків з елементами

гейміфікації. Це може обмежувати їх можливості у впровадженні нових методів навчання.

Сприйняття учнів – 2 вчителі (7,2%) вказали на труднощі зі сприйняттям учнів, що може свідчити про різні рівні готовності або інтересу учнів до ігрових методів.

Оцінювання результатів – 3 вчителі (10,7%) зазначили, що оцінювання результатів навчання учнів, які брали участь у гейміфікованих заняттях, є складним. Це може бути пов'язано з суб'єктивністю оцінювання або недостатніми критеріями.

Різний рівень підготовки учнів – 7 вчителів (25%) вказали на різний рівень підготовки учнів як на труднощі, що ускладнює впровадження гейміфікації. Це може призводити до нерівномірного залучення учнів в освітній процес.

Результати відповідей з даного питання свідчать про те, що вчителі стикаються з різними труднощами при використанні гейміфікації. Найбільш поширеними проблемами є технічні труднощі та брак часу на підготовку. важливо забезпечити вчителів необхідними ресурсами та підтримкою, щоб сприяти більш ефективному впровадженню гейміфікації в освітній процес.

Чи ефективним є використання прийому гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності учнів в початковій школі?

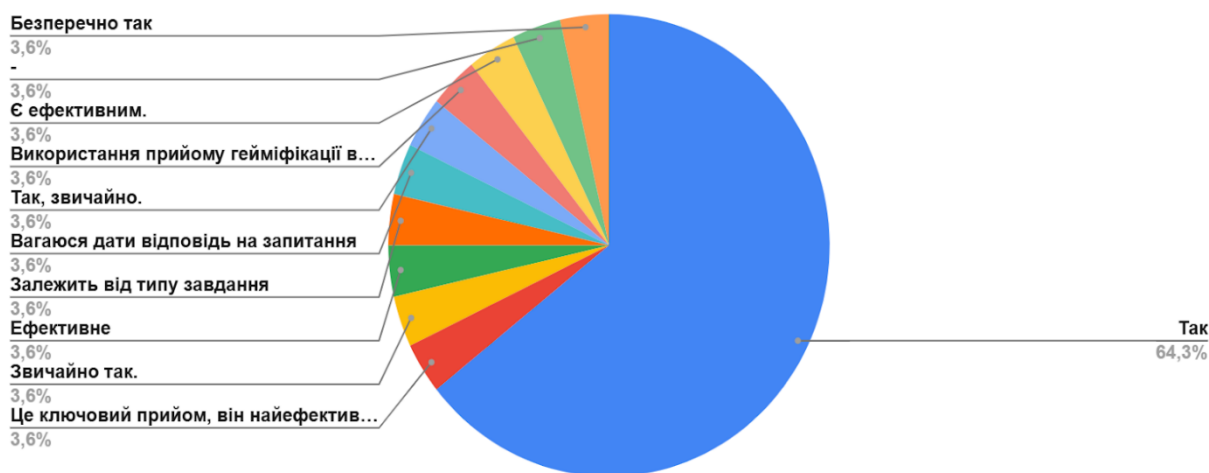


Рис. 3.20. «Чи ефективним є використання прийому гейміфікації у процесі формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи?»

Результати відповідей, що стосуються питання використання гейміфікації в процесі формування комунікативної компетентності учнів у початковій школі, вказують на позитивне ставлення вчителів до цього підходу:

Позитивна оцінка ефективності – 18 вчителів підтвердили, що вважають використання гейміфікації ефективним. Це свідчить про загальне визнання користі ігрових методів у розвитку комунікативних навичок учнів.

Відзначення високої ефективності – 1 вчитель підкреслив, що вважає гейміфікацію дуже ефективним прийомом, а ще один вказав на те, що це ключовий прийом, який є найефективнішим. Це демонструє, що деякі вчителі бачать гейміфікацію як основний інструмент формування комунікативної компетентності.

Вагання та залежність від умов – 1 вчитель висловив вагання щодо відповіді, а інший зазначив, що ефективність гейміфікації залежить від типу завдання. Це свідчить про те, що не всі вчителі однозначно сприймають цей підхід, і вони можуть вважати, що його успішність варіюється в залежності від контексту.

Позитивні твердження – інші вчителі, такі як «Так, звичайно», «Безперечно так», «Є ефективними», та «Ефективне», підкреслюють загальне визнання корисності гейміфікації в освітньому процесі.

Отже, результати опитування свідчать про те, що вчителі переважно вважають гейміфікацію ефективним інструментом у формуванні комунікативної компетентності учнів. Хоча деякі вчителі висловлюють сумніви або зауважують на залежності від типу завдання, загальна тенденція показує позитивне ставлення до впровадження ігрових прийомів та методів в освітній процес.

Опитування виявилось корисним для збору думок вчителів про гейміфікацію. Воно не лише підкреслює позитивний вплив ігрових методів на навчання, але й вказало на деякі труднощі та нюанси, які потребують уваги. Це може стати основою для подальших дискусій про вдосконалення

використання гейміфікації в освітньому процесі та підтримки вчителів у їхній практиці.

3.3. Методичні рекомендації щодо формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи з використанням прийому гейміфікації

У сучасному освітньому середовищі формування комунікативної компетентності учнів початкової школи є однією з ключових задач. Це зумовлено тим, що вміння спілкуватися, висловлювати свої думки та аргументувати свою позицію стає все більш важливим у нашому динамічному світі. У цьому контексті методи та прийоми, які здатні зацікавити і залучити молодших школярів, набувають особливої актуальності.

У цьому підрозділі ми розглянемо методичні рекомендації щодо формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи, а саме з використанням прийому гейміфікації. Гейміфікація, тобто інтеграція ігрових елементів в освітній процес, стає все більш популярною, оскільки вона надає можливість перетворити традиційний підхід до навчання на захопливий і динамічний. Цей підхід не лише підвищує зацікавленість учнів, але й сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Тож розглянемо методичні рекомендації, які можуть бути корисними для вчителів початкової школи, прагнучих впровадити гейміфікацію в освітній процес. Це включає в себе визначення цілей, відбір ігрових елементів, забезпечення зворотного зв'язку, адаптацію матеріалів відповідно до індивідуальних потреб учнів тощо.

Сьогодні, в умовах сучасного навчання, гейміфікація стає все більш популярною, оскільки вона дозволяє інтегрувати ігрові елементи в освітній процес, роблячи його ефективнішим. Перш за все, важливо формулювати чіткі цілі щодо розвитку комунікативних умінь та навичок учнів. Визначення очікуваних результатів навчання, яких планується досягти за допомогою

гейміфікації, дозволить учням усвідомити, до чого вони прагнуть, і які результати є бажаними.

Наступним кроком є ретельний відбір ігрових елементів, які найкраще відповідають поставленим навчальним завданням з розвитку комунікації. Важливо обирати такі техніки, що стимулюють учнів до діалогу, презентації, взаємодії, прийняття рішень тощо. Ігрові техніки мають бути органічно інтегровані в освітній контент, що забезпечує їхню ефективність і релевантність.

Надавайте конструктивні коментарі та рекомендації, заохочуючи учнів до подальшого розвитку. Регулярний зворотний зв'язок не лише підтримує мотивацію, але й підвищує залученість учнів у освітній процес, що є критично важливим для досягнення успіху.

Не менш важливо враховувати вікові та індивідуальні особливості молодших школярів при розробці ігрових завдань. Адаптація ігрових механік та складності завдань відповідно до можливостей учнів забезпечує доступність та придатність ігрового навчального контенту. Це дозволить кожному учневі знайти своє місце в освітньому процесі і досягти успіху у формуванні комунікативної компетентності.

Активно включайте учнів у процес розроблення навчальних ігор та вправ. Дайте їм можливість пропонувати ідеї, обговорювати, експериментувати. Це підвищить зацікавленість та мотивацію молодших школярів, що сприятиме їхньому активному залученню в освітній процес. Коли учні відчують, що їхня думка важлива, вони стають більш зацікавленими у навчанні.

Крім того, застосовуйте широкий спектр ігрових підходів, таких як системи нарахування балів, квести, рольові ігри, віртуальні світи тощо. Варіативність ігрових механік надає можливість учням проявляти свої комунікативні навички в різних ігрових контекстах. Така різноманітність форм гейміфікації підтримуватиме інтерес і мотивацію учнів до навчання, дозволяючи їм вчитися у цікавий та захоплюючий спосіб.

Забезпечте, щоб усі ігрові матеріали та ресурси були доступні та зрозумілі для всіх учнів класу. Адаптуйте їх відповідно до рівня підготовки, особливостей та потреб кожного школяра. Це гарантує рівні можливості для залучення всіх до ігрового навчання, що, в свою чергу, сприяє створенню інклюзивного середовища, де кожен учень може досягти успіху.

Перетворіть освітній процес на захопливий, динамічний та інтерактивний за допомогою гейміфікації. Використовуйте яскраві, візуально-привабливі елементи дизайну, музичний супровід, анімації тощо. Такий підхід сприятиме підвищенню інтересу та активної участі молодших школярів, що допоможе створити сприятливу атмосферу.

Додатково, залучайте сучасні цифрові технології, які дозволяють реалізувати ігрові підходи. Застосовуйте онлайн-ігри, освітні додатки, віртуальні середовища, що підтримують комунікацію та співпрацю учнів. Цифрові платформи надають широкі можливості для впровадження гейміфікації в освітній процес, роблячи його більш доступним і цікавим для дітей, які виросли в епоху технологій.

Крім того використовуйте гейміфікацію для створення різноманітних навчальних сценаріїв, які будуть цікавим та захоплюючим для учнів. Розробляйте ігрові завдання, що вимагають вирішення проблем, дослідження тем або виконання завдань у певний часовий проміжок. Варіативність сценаріїв дозволить задіяти широкий спектр комунікативних умінь школярів, забезпечуючи їм можливість практикувати різні аспекти спілкування.

Надайте учням можливість обирати ігрові механіки, які їм найбільше подобаються. Це сприятиме їхній вмотивованості та активному залученню до освітнього процесу. Учні будуть відчувати причетність і відповідальність за свій вибір, що, безумовно, підвищить їхню зацікавленість у навчанні та допоможе розвивати навички, необхідні для успішного спілкування та співпраці в майбутньому. Таким чином, гейміфікація стає потужним засобом мотивації та розвитку особистості учнів.

Використовуйте яскраві візуальні елементи, такі як графіка, анімації, інтерактивний контент, щоб покращити процес навчання. Ці елементи допомагатимуть учням краще сприймати, запам'ятовувати та відтворювати навчальну інформацію. Візуалізація не лише робить матеріал більш привабливим, але й сприяє більшому розумінню та запам'ятовуванню навчального матеріалу, оскільки вона активізує різні канали сприйняття.

Продовжуючи цю думку, створюйте ігрові завдання, які вимагають спілкування та співпраці між учнями. Цей підхід сприятиме розвитку їхніх комунікативних навичок, вмінь вести діалог, аргументувати, досягати компромісів. Групова взаємодія в ігровому форматі дозволить школярам практикувати комунікативні уміння, а також підвищить їхню здатність працювати в команді, що є важливим аспектом сучасної освіти.

Застосовуйте гейміфікацію не лише для активізації навчального процесу, а й для формування позитивного та мотивуючого навчального середовища. Це допомагатиме учням відчувати впевненість, задоволення та бажання до навчання. Ігрові елементи, інтегровані в освітній процес, сприятимуть підтримці високої мотивації школярів, що є необхідним для їхнього успішного розвитку.

Тож, ці рекомендації підкреслюють важливість інтеграції ігрових елементів в освітній процес, що забезпечує його ефективність. Дотримання цих методичних рекомендацій забезпечить комплексне та ефективне впровадження гейміфікації в освітній процес. Це, у свою чергу, сприятиме формуванню комунікативної компетентності молодших школярів, що є однією з ключових цілей сучасної освіти. Створюючи навчальну атмосферу, де учні активно взаємодіють, ми закладаємо основу для їхнього успіху в майбутньому, формуючи не лише знання, але й важливі соціальні навички, необхідні для їхнього подальшого розвитку.

Таким чином, гейміфікація стає потужним інструментом у руках педагогів, що дозволяє не лише підвищити ефективність навчання, але й сприяти всебічному розвитку учнів.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ III

У цьому розділі було проведено експериментальне дослідження, яке підтвердило ефективність використання гейміфікації для формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Дослідження було проведено на базі Чернігівської загальноосвітньої школи I ступеня № 25 у період з 21 жовтня по 30 листопада 2024 року. У ньому взяли участь 48 учнів, які були розподілені на експериментальну та контрольну групи.

Гіпотеза про те, що гейміфікація сприятиме ефективному формуванню комунікативної компетентності, була підтверджена. В процесі експерименту було виявлено, що гейміфікація створює мотивуюче середовище, яке підвищує активність учнів та їхню зацікавленість у навчанні. Результати оцінювання показали значне покращення навчальних досягнень учнів експериментальної групи. Це свідчить про те, що інтеграція ігрових елементів в освітній процес може позитивно впливати на результати навчання.

Гейміфікація позитивно вплинула на розвиток критичного мислення, комунікативних навичок та соціальних зв'язків серед учнів. Завдяки ігровим елементам, таким як групові обговорення, рольові ігри та інтерактивні вправи, учні стали активними учасниками освітнього процесу. Це, у свою чергу, покращило їхню впевненість у спілкуванні та здатність до колективної роботи.

Також було проведено опитування серед вчителів початкових класів, яке дало змогу глибше дослідити питання формування комунікативної компетентності учнів. Вчителі поділилися своїм досвідом роботи, що дозволило виявити як тривалість викладання, так і різноманітні методи, які вони застосовують для розвитку комунікативних навичок у своїх учнів. Дані опитування вчителів підтверджують, що використання гейміфікації сприяло підвищенню зацікавленості учнів, створюючи позитивну атмосферу для навчання.

Проте вчителі також вказали на ряд труднощів, з якими вони стикаються при впровадженні гейміфікації. Серед основних проблем були недостатня мотивація учнів та брак на реалізацію ігрових методів. Це свідчить про

необхідність надання додаткових ресурсів та підготовки для ефективної реалізації гейміфікації в освітньому процесі.

Результати опитування підтверджують, що комунікативна компетентність є ключовою для успішної соціалізації та навчання. Отримані результати опитування надають цінну інформацію про стан та перспективи формування комунікативної компетентності в початковій школі через гейміфікацію. Це підкреслює важливість подальшого дослідження цього прийому для вдосконалення освітнього процесу та забезпечення більш ефективного розвитку комунікативних навичок у молодших школярів.

На основі отриманих даних, були розроблені такі методичні рекомендації: чітке формулювання цілей, адаптація навчальних матеріалів, використання різноманітних ігрових механік, інтеграція цифрових технологій, активна участь учнів, інклюзивність, зворотний зв'язок, варіативність ігрових підходів, візуальні та аудіальні елементи, різноманітність навчальних сценаріїв. Застосування цих рекомендацій допоможе створити динамічний і захопливий освітній процес, що сприятиме ефективному розвитку комунікативної компетентності молодших школярів.

Отже, результати дослідження підтверджують, що гейміфікація є ефективним інструментом для розвитку комунікативної компетентності учнів початкової школи. Вона не лише підвищує зацікавленість учнів, але й створює умови для їхнього активного залучення в освітній процес, що є критично важливим для їхнього особистісного та соціального розвитку. Подальші дослідження в цій галузі можуть сприяти вдосконаленню методів навчання, а також покращенню освітніх результатів. Врахування труднощів, з якими стикаються вчителі, та їх досвіду може стати основою для розробки нових стратегій і практик, які забезпечать успішне впровадження гейміфікації в освітній процес.

ВИСНОВКИ

У вступі обґрунтовано актуальність теми дослідження, що зумовлена сучасними вимогами до освіти, де комунікативна компетентність стає ключовою для успішної соціалізації молодших школярів. Визначено, що в умовах глобалізації та швидких змін у суспільстві, вміння ефективно спілкуватися, висловлювати свої думки та аргументувати позицію є критично важливими навичками, які формуються на ранніх етапах навчання.

У роботі підкреслено важливість формування комунікативної компетентності, яка охоплює не лише вербальні, а й невербальні аспекти спілкування. Досліджено сутність поняття та складові комунікативної компетентності, такі як слухання, говоріння, читання і письмова комунікація, а також їхній взаємозв'язок з розвитком соціальних навичок.

Розглянуто особливості навчання молодших школярів, зокрема їхні психологічні та вікові характеристики, які впливають на процес спілкування. Проаналізовано роль гейміфікації в освітньому процесі. Відзначено, що інтеграція ігрових елементів у навчання не лише підвищує інтерес учнів, але й створює мотивуюче середовище, яке спонукає до активної участі. Гейміфікація дозволяє перетворити традиційний освітній процес на захопливий та динамічний, що сприяє кращому засвоєнню знань.

Описано вимоги, яким повинні відповідати вправи для розвитку комунікативних навичок, їхня доступність, інтерактивність та відповідність віковим характеристикам учнів. Зазначено, що вправи мають бути цікавими та мотивуючими, щоб стимулювати учнів до активної участі.

Розроблено систему вправ, що включають елементи гейміфікації, які дозволяють учням отримувати зворотний зв'язок, що підвищує їхню мотивацію та впевненість у своїх силах.

У частині, присвяченій експериментальному дослідженню, подані рекомендації щодо використання прийому гейміфікації в освітньому процесі.

Ці рекомендації ґрунтуються на отриманих даних, які підтверджують позитивний вплив гейміфікації на розвиток комунікативних умінь учнів.

Методологія експериментального дослідження була ретельно розроблена, включаючи визначення вибірки, що складалася з учнів початкової школи, та проведення експериментального навчання. Учні експериментальної групи проходили навчання з використанням елементів гейміфікації, тоді як контрольна група навчалася за традиційною схемою.

Презентовані результати дослідження свідчать про значне покращення комунікативних навичок учнів експериментальної групи в порівнянні з їхніми результатами на передекспериментальному етапі. Це підтверджує, що використання гейміфікації в освітньому процесі позитивно впливає на розвиток комунікативної компетентності, оскільки учні стали відкритішими до спілкування, активно брали участь в обговореннях та демонстрували кращі результати у виконанні комунікативних завдань.

Розроблено рекомендації для вчителів, які включають адаптацію навчальних матеріалів під потреби учнів, а також заохочення їхньої активної участі в освітньому процесі. Вчителям пропонується використовувати різноманітні механіки, які стимулюють учнів до взаємодії, спільного вирішення завдань та розвитку критичного мислення. Ці рекомендації можуть бути легко реалізовані на практиці, що робить освітній процес цікавішим і ефективнішим.

Експеримент підтвердив ефективність використання прийому гейміфікації як інструмента формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи. це свідчить про те, що ігрові елементи не лише підвищують мотивацію учнів, а й сприяють глибшому засвоєнню навчального матеріалу.

Отже, результати дослідження підтверджують, що використання прийому гейміфікації є ефективним у процесі формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Робота надає цінні методичні рекомендації, які можуть бути використані в практиці вчителів для

покращення освітнього процесу. Подальші дослідження в цій галузі можуть сприяти вдосконаленню методів та прийомів навчання та покращенню освітніх результатів, відкриваючи нові можливості для інтеграції ігрових елементів у різні аспекти навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонова О.Є., Маслак Л.П. *Європейський вимір компетентнісного підходу та його концептуальні засади*. Професійна педагогічна освіта: компетентнісний підхід: монографія. 2011. с. 81-109.
2. Байбара Т.М. Компетентнісний підхід в початковій освіті: теоретичні засади. *Початкова школа*. 2010. №8. С. 46-50.
3. Бібік Н. Розвиток комунікаційних умінь молодших школярів як складника соціальної компетентності. URL: <http://surl.li/zrzpxi>. (Дата звернення: 17.02.2024)
4. Вашуленко М.С. Формування мовної особистості молодшого школяра в умовах переходу до 4-річного початкового навчання. *Початкова школа*. 2011. 31. С. 11-14.
5. Вашуленко М.С., Мартиненко В.О. Формування предметних компетентностей в учнів початкової школи: монографія: Н. М. Бібік, М.С, Вашуленко, В.О. Мартиненко та ін. К.: Педагогічна думка, 2018. 346 с.
6. Всеукраїнський науково-методичний семінар з міжнародною участю» формування національно-мовної особистості в контексті багатоступеневої національної освіти». Фенцик О.М. Особливості формування комунікативної компетентності молодших школярів 2016. URL: <http://surl.li/tvevbc>. (Дата звернення: 25.03.2024)
7. Вторнікова Ю.С. Комунікативна компетентність у структурі ключових компетентностей громадян Європи. Витоки педагогічної майстерності: збірник наукових праць. Полтава, 2011. С. 88-94.
8. Горбатенко А.В. Сучасні підходи до формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи. СУЧАСНА ОСВІТА В УМОВАХ ГЛОБАЛІЗОВАНОГО СВІТУ: РЕАЛІЇ, ВИКЛИКИ, ПЕРСПЕКТИВИ: матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції до 65-річчя факультету дошкільної, початкової освіти і

- мистецтв (м. Чернігів, 23-24 травня 2024 року). Чернігів: НУЧК імені Т. Г. Шевченка, 2024. 180 с. С. 33-34.
9. Горбатенко А.В. Формування комунікативної компетентності у молодших школярів в умовах Нової української школи. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Теорія і практика сучасної освіти та науки в Україні у світлі ідей К.Д. Ушинського (1823/1824-1870/1871)», 29 березня 2024 року. НУЧК імені Тараса Григоровича Шевченка, 2024. 106 с. С. 51-53.
 10. Державний стандарт початкової освіти, затверджений Постановою Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#n12>. (Дата звернення: 04.02.2024)
 11. Закон України про освіту за ред. 2024. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#n186>. (Дата звернення: 04.02.2024)
 12. Замашкіна О.Д. Проблеми розвивального навчання молодших школярів в українській педагогічній науці (60-90 рр. XX століття): дис. канд. пед. наук: 13.00.01 / Замашкіна Ольга Дмитрівна; Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка. К., 2005.
 13. Ігрові методи у навчанні: інноваційні підходи та переваги. URL: mindscope.biz.ua/igrovi-metody-u-navchanni-innovaczijni-pidhody-ta-perevagy/. (Дата звернення: 07.04.2024)
 14. Кажан Ю.М. Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни. Методика викладання основної іноземної мови. Для спеціальності (напряму підготовки) 020303 – філологія. Маріуполь: Маріупольський державний університет, 2016.
 15. Капп К.М. Гейміфікація навчання: ігрові методи та стратегії навчання та виховання. *John Wiley&Sons*, 2018.

16. Карабін О.Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. №67. Т. 1. С. 44-47.
17. Концептуальні засади реформування середньої освіти. Львів, 2016. 34 с.
18. Королькова Л.С., Бондаренко О.Ф. Я-концепція молодшого школяра: курсова робота з психології. київ. нац. лінгв. ун-т. К., 2023. 32 с.
19. Кравченко-Дзондза О.Е. Формування комунікативної компетентності майбутніх учителів початкових класів у процесі фахової підготовки: дис. канд. пед. наук: 13.00.04. Дрогобич, 2025. 188 с. URL: https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/42636/Kravchenko_Dzon_dza_dis.pdf?sequence=1&isAllowed=y. (Дата звернення: 18.04.2024)
20. Крутій В. А. Активізація навчальної діяльності молодших школярів у процесі використання дидактичних ігор /В. А. Крутій. Автореф. дис...канд. пед. н. 13.00.09 – теорія навчання. Інститут педагогіки АПН України.Київ, 2001. 27 с.
21. Курова А.В. Психологія спілкування: навчально-методичний посібник для здобувачів вищої освіти факультету психології, політології та соціології НУ «ОЮА». Одеса: Фенікс, 2020. 79 с.
22. Лимар Ю.М., Лаврінчук Ю.О. Врахування індивідуальних особливостей молодших школярів у процесі навчання та виховання. Актуальні проблеми реформування системи виховання та освіти в Україні: збірник тез наукових робіт міжнародної науково-практичної конференції (м. Львів 27-28 квітня 2018 р.). Львів: ГО «Львівська педагогічна спільнота», 2018. С. 97-99.
23. Методика виявлення й оцінки комунікативних й організаторських схильностей (КОС-1). URL: https://juliakatrychenko.blogspot.com/p/blog-page_23.html. (Дата звернення: 23.06.2024)
24. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка: нав. посіб. Вид. 2-ге, випр., доп. К.: Академвидав, 2007. 560 с.

25. Мороз Л.І. Професійно-психологічний тренінг у становленні особистості фахівця (на прикладі працівників ОВС) / Л.І. Мороз; Київ. нац. ун-т внутр. справ. К. Івано-Франківськ: Надвірнянська друкарня, 2007. 311 с.
26. Островка А.І., Фенцик О.М. Формування комунікативної компетентності здобувачів початкової освіти. URL: <http://surl.li/nprquk>. (Дата звернення: 23.04.2024)
27. Плахотнюк Н.П. Класифікація навчально-ігрових проєктів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/6777/1/10pnpkni.pdf>. (Дата звернення: 19.07.2024)
28. Подановська Г. Сутність та структура комунікативної компетентності особистості молодшого школяра. *Освітні обрії*. Івано-Франківськ. 2019. №2 (49). С. 36-40.
29. Подановська Г.В. Формування комунікативної компетентності молодших школярів на основі взаємозв'язку уроків літературного читання та роботи з дитячою книжкою: дис. канд. пед. наук. 13.00.02/Тернопільський нац. пед. ун-т ім. В. Гнатюка. Тернопіль, 2021. 290 с.
30. Присяжнюк Н.І. Форми організації навчально-виховного процесу в початкових класах. URL: https://library.udpu.edu.ua/library_files/psuh_pedagog_probl_silsk_shkolu/2/vinsnuk_5.pdf. (Дата звернення: 17.06.2024)
31. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти: Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text>. (Дата звернення: 17.02.2024)
32. Пушкарьова Т.О., Сидоров Д.А. Креативність й початкова школа. Загальні питання актуальності. Матеріали 4-ої міжнародної науково-практичної «Різноманітність та інклюзія в науковому просторі» конференції. Варшава, 2024. URL: <https://archive.interconf.center/index.php/conference-proceeding/article/view/5724/5760>. (Дата звернення: 10.06.2024)

33. Сидорчук Н.Г. Порівняльний аналіз понять «компетенція» та «компетентність» як складних психолого-педагогічних феноменів. *Проблеми освіти: збірник наукових праць. Спецвипуск*. С. 78-81.
34. Слинько М. Формування комунікативної компетентності учнів початкової школи в умовах Нової української школи. *Педагогічні наука та освіта*. 2022. С. 77-82.
35. Словник іншомовних слів /Нац. ун-т ім. Т.Г. Шевченка, київ нац. екон. ун-т ім. Вадима Гетьмана: [уклад.: Л.В. Музичко, Л.М. Шкарапута, С.М. Морозов]. Вид. 2-ге, допов. та доопрац. Київ: Наукова думка, 2019. 785 с.
36. Стандарти і рекомендації щодо забезпечення якості в Європейському просторі вищої освіти. К.: Ленвіт, 2006. 35 с. URL: https://www.tdmu.edu.ua/wpcontent/uploads/2015/02/education_standarts.pdf. (Дата звернення: 25.02.2024)
37. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. актуальні питання гуманітарних наук. *Міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич: посвіт, 2015. Випуск 11. С. 303-308.
38. Тріщук О.В., Фіголь Н.М., Волик Н.С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства: збірник наукових праць*, 2019. №3 (65). С.72-79.
39. Формування життєвої компетентності вихованців у закладах інтернатного типу: навч-метод. посібник [Канішевська Л.В.] Київ: Педагогічна думка, 2007. 172 с.
40. Цицерман Е. правила гри: Основи ігрового дизайну. Кембридж: MIT Press, 2003. 688 с.
41. Чос С. Нестандартні форми розвитку комунікативної компетентності учнів початкових класів Нової української школи. *Житомирщина педагогічна* №4 (24), 2021. URL: <https://imso.zippo.net.ua/wp->

- content/uploads/2022/01/3.%D0%A7%D0%BE%D1%81.pdf. (Дата звернення: 27.06.2024)
42. Шість кроків до гейміфікації навчання. URL: <https://ain.ua/ru/2017/12/06/6-krokov-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya/>. (Дата звернення: 23.05.2024)
43. Яблонська Т.Д. Формування комунікативної компетентності учнів початкових класів як складової загальнокультурної грамотності. URL: <https://vseosvita.ua/library/formuvanna-komunikativnoi-kompetentnosti-ucniv-pocatkovih-klasiv-ak-skladovoi-zagalnokulturnoi-gramotnosti-103327.html>. (Дата звернення: 26.05.2024)
44. Яремій М.І., Галюка О.С. Гейміфікація як засіб формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. *Вісник науки та освіти*. 2023. №11 (17) С. 1266-1280.
45. Brittel D., Landshejer V. The wholistic competency profile: A model. Ottawa: Staffing Policy and Program Development Directorate, Public Service Commision of Canada, 1996.
46. Groh F. Gamification: State of the Art Definition and Utilization: Paper presented at the 4th Seminar on Research Trends on Media Informatics, Ulm, 2012. pp. 39-46. URL: https://www.researchgate.net/publication/304380407_Gamification_State_of_the_art_definition_and_utilization. (Дата звернення: 12.04.2024)
47. How Gamification is different from Traditional Learning. URL: <https://spinfy.com/blog/how-gamification-is-different-from-traditional-learning/>. (Дата звернення: 15.03.2024)
48. Huotari K. Defining gamification: a service marketing perspective/K. Huotari, J. Hamari//In Proceedings of the 16th International Academic Mind Trek Conference, October 3-5, 2012, Tampere, Finland: ACM, pp.17-22. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2393132.2393137>. (Дата звернення: 14.02.2024)
49. Kapp K. The gamification of Learning and Instruction: Game based Methods and Strategies for Training and Education. Computer Science, April 2012. URL:

<https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=2211316&doi=10.1145%2F2207270.2211316>. (Дата звернення: 08.03.2024)

50. Kim A. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. Addison-Welsey – Longman Publishing Co., Inc, 2000. 380 p.
51. Miroshnyk, I. Gamification of the process of future primary school teachers' professional training. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського*. 2021. № 65. С. 86-91.
52. Pelling N. The Short Prehistory of Gamification. Funding Star tups (& Other Impossibilities). Nano Dome: website. URL: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>. (Дата звернення: 19.02.2024)
53. The gamification of learning and instruction: Game based methods and strategies for training and education. San Francicso, CA: Priffer. URL: <https://www.researchgate.net/publication/273947281> (Дата звернення: 23.02.2024)
54. The ultimate definition of gamification (with 6 real world examples). Growth Engineeiring. 2021. URL: <https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>. (Дата звернення: 23.03.2024)
55. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/For-the-Win%3A-How-Game-Thinking-Can-Revolutionize-Werbach-Hunter/d470fd77ccadfb0d6c082eef06fbeb9078a351f5>. (Дата звернення: 25.02.2024)
56. Zuckerman G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and the contents. – John Wiley&Sons, 2010. 240 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

Методика виявлення й оцінки комунікативних і організаторських схильностей (КОС – 1)

Лист запитань

1	Чи є у вас прагнення до вивчення людей і знайомств з різними людьми?
2	Чи подобається вам займатися громадською роботою?
3	Чи довго вас турбує почуття образи, завданої вам ким-небудь з ваших товаришів?
4	Чи завжди вам важко орієнтуватися в критичній ситуації?
5	Чи багато у вас друзів, з якими ви постійно спілкуєтеся?
6	Чи часто вам вдається схилити більшість своїх товаришів до прийняття ними вашої думки?
7	Чи вірно, що вам приємніше і простіше проводити час за книгами або за яким-небудь іншим заняттям, ніж з людьми?
8	Якщо виникли перешкоди у здійсненні ваших намірів, чи легко вам відмовитися від своїх намірів?
9	Чи легко ви встановлюєте контакти з людьми, які старші за вас за віком?
10	Чи любите ви придумувати або організовувати зі своїми товаришами різні ігри та розваги?
11	Чи важко вам включатися в нові для вас компанії (колективи)?
12	Чи часто ви відкладаєте на потім справи, які потрібно виконати сьогодні?
13	Чи легко вам вдається встановлювати контакти та спілкуватися з незнайомими людьми?
14	Чи прагнете ви домогтися того, щоб ваші товариші діяли відповідно до вашої думки?
15	Чи важко ви освоюєтеся в новому колективі?
16	Чи правда, що у вас не буває конфліктів з товаришами через невиконання ними своїх обіцянок, зобов'язань, обов'язків?
17	Чи прагнете ви при нагоді познайомитися і поговорити з новою людиною?
18	Чи часто при вирішенні важливих справ ви приймаєте ініціативу на себе?
19	Чи дратують вас навколишні люди та чи хочеться вам побути на самоті?
20	Чи правда, що ви погано орієнтуєтеся в незнайомій для вас обстановці?

21	Чи подобається вам постійно знаходитися серед людей?
22	Чи виникає у вас роздратування, якщо вам не вдається закінчити розпочату справу?
23	Чи відчуваєте ви незадоволення, якщо доводиться проявити ініціативу, щоб познайомитися з новою людиною?
24	Чи правда, що ви втомлюєтеся від частого спілкування з товаришами?
25	Чи любите ви брати участь у колективних іграх?
26	Чи часто ви проявляєте ініціативу при вирішенні питань, які зачіпають інтереси ваших товаришів?
27	Чи правда, що ви відчуваєте себе невпевнено серед незнайомих людей?
28	Чи правда, що ви рідко прагнете довести свою правоту?
29	Чи вважаєте ви, що вам не становить особливих труднощів внести пожвавлення в малознайому групу?
30	Чи приймаєте ви участь у громадській роботі в школі (у навчальному закладі, на виробництві)?
31	Чи прагнете ви обмежити коло своїх знайомих?
32	Чи вірно, що ви не прагнете відстоювати свою думку або рішення, якщо воно не відразу було прийнято товаришами?
33	Чи відчуваєте ви себе невимушено, потрапивши в незнайомий колектив?
34	Чи охоче ви приступаєте до організації різних заходів для своїх товаришів?
35	Чи правда, що ви не відчуваєте себе досить упевненим і спокійним, коли доводиться говорити що-небудь великій групі людей?
36	Чи часто ви спізнюєтеся на ділові зустрічі, побачення?
37	Чи правда, що у вас багато друзів?
38	Чи часто ви опиняєтеся в центрі уваги своїх товаришів?
39	Чи часто ви стривожені і відчуваєте незручність при спілкуванні з малознайомими людьми?
40	Чи правда, що ви не дуже впевнено почуваєте себе в оточенні великої групи своїх товаришів?

Додаток Б

**Результати рівня сформованості комунікативних та організаторських
схильностей в учнів ЕГ за проведеною методикою на констатувальному
етапі експерименту**

№	ПІБ	Комунікативні і схильності	Організаторські схильності	Шкала оцінок комунікативних схильностей	Шкала оцінок організаторських схильностей
1	Бабич Іван	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*9=0,45	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
2	Барченко Данійл	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 і нижче середнього
3	Басанець Іванна	К ком =0,05*7=0,35	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 1 низький	Q орг = 2 нижче середнього
4	Василенко Софія	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*11=0,5 5	Q ком = 3 середній	Q орг=1 низький
5	Власко Катерина	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*9=0,45	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
6	Гойденко Владислав	К ком =0,05*9=0,45	К орг=0,05*10=0,5	Q ком = 1 низький	Q орг=1 низький
7	Гончар Богдана	К ком =0,05*14=0,7	К орг=0,05*14=0,7	Q ком = 4 високий	Q орг = 3 середній
8	Грищенко Максим	К ком =0,05*7=0,35	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 1 низький	Q орг = 2 нижче середнього
9	Грінченко Матвій	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*9=0,45	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
10	Грукач Варвара	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*11=0,5 5	Q ком = 3 середній	Q орг=1 низький
11	Гужва Ігор	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього
12	Духневич Артем	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*10=0,5	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
13	Коптель Максим	К ком =0,05*7=0,35	К орг=0,05*9=0,45	Q ком = 1 низький	Q орг=1 низький
14	Калінович Дмитро	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*8=0,4	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
15	Кудіров Микола	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*7=0,35	Q ком = 3 середній	Q орг=1 низький
16	Кудлаєва Софія	К ком =0,05*14=0,7	К орг=0,05*14=0,7	Q ком = 4 високий	Q орг = 3 середній
17	Литвин Євгеній	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього
18	Новик Дмитро	К ком =0,05*14=0,7	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 4 високий	Q орг = 2 нижче середнього
19	Огняник Іван	К ком =0,05*11=0,55	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього
20	Пупій Аліна	К ком =0,05*7=0,35	К орг=0,05*9=0,45	Q ком = 1 низький	Q орг=1 низький
21	Скороход Максим	К ком =0,05*13=0,65	К орг=0,05*15=0,7 5	Q ком = 3 середній	Q орг=4 високий
22	Сурмай Поліна	К ком =0,05*5=0,25	К орг=0,05*8=0,4	Q ком = 1 низький	Q орг=1 низький

2 3	Чечукова Аліса	К ком =0,05*8=0,4	К орг=0,05*8=0,4	Q ком = 1 низький	Q орг=1 низький
2 4	Шевченко Анастасія	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього

Додаток В

Результати рівня сформованості комунікативних та організаторських схильностей в учнів КГ за проведеною методикою на констатувальному етапі експерименту

№	ПІБ	Комунікативні схильності	Організаторські схильності	Шкала оцінок комунікативних схильностей	Шкала оцінок організаторських схильностей
1	Анікієць Варвара	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	Q ком = 4 високий	Q орг = 3 середній
2	Бурнос Вероніка	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 18 = 0,9$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 5 Дуже високий	Q орг = 2 нижче середнього
3	Гавриш Маргарита	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього
4	Дуб Данііл	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 1 низький
5	Дудка Дар'я	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	Q ком = 4 високий	Q орг = 4 високий
6	Жила Артем	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	Q ком = 4 високий	Q орг = 3 середній
7	Жир Анна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
8	Жовнер Назар	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	Q ком = 5 Дуже високий	Q орг = 3 середній
9	Зан Марія	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 4 високий	Q орг = 1 низький
10	Збанко Вероніка	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 18 = 0,9$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	Q ком = 5 Дуже високий	Q орг = 4 високий
11	Каштальян Святослав	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 8 = 0,4$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 8 = 0,4$	Q ком = 1 Низький	Q орг = 1 низький
12	Клевець Анна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 8 = 0,4$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	Q ком = 1 Низький	Q орг = 2 нижче середнього
13	Клевець Дмитро	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 3 середній	Q орг = 1 низький
14	Коварда Ангеліна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього
15	Корж Матвій	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 9 = 0,45$	Q ком = 4 високий	Q орг = 1 низький
16	Майба Артем	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	Q ком = 3 середній	Q орг = 4 високий
17	Матковська Маргарита	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього
18	Мойсеєнко Мілана	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 4 високий	Q орг = 2 нижче середнього
19	Омелечко Софія	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього
20	Плакса Артем	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 9 = 0,45$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 1 Низький	Q орг = 2 нижче середнього

21	Семирозум Максим	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 8 = 0,4$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 1 Низький	Q орг=1 низький
22	Сірий Богдан	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 4 високий	Q орг=1 низький
23	Струк Тимофій	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 5 Дуже високий	Q орг=1 низький
24	Чечіль Максим	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 9 = 0,45$	Q ком = 3 середній	Q орг=1 низький

Додаток Г

Вправи, запропоновані для визначення вихідного рівня сформованості комунікативної компетентності в учнів ЕГ та КГ

Вправа «Літературний квест»

Мета: розвиток навичок аналізу тексту, критичного мислення та командної взаємодії через інтерактивні завдання.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель готує квест-завдання на основі прочитаного твору, включаючи загадки та завдання, що стосуються змісту.
2. Формування груп – учні об'єднуються в команди (по 4-6 учасників).
3. Проходження квесту – команди проходять етап квесту, вирішуючи загадки та виконуючи завдання, щоб просуватися далі. Кожен етап може бути пов'язаний з певною частиною твору.
4. Обговорення – після виконання завдань команди обговорюють свої рішення, пояснюючи, чому чому вони обрали ті чи інші відповіді.
5. Підсумок – вчитель проводить обговорення, акцентуючи увагу на ключових моментах твору та значенні виконаних завдань.



Вправа «Колективний лист»

Мета: розвиток навичок письмового спілкування та командної роботи серед учнів.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель пояснює правила гри та мету. Учні обирають тему спільного листа (наприклад, улюблений автор або враження від музею).

2. Обговорення – учні обговорюють обрану тему та висловлюють свої



ідеї. Вчитель може розподіляти ролі: один формулює речення, інші перевіряють на помилки або записують.

3. Формування тексту – учні об'єднують всі частини в один текст,

перевіряють його на помилки та вдосконалюють.

4. Презентація – готовий лист можна зачитати або обговорити в класі.

Вправа «Розповідь по черзі»

Мета: розвиток уяви, слухових навичок, мовлення та комунікаційних здібностей учнів.

Хід виконання:

1. Підготовка – учні сідають в коло. Вчитель пояснює правила гри: кожен по черзі додає по одному реченню до спільної історії.

2. Виконання – гра починається з першого учасника, який розпочинає історію з одного речення. Кожен учасник уважно слухає попередників і логічно додає своє речення. історія продовжується до тих пір, поки усі учасники не зроблять свій внесок.



3. Обговорення – після завершення історії учні можуть обговорити, що їм сподобалося, і які моменти були особливо кумедними чи цікавими.
4. Підбиття підсумків – вчитель підсумовує, як гра допомагає розвинути комунікативні навички та творчість.

Вправа «Телефон»

Мета: розвиток уваги, пам'яті та комунікативних навичок через передачу інформації.

Хід виконання:

1. Підготовка – учні сідають у коло. Вчитель пояснює правила гри: передавати повідомлення пошепки.



2. Виконання – перший учасник придумує слово або словосполучення та шепоче його наступному учаснику. Кожен учасник уважно слухає і повторює інформацію, передаючи далі. Останній учасник озвучує те, що він почув.
3. Обговорення – вчитель порівнює початкове слово з тим, що прозвучало в кінці. Обговорюються можливі причини, чому змінилося повідомлення.
4. Підбиття підсумків – вчитель підсумовує важливість чіткої комунікації та уважності.

Додаток Д
Результати вихідного рівня сформованості комунікативної
компетентності в учнів ЕГ

№	Прізвище, ім'я учня	Критерії										Сума
		№1	№2	№3	№4	№5	№6	№7	№8	№9	№10	
1	Бабич Іван	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	3
2	Барченко Данії	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6
3	Басанець Іванна	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
4	Василенко Софія	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4
5	Власко Катерина	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7
6	Гойденко Владислав	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	5
7	Гончар Богдан	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5
8	Грищенко Максим	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
9	Грінченко Матвій	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
10	Грукач Варвара	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	6
11	Гужва Ігор	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6
12	Духневич Артем	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	4
13	Коптель Максим	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3
14	Калінович Дмитро	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
15	Кудіаров Микола	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3
16	Кудлаєва Софія	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
17	Литвин Євгеній	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4
18	Новик Дмитро	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	6
19	Огняник Іван	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7
20	Пупій Аліна	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3
21	Скороход Максим	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
22	Сурмай Поліна	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
23	Чечукова Аліса	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5
24	Шевченко Анастасія	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8

Додаток Е

**Результати вихідного рівня сформованості комунікативної
компетентності в учнів КГ**

№	Прізвище, ім'я учня	Критерії										Сума
		№1	№2	№3	№4	№5	№6	№7	№8	№9	№10	
1	Анікієць Варвара	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
2	Бурнос Вероніка	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	6
3	Гавриш Маргарита	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
4	Дуб Даніїл	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
5	Дудка Дар'я	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
6	Жила Артем	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7
7	Жир Анна	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
8	Жовнер Назар	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
9	Зан Марія	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
10	Збанко Вероніка	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
11	Каштальян Святослав	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3
12	Клевець Анна	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
13	Клевець Дмитро	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6
14	Коварда Ангеліна	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6
15	Корж Матвій	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
16	Майба Артем	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
17	Матковська Маргарита	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6
18	Мойсеєнко Мілана	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
19	Омелечко Софія	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6
20	Плакса Артем	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5
21	Семирозум Максим	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
22	Сірий Богдан	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
23	Струк Тимофій	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
24	Чечіль Максим	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7

Додаток Ж

Вправи, запропоновані для визначення рівня сформованості комунікативної компетентності в учнів ЕГ та КГ на етапі післяекспериментального зрізу

Вправа № 1 «Комунікативний міст»

Мета: оцінити навички говоріння та слухання.

Час на виконання завдання: 10 хвилин.

Обладнання: картки зі словами (можна використовувати тематичні категорії, наприклад, тварини, їжа, хобі, відпочинок, спорт).

Хід вправи:

1. Учні об'єднуються в пари.
2. Кожна пара отримує набір карток з різними словами.
3. Один учень описує слово, не називаючи його, а інший намагається вгадати.
4. Після 5 вгадувань учні міняються ролями.
5. Для підвищення інтерактивності запроваджено систему балів: за кожне вгадування нараховуються бали.

Система нарахування балів:

- **1 бал** за кожне вгадане слово: учень, який вгадав слово, отримує 1 бал.
- **2 бали** за швидкість: якщо учень вгадує слово з першого або другого разу, він отримує додаткові 2 бали.
- **1 бал** за якість опису: якщо учень, який описує слово, використовує нові слова або фрази замість простих описів, він також отримує 1 бал (оцінюється вчителем або партнером).

Підсумковий підрахунок балів:

- Кожен учень може отримати максимум 5 балів за вгадування (1 бал за кожне слово), плюс до 2 балів за швидкість (максимум 10 балів за 5 слів вгаданих швидко), і до 1 балу за якість опису.
- Таким чином, максимальна кількість балів, яку може отримати учень, становить 20 балів за один раунд.

Оцінка результатів:

- Після виконання вправи вчитель підсумовує бали кожного учня.
- Учні можуть обговорити свої результати, зазначаючи, хто отримав найбільшу кількість балів, що сприяє розвитку духу змагання та мотивації.
- В кінці можна оголосити «найактивнішого учасника», що сприятиме підвищенню зацікавленості у подальших вправах.

Вправа № 2 «Читаємо разом»

Мета: перевірити навички читання та розвитку критичного мислення.

Час на виконання завдання: 20 хвилин.

Обладнання: картки з текстами (можна обрати тексти на різні теми, наприклад, природа, відпочинок, подорожі, розваги, культура).

Хід вправи:

1. Підготовка текстів – вчитель заздалегідь підбирає тексти на різні теми.
2. Об'єднання в групи – учні об'єднуються в групи по 4-5 осіб. Кожна група отримує один текст для читання.
3. Читання вголос – у групі учні читають текст вголос по черзі. Важливо, щоб кожен учень мав можливість прочитати хоча б два абзаци. Вчитель може наглядати за процесом читання, виправляючи вимову та наголошуючи на важливості інтонації.
4. Обговорення змісту – Після читання кожна група обговорює зміст тексту. Вчитель може запропонувати кілька запитань для обговорення,

наприклад: «Яка основна ідея тексту?», «Які деталі вам запам'ятались?», «Як ви можете пов'язати цю інформацію з вашим досвідом?»

5. Презентація висновків – кожна група має 2-3 хвилини, щоб представити свої висновки класу.
6. Підсумок та зворотний зв'язок – вчитель підсумовує обговорення, звертаючи увагу на цікаві моменти про які згадували учні під час своїх презентацій. Вчитель може також задати додаткові питання, щоб заохотити учнів до глибшого аналізу.
7. Медалі за активну участь – в кінці вправи вчитель може вручити медалі або спеціальні значки учням, які були особливо активними в обговоренні. Це може бути «Медаль за кращого читача», «Медаль за активну участь».

Оцінювання:

Вчитель може оцінювати участь учнів у читанні та обговоренні за допомогою простого підрахунку: 1 бал за активну участь у читанні та 1 бал за внесок у обговорення. Це дозволить підсумувати активність кожного учня в групі.

Вправа № 3 «Листування з другом»

Мета: оцінити навички письма та розвивати вміння давати зворотний зв'язок.

Час на виконання завдання: 25 хвилин.

Обладнання: папір, ручки, зразки листів.

Хід вправи:

1. Вступ до вправи – вчитель пояснює учням мету вправи та важливість листування як форми спілкування. Вчитель може навести приклади різних типів листів (друзі, родичі, офіційні), щоб учні розуміли контекст.
2. Підготовка до написання – учні отримують зразки листів, щоб ознайомитися з форматом та структурою: привітання, основна частина, кінцівка. Вчитель описує, які елементи слід включити в лист, наприклад:

привітання, вступ (чому пишуть), основна частина (опис улюблених занять, плани, хобі), закінчення (побажання, прощання).

3. Написання листа – учні пишуть другу, описуючи свої улюблені заняття та що вони люблять робити у вільний час. Вчитель наголошує на важливості використання яскравих слів та емоцій, щоб зробити лист більш цікавим та особистим. Учні можуть використовувати приклади з власного досвіду, щоб зробити лист більш жвавим і змістовним.
4. Обмін листами – після завершення написання листів учні обмінюються ними з сусідом по парті. Вони читають отримані листи, намагаючись зрозуміти думки та емоції, які передав автор.
5. Зворотний зв'язок – учні повинні дати зворотний зв'язок на отримані листи. Це може бути структуроване оцінювання, за якими учні оцінюють:
 - цікавість (наскільки цікавою була інформація): 1-5 балів;
 - зрозумілість (наскільки легко було зрозуміти текст): 1-5 балів;
 - емоційність (наскільки емоційно насиченим був лист): 1-5 балів.

Вчитель може запропонувати учням заповнити таблицю для зворотного зв'язку, в якій будуть три стовпці для оцінки.

6. Обговорення результатів – після оцінювання учні можуть обговорювати свої враження про листи, які вони отримали. Вчитель може поставити запитання, щоб заохотити учнів до дискусії, наприклад: «Яка частина листа вас найбільше вразила?», «Чи є щось, що б ви хотіли дізнатися більше?», «Як ви думаєте, що зробило лист більш цікавим?».
7. Завершення вправи – в кінці вправи вчитель підсумовує основні моменти, які учні обговорювали, та наголошує на важливості вміння правильно висловлювати свої думки у письмовій формі. Учні можуть зберегти свої листи для подальшого використання або обміну з іншими учнями в наступних заняттях.

Оцінювання: вчитель може використовувати бальну систему для оцінювання написаних листів, враховуючи структуру, зміст, граматику та стиль. Зворотний зв'язок може бути використаний для формування підсумкової оцінки учня за цю вправу, що стимулюватиме їх до покращення письмових навичок у майбутньому.

Вправа № 4 «Слухай і виконуй»

Мета: перевірити навички слухання, розвинути здатність до розуміння на слух, вміння працювати з інформацією та розвитку критичного мислення.

Час на виконання завдання: 15 хвилин.

Обладнання: відео або аудіозапис, аркуші з запитаннями, ручки.

Хід вправи:

1. Підготовка до слухання – вчитель обирає короткий аудіозапис або відео (тривалість 2-3 хвилини), яке є зрозумілим та цікавим для учнів. Теми можуть бути пов'язані з їхніми інтересами, наприклад, про природу, пригоди, дружбу. Вчитель готує запитання, які стосуються змісту почутого (приблизно 5-6 запитань).
2. Оголошення мети – вчитель пояснює учням, що вони будуть дивитися відео, а потім відповідати на запитання. Учні повинні зосередитися на змісті, деталях та основній ідеї.
3. Перегляд відео – вчитель вмикає відео. Учні уважно переглядають, намагаючись зрозуміти основні думки та деталі. Вчитель може запропонувати учням переглянути матеріал двічі, якщо це необхідно, щоб краще усвідомити зміст.
4. Заповнення аркушів з запитаннями – після перегляду відео вчитель роздає учням аркуші з запитаннями. Учні отримують 5-7 хвилин для того, щоб відповісти на запитання за змістом. Запитання можуть бути наступними: «Яка основна ідея або тема почутого?», «Які персонажі

були згадані?», «Які події відбувалися?», «Які емоції або почуття викликали ці події?»).

5. Обговорення відповідей – після того, як учні завершили заповнення аркушів, вчитель проводить обговорення. Він запитує учнів про їхні відповіді, заохочуючи їх пояснити свої думки. Вчитель може поставити додаткові запитання, щоб стимулювати дискусію, наприклад: «Чому ви вважаєте цю інформацію важливою?», «Які деталі запам'яталися найкраще і чому?»).
6. Оцінка та зворотний зв'язок – вчитель оцінює відповіді учнів за кількістю правильних відповідей, а також за якістю їхніх аргументів під час обговорення. Вчитель може надати загальний зворотний зв'язок, акцентуючи увагу на тому, які аспекти слухання були успішними, а над якими ще потрібно доопрацювати.
7. Підсумок вправи – в кінці вчитель підсумовує, що учні дізналися, і підкреслює важливість навичок слухання в навчанні. Вчитель може запропонувати учням подумати про стратегії, які допомогли їм краще розуміти почуте, щоб вони могли використовувати їх у майбутньому.

Оцінювання: вчитель може використовувати бальну систему для оцінювання відповідей, наприклад, 1 бал за правильну відповідь на запитання. Додатково, оцінюється активність учнів під час обговорення, що мотивує їх до більш активного залучення у процес навчання.

Додаток 3

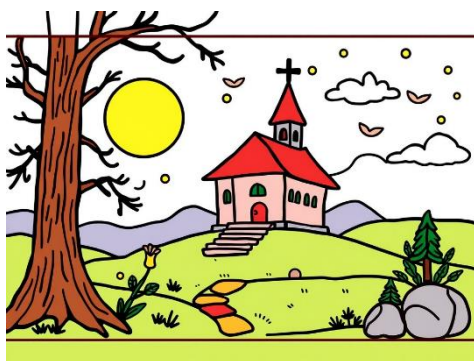
ВПРАВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Вправа «Граматичний квест»

Мета: стимулювати вивчення граматики, розвиток навичок застосування правил у мовленні, а також навичок командної роботи та комунікації.

Хід виконання:

1. Підготовка квесту – вчитель створює віртуальний квест з різними завданнями, пов'язаними з граматичними правилами.



2. Формування команд – учні об'єднуються в команди для проходження квесту.
3. Проходження рівнів – команди виконують завдання, що відкривають нові рівні. Кожне нове завдання включає граматичне правило, яке потрібно застосувати.
4. Обговорення рішень – учні обговорюють свої відповіді та рішення в командах, що сприяє розвитку комунікативних навичок.
5. Фінальна оцінка – після завершення квесту проводиться підрахунок балів, обговорення результатів та аналіз помилок.

Гра «Граматичний квест» є ефективним інструментом для розвитку не лише граматичних знань, а й навичок комунікації та співпраці. Вона заохочує учнів до активного навчання та взаємодії під час виконання завдань.

Вправа «Казкова естафета»

Мета: розвиток творчого мислення, зв'язного мовлення, вміння висловлювати думки та слухати інших.

Хід виконання:

1. Вибір теми – вчитель обирає тему для казки (наприклад, «Пригоди в лісі», «Чарівний світ»).
2. Формування кола – учні сідають в коло, щоб бачити один одного.
3. Казка – один учень починає казку з кількох речень, вказуючи на тему. Наступний учень продовжує казку, додаючи нові деталі, дотримуючись теми і використовуючи вивчені мовні конструкції.
4. Обговорення – після завершення казки учасники обговорють, що їм сподобалося, які мовні конструкції використовувалися, і що можна покращити.



Вправа «Казкова естафета» є ефективним способом розвитку творчих і комунікативних навичок учнів. Вона заохочує їх до співпраці, слухання один одного та висловлення власних думок у креативній формі.

Вправа «Словесний інструктор»

Мета: розвиток лексичних навичок, вміння використовувати слова в контексті та формування навичок командної роботи.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель готує набір літер (наприклад, «к, о, р, т, н, а, ц, і»).



2. Формування команд – учні об'єднуються в команди (по 3-5 учасників).
3. Створення слів – команди по черзі намагаються створити якомога більше слів з наданого набору літер.

4. Використання слів у реченнях – кожна команда повинна використовувати створені слова в реченнях. Наприклад, «Мій кіт спить на ліжку».
5. Обговорення – після виконання завдання учні обговорюють свої речення, обирають найцікавіші та пояснюють, чому саме ці слова важливі.

Вправа «Словесний інструктор» є чудовим способом розвитку лексичних навичок та командної роботи учнів. Вона сприяє креативності, навчанню висловлювати думки та працювати разом для досягнення спільної мети.

Вправа «Мовний батл»

Мета: розвиток навичок складання речень, аргументації та переконання, а також формування вміння висловлювати свої думки.

Хід виконання:

1. Формування команд – учні об'єднуються в команди (по 4-6 учнів).
2. Завдання лексики – викладач надає командам список слів або фраз, які вони повинні використовувати.
3. Складання речень – команди по черзі створюють речення, використовуючи надану лексику. Вони можуть обирати, чи будуть ці речення відповідати певній темі.
4. Аргументація – після складання речень команди повинні обґрунтувати свої висловлювання та переконати інших учасників у правильності своїх думок.
5. Оцінка – вчитель або самі учасники оцінюють речення за критеріями: креативність, граматичність, аргументація.



Вправа «Мовний батл» є ефективним способом розвитку мовленнєвих навичок, критичного мислення та комунікації серед учнів. Вона заохочує до активної участі в освітньому процесі та формує вміння чітко висловлювати свої думки і переконувати інших.

Вправа «Опиши малюнок»

Мета: розвиток навичок усного мовлення, логічної організації розповіді та вираження думок.

Хід виконання

1. Підготовка – вчитель готує колекцію малюнків (5-10 малюнків) на обрану тему.



2. Формування команд – учні об'єднуються в команди (по 3-5 учасників).
3. Опис малюнків – кожна команда отримує один або декілька малюнків. Учні повинні скласти оповідання, використовуючи вивчені граматичні структури.
4. Презентація – команди по черзі представляють свої оповідання класу, описуючи малюнки та їхній взаємозв'язок.
5. Обговорення – після кожної презентації інші учні можуть задати питання або коментувати, що сприяє розвитку комунікаційних навичок.

Вправа «Опиши малюнок» є чудовим способом розвитку творчого мислення та мовленнєвих навичок учнів. Вона заохочує до активної участі в освітньому процесі, спонукає до співпраці та формує вміння чітко висловлювати свої думки.

Додаток И

ВПРАВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПРИЙОМУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ

Вправа «Знайди пару»

Мета: розвиток навичок активного діалогу, взаємодії та обміну враженнями, а також закріплення прочитаного матеріалу.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель готує картки з цитатами чи репліками з прочитаного уривку (по одній на учня).



2. Роздача карток – кожному учню видається одна картка. Завдання учнів – знайти свою пару, тобто учня з відповідною цитатою.
3. Взаємодія – учні ходять по класу, спілкуючись один з одним, задаючи питання та обговорюючи зміст своїх карток, щоб знайти партнера.
4. Обговорення – після знаходження пар, учні по черзі представляють свої цитати та обговорюють, чому вони важливі в контексті прочитаного матеріалу.
5. Підсумок – вчитель проводить підсумкове обговорення, підкреслюючи основні теми та ідеї, що виникли під час виконання вправи.

Вправа «Знайди пару» є ефективним способом розвитку комунікативних навичок і активного навчання. Вона спонукає учнів до взаємодії, обміну думками та глибшого розуміння прочитаного матеріалу.

Вправа «Літературний пазл»

Мета: розвиток навичок логічного мислення, командної роботи та усного мовлення через складання уривків тексту.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель готує набір карток з частинами уривків тексту (кожна картка містить одну частину).
2. Формування груп – учні об'єднуються в групи (по 4-6 учасників).
3. Складання уривку – кожна група отримує свій набір карток і повинна обговорити, як скласти уривок у правильному порядку.
4. Презентація – після складання уривку, групи по черзі презентують його класу, читаючи вголос та пояснюючи, чому вони обрали саме цей порядок.
5. Обговорення – після кожної презентації інші учні можуть коментувати, чи згодні з порядком та які деталі допомогли визначити правильну послідовність.



Вправа «Літературний пазл» є ефективним способом навичок критичного мислення, комунікації та роботи в команді. Вона заохочує учнів до активної участі, сприяє глибшому розумінню тексту та формує вміння аргументувати свої вибори.

Вправа «Театральна сценка»

Мета: розвиток навичок комунікації, креативності, емпатії та збагачення словникового запасу через імпровізацію та виконання ролей.

Хід виконання:

1. Підготовка – визначити байку або сюжет, на основі якого буде виконуватись сценка. Обрати персонажів (наприклад, Щука та Кіт).



2. Вступ – вчитель пояснює учням суть вправи, знайомить їх з персонажами та основними рисами їх характеру.

3. Імпровізація – один учень виконує роль Щуки, інші по черзі стають Котами. Щука починає діалог, а коти

відповідають, демонструючи свою мудрість та креативність.

4. Обговорення – після кожної імпровізації учні можуть обговорити, що їм сподобалось, які моменти були цікавими, та як вони відчували себе в ролі персонажів.
5. Підсумок – вчитель підводить підсумки, акцентуючи увагу на важливості комунікації, креативності та взаєморозумінні.

Вправа «Театральна сценка» є потужним інструментом для розвитку комунікативної компетентності учнів. Вона спонукає до активної участі, сприяє розвитку творчості та навичок співпраці, а також допомагає учням глибше зрозуміти персонажів та їхні мотиви.

Вправа «Сторітелінг-челендж»

Мета: розвиток навичок творчого мислення, публічного виступу та комунікації через створення і розповідання історій.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель пояснює учням суть гри та пропонує обрати



тему для історії, базуючись на прочитаному матеріалі.

2. Створення історій – учні в малих групах або індивідуально створюють свої історії, використовуючи елементи прочитаного твору.

3. Презентація – кожен учень або група по черзі розповідає свою історію класу, використовуючи креативні прийоми.
4. Обговорення – після кожної розповіді учні можуть коментувати, що їм сподобалось, та як історія пов'язана прочитаним матеріалом.
5. Підсумок – вчитель підводить підсумки, акцентуючи увагу на ключових навичках, які були розвинуті під час виконання завдання.

Вправа «Сторітелінг-челендж» є ефективним інструментом для розвитку творчих і комунікативних навичок учнів. Вона заохочує до активної участі, сприяє глибшому розумінню тексту та розвиває впевненість у публічних виступах.

Вправа «Літературний суд»

Мета: вдосконалення навичок аргументації, критичного мислення та публічного виступу через обговорення вчинків персонажів.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель обирає літературний твір, в якому є спірні вчинки персонажів, та пояснює суть гри.
2. Формування груп – учні об'єднуються в команди, кожна з яких отримує свою роль (суддя, прокурор, адвокат, свідки).
3. Підготовка аргументів – учасники обговорюють свої ролі та готують аргументи для судового засідання, спираючись на текст твору.

4. Судове засідання – ведеться дискусія, в якій прокурор та адвокат представляють свої аргументи, а свідки можуть давати свідчення. Суддя контролює процес.
5. Обговорення – після завершення засідання всі учасники можуть обговорити висловлені аргументи, оцінити їхню силу та обґрунтованість.
6. Підсумок – вчитель підводить підсумки, акцентуючи увагу на важливості критичного мислення та аргументації.



Вправа «Літературний суд» є ефективним інструментом для розвитку навичок аргументації, критичного мислення та комунікації. Вона залучає учнів до активного обговорення літературних творів і сприяє глибшому розумінню матеріалу через рольову гру.

Вправа “Я – герой твору” (Я-Катруся)

Мета: розвиток навичок уявлення, емпатії, комунікації та творчого мислення через рольову гру.

Хід виконання:

1. Підготовка – вчитель пояснює учням суть гри та пропонує об’єднатися в групи по 3-4 учні. Кожна група отримує завдання уявити себе на місці Катрусі.
2. Уявлення ситуації – учні у своїх групах обговорюють, які емоції та думки виникають у них, коли вони бачать розквітлий сад.
3. Висловлення думок – кожна група по черзі ділиться своїми думками, висловлюючи їх від імені Катрусі. Наприклад, «Яка краса! Я хочу намалювати це!»

4. Обговорення – після виступів учнів, клас обговорює різні точки зору, акцентуючи увагу на емоціях і почуттях, які можуть виникати в подібних ситуаціях.
5. Вчитель підводить підсумки акцентуючи увагу на значенні емпатії та вмінні висловлювати думки.

Вправа «Я-Катруся» є ефективним інструментом для розвитку комунікативної компетентності учнів початкової школи. Вона сприяє формуванню емпатії, творчого мислення та взаємодії в групі, допомагаючи дітям вчитися розуміти різні точки зору. Отже, ця вправа чудовий інструмент для цілісного розвитку молодших школярів у сфері комунікації. Вона дозволяє поєднати навчання з грою, що робить процес пізнання природним і захопливим для дітей.

Додаток К

**Результати рівня сформованості комунікативних та організаторських
схильностей в учнів ЕГ за проведеною методикою
(післяекспериментальний зріз)**

№	ПІБ	Комунікативні схильності	Організаторські схильності	Шкала оцінок комунікативних схильностей	Шкала оцінок організаторських схильностей
1	Бабич Іван	К ком =0,05*11=0,55	К орг=0,05*9=0,45	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
2	Барченко Даніїл	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
3	Басанець Іванна	К ком =0,05*9=0,45	К орг=0,05*14=0,7	Q ком = 1 низький	Q орг = 3 середній
4	Василенко Софія	К ком =0,05*13=0,65	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
5	Власко Катерина	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
6	Гойденко Владислав	К ком =0,05*11=0,55	К орг=0,05*11=0,5 5	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
7	Гончар Богдан	К ком =0,05*15=0,75	К орг=0,05*14=0,7	Q ком = 4 високий	Q орг = 3 середній
8	Грищенко Максим	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 3 середній
9	Грінченко Матвій	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
10	Грукач Варвара	К ком =0,05*14=0,7	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 4 високий	Q орг = 2 нижче середнього
11	Гужва Ігор	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*13=0,6 5	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
12	Духневич Артем	К ком =0,05*11=0,55	К орг=0,05*10=0,5	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг=1 низький
13	Коптель Максим	К ком =0,05*8=0,4	К орг=0,05*9=0,45	Q ком = 1 низький	Q орг=1 низький
14	Калінович Дмитро	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
15	Кудяров Микола	К ком =0,05*12=0,6	К орг=0,05*7=0,35	Q ком = 3 середній	Q орг=1 низький
16	Кудлаєва Софія	К ком =0,05*15=0,75	К орг=0,05*15=0,7 5	Q ком = 4 високий	Q орг=4 високий
17	Литвин Євгеній	К ком =0,05*10=0,5	К орг=0,05*12=0,6	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 2 нижче середнього

18	Новик Дмитро	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	Q ком = 4 високий	Q орг = 2 нижче середнього
19	Огняник Іван	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього
20	Пупій Аліна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 8 = 0,4$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 9 = 0,45$	Q ком = 1 низький	Q орг = 1 низький
21	Скороход Максим	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	Q ком = 4 високий	Q орг = 4 високий
22	Сурмай Поліна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 1 низький
23	Чечукова Аліса	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	Q ком = 2 Нижче середнього	Q орг = 1 низький
24	Шевченко Анастасія	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	Q ком = 3 середній	Q орг = 2 нижче середнього

Додаток Л

**Результати рівня сформованості комунікативних та організаторських
схильностей в учнів КГ за проведеною методикою
(післяекспериментальний зріз)**

№	ПІБ	Комунікативні схильності	Організаторські схильності	Шкала оцінок комунікативних схильностей	Шкала оцінок організаторських схильностей
1	Анікієць Варвара	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$Q_{\text{ком}} = 5$ Дуже високий	$Q_{\text{орг}} = 4$ високий
2	Бурнос Вероніка	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$Q_{\text{ком}} = 3$ середній	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього
3	Гавриш Маргарита	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$Q_{\text{ком}} = 2$ Нижче середнього	$Q_{\text{орг}} = 3$ середній
4	Дуб Данііл	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$Q_{\text{ком}} = 2$ Нижче середнього	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього
5	Дудка Дар'я	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$Q_{\text{ком}} = 4$ високий	$Q_{\text{орг}} = 4$ високий
6	Жила Артем	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$Q_{\text{ком}} = 5$ Дуже високий	$Q_{\text{орг}} = 3$ середній
7	Жир Анна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$Q_{\text{ком}} = 4$ високий	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього
8	Жовнер Назар	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 17 = 0,85$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$Q_{\text{ком}} = 5$ Дуже високий	$Q_{\text{орг}} = 3$ середній
9	Зан Марія	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$Q_{\text{ком}} = 5$ Дуже високий	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього
10	Збанко Вероніка	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 18 = 0,9$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	$Q_{\text{ком}} = 5$ Дуже високий	$Q_{\text{орг}} = 4$ високий
11	Каштальян Святослав	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 9 = 0,45$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$Q_{\text{ком}} = 1$ Низький	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього
12	Клевець Анна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$Q_{\text{ком}} = 2$ Нижче середнього	$Q_{\text{орг}} = 3$ середній
13	Клевець Дмитро	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$Q_{\text{ком}} = 3$ середній	$Q_{\text{орг}} = 1$ низький
14	Коварда Ангеліна	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$Q_{\text{ком}} = 2$ Нижче середнього	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього
15	Корж Матвій	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	$Q_{\text{ком}} = 4$ високий	$Q_{\text{орг}} = 1$ низький
16	Майба Артем	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 16 = 0,8$	$Q_{\text{ком}} = 4$ високий	$Q_{\text{орг}} = 4$ високий
17	Матковська Маргарита	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$Q_{\text{ком}} = 3$ середній	$Q_{\text{орг}} = 3$ середній
18	Мойсеєнко Мілана	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 13 = 0,65$	$Q_{\text{ком}} = 3$ середній	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього
19	Омелечко Софія	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	$Q_{\text{ком}} = 3$ середній	$Q_{\text{орг}} = 2$ нижче середнього

2 0	Плакса Артем	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 9 = 0,45$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 1 Низький	Q орг = 2 нижче середнього
2 1	Семирозум Максим	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 9 = 0,45$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 1 Низький	Q орг = 1 низький
2 2	Сірий Богдан	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 15 = 0,75$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 11 = 0,55$	Q ком = 4 високий	Q орг = 1 низький
2 3	Струк Тимофій	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 17 = 0,85$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 12 = 0,6$	Q ком = 5 Дуже високий	Q орг = 2 нижче середнього
2 4	Чечіль Максим	$K_{\text{ком}} = 0,05 \cdot 14 = 0,7$	$K_{\text{орг}} = 0,05 \cdot 10 = 0,5$	Q ком = 4 високий	Q орг = 1 низький

Додаток М

**Результати рівня сформованості комунікативної компетентності в учнів
ЕГ (післяекспериментальний зріз)**

№	Прізвище, ім'я учня	Критерії										Сума
		№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	№ 5	№ 6	№ 7	№ 8	№ 9	№10	
1	Бабич Іван	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5
2	Барченко Данії	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7
3	Басанець Іванна	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5
4	Василенко Софія	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
5	Власко Катерина	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
6	Гойденко Владислав	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6
7	Гончар Богдан	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	6
8	Грищенко Максим	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
9	Грінченко Матвій	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
10	Грукач Варвара	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7
11	Гужва Ігор	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
12	Духневич Артем	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5
13	Коптель Максим	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5
14	Калінович Дмитро	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
15	Кудяров Микола	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	3
16	Кудласєва Софія	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
17	Литвин Євгеній	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6
18	Новик Дмитро	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7
19	Огняник Іван	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
20	Пупій Аліна	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	4
21	Скороход Максим	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
22	Сурмай Поліна	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
23	Чечукова Аліса	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6
24	Шевченко Анастасія	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9

Додаток Н

**Результати рівня сформованості комунікативної компетентності в учнів
КГ (післяекспериментальний зріз)**

№	Прізвище, ім'я учня	Критерії										Сума
		№1	№2	№3	№4	№5	№6	№7	№8	№9	№10	
1	Анікієць Варвара	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
2	Бурнос Вероніка	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	6
3	Гавриш Маргарита	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
4	Дуб Даніїл	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
5	Дудка Дар'я	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
6	Жила Артем	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7
7	Жир Анна	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
8	Жовнер Назар	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
9	Зан Марія	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
10	Збанко Вероніка	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
11	Каштальян Святослав	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5
12	Клевець Анна	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
13	Клевець Дмитро	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6
14	Коварда Ангеліна	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6
15	Корж Матвій	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
16	Майба Артем	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
17	Матковська Маргарита	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6
18	Мойсеєнко Мілана	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
19	Омелечко Софія	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6
20	Плакса Артем	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5
21	Семирозум Максим	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
22	Сірий Богдан	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
23	Струк Тимофій	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
24	Чечіль Максим	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7

Додаток II

ПЛАН-КОНСПЕКТ ДО УРОКУ ЛІТЕРАТУРНОГО ЧИТАННЯ

Тема: Твір Ірен Роздобудько про Катерину Білокур «Про те, як Катруся розмовляла з квітами...»

Мета:

- **навчальна мета:** ознайомити учнів з творчістю Ірен Роздобудько та її оповіданням про Катерину Білокур; розвивати навички виразного читання та аналізу художнього тексту;
- **розвивальна мета:** розвивати вміння учнів висловлювати свої думки та почуття щодо прочитаного, сприяти розвитку уяви та творчого мислення через обговорення художнього тексту, формувати навички критичного мислення та аналізу літературних творів.
- **виховна мета:** виховувати любов до української культури та мистецтва; формувати естетичний смак та почуття прекрасного; виховувати повагу до творчої спадщини видатних українських митців.

Обладнання: підручник 4 клас "Читаю з задоволенням щодня" Любов Гайова, Лариса Йолкіна

Тип уроку: комбінований

Хід уроку

I. Організаційний момент

1. Привітання:

- **Вчитель:** “Доброго дня, діти! Як ваш настрій сьогодні?”
- **Учні:** “Доброго дня! Настрій чудовий!”

2. Готовність до уроку:

- **Вчитель:** Перевірте, будь ласка, чи всі маєте підручники та зошити. Чи готові до уроку читання?
- **Учні:** Так, ми готові! Маємо все необхідне для уроку.
- **Вчитель:** "Чудово! Тож розпочинаймо наш сьогоднішній урок.

II. Мотивація навчальної діяльності учнів

1. Розповідь учителя про творчість Ірен Роздобудько:

- **Вчитель:** Діти мої, сьогодні ми ознайомимося з творчістю Ірен Роздобудько - талановитої української письменниці. Вона написала багато захопливих творів, в яких змальовує красу та багатство нашої української культури і традицій. Ірен Роздобудько - справжній літературний скарб України!

2. Актуалізація знань про художника-примітивіста Катерину Білокур:

- **Вчитель:** Скажіть мені, чи знаєте ви, хто така Катерина Білокур?
- **Учні:** Так! Катерина Білокур - відома українська художниця-примітивіст. Вона створювала чудові картини, на яких зображувала квіти та природу нашої рідної землі!
- **Вчитель:** Правильно, діти мої! Катерина Білокур - неперевершений майстер української народної творчості. Її картини захоплюють своєю самобутністю та поетичністю. Тож сьогодні ми поринемо у світ українського мистецтва та пізнаємо нові імена, які прославляють нашу величну культуру!

III. Актуалізація опорних знань учнів. Повідомлення теми уроку

1. Проблемне питання:

- **Вчитель:** Любі діти, скажіть мені, чому, на вашу думку, квіти в оповіданні «Про те, як Катруся розмовляла з квітами...» так особливо ставляться до маленької Катрусі?
- **Учні:** Можливо, квіти відчували в Катрусі щось особливе, якесь внутрішнє споріднення з нею. Адже Катруся, мабуть, уміла розуміти та відчувати красу природи так, як це робила сама Катерина Білокур у своїх картинах.
- **Вчитель:** Дуже вірно помічено, діти мої! Катруся, наче сама Катерина Білокур, мала неабиякий дар бачити та відчувати душу квітів. Вони чули в ній споріднену їм натуру.

2. Повідомлення теми уроку:

- **Вчитель:** Тож, сьогодні ми будемо читати чудове оповідання Ірен Роздобудько, яке розповідає про саму Катерину Білокур - видатну українську художницю-примітивістку. Це буде справжня подорож у світ української культури та душевної краси.
- **Учні:** Ми з нетерпінням чекаємо на цю цікаву розповідь!"
- **Вчитель:** Чудово, діти! Тож розпочнемо нашу захопливу мандрівку у світ української творчості. Слухайте уважно оповідання Ірен Роздобудько, в якому ми дізнаємося про життя та секрети Катерини Білокур.

Учні сліdkують та уважно слухають

IV. Вивчення нового матеріалу

1. Читання оповідання “Про те, як Катруся розмовляла з квітами...” (вголос):

- **Вчитель:** Розпочнемо читати оповідання. Хто хоче розпочати?

Учні читають по черзі (вголос):

(Учні підносять руку, вчитель обирає одного з них для читання)

- **Учень 1:** "Жила-була маленька дівчинка, на ім'я Катруся. Вона дуже любила квіти і яось, прогулюючись садом, зупинилася біля яскравих квітів..."

(Учні далі по черзі читають оповідання вголос)

- **Вчитель:** Добре, дякую, діти. Ви чудово впоралися! Тепер разом обговоримо, про що йшлося у цьому творі."
- **Учні:** Це оповідання розповідає нам про маленьку Катрусю, яка могла розмовляти з квітами і відчувала їхню душу. Вона була дуже схожою на славетну художницю Катерину Білокур, яка теж любила природу і вкладала всю свою душу в свої картини.
- **Вчитель:** Правильно, любі мої! Ця дивовижна історія показує, що Катруся, наче сама Катерина Білокур, могла відчувати красу і душу

навколишнього світу. Вона була наділена особливим даром - бачити і чути те, що більшість людей ніколи не помічали.

2. Робота з малюнками

- **Вчитель:** А тепер, любі діти, уважно роздивимося малюнки квітів та спробуємо назвати їх. Хто може впізнати ці квіти?"

(Вчитель показує малюнки)

- **Учень 1:** Це, звичайно, прекрасна синя волошка!
- **Учень 2:** А ось це неймовірно гарна, біла ромашка!
- **Учень 3:** І ще я бачу ніжну, рожеву троянду!
- **Учень 3:** І яскраво-рожеву мальву!
- **Вчитель:** Неймовірно, діти мої! Ви чудово впоралися. Ці квіти - волошка, ромашка, троянда та мальва є одними з улюблених сюжетів картин Катерини Білокур. Вона вміла передати всю їхню красу та душевність на полотні.
- **Учні:** Ми раді, що змогли правильно впізнати ці квіти. Вони такі гарні та яскраві, наче живі!
- **Вчитель:** Так, саме таким даром бачити і відчувати душу квітів володіла і сама Катруся з оповідання. Вона була справжньою спорідненою душею з Катериною Білокур.

3. Бесіда за змістом прочитаного:

- **Вчитель:** Знайдіть і підкресліть рядки, де один із героїв промовляє слова, що спонукають маленьку Катрусю до творчості.
- **Учні:** Ось ці слова, що так надихнули Катрусю: "Ти можеш малювати, як ніхто інший."
- **Вчитель:** Добре помічено, діти! Ці слова розкривають особливий дар дівчинки - її вміння відчувати та передавати красу світу на полотні, як це робила й сама Катерина Білокур.

- **Вчитель:** А тепер скажіть, які фарби мріяла отримати Катруся з рослин та як вона збиралася це зробити?"
- **Учні:** Катруся хотіла отримати жовтогарчу фарбу з моркви, червоно-пурпурову з буряку та зелену з огірка. Вона планувала витискати сік прямо з цих рослин, щоб створювати свої картини.
- **Вчитель:** Правильно, мої любі! Це справді свідчить про неабияку чуйність та зв'язок Катрусі з природою, як і в самої Катерини Білокур. Вона прагнула творити красу, використовуючи дари рідної землі.
- **Учні:** Так! Катруся, наче сама велика художниця, могла відчувати душу квітів і прагнула передати їхню неперевершену красу на своїх полотнах.
- **Вчитель:** Які ще питання чи думки у вас виникли після прочитання?
- **Учень 1:** Мене цікавить, чому Катруся була така близька з природою та квітами? Чим це можна пояснити?
- **Вчитель:** Дуже добре запитання! Можливо, це пов'язано з тим, що Катруся, як і сама Катерина Білокур, мала особливий дар - бачити і відчувати те, що інші люди часто пропускають. Вона сприймала навколишній світ крізь призму своєї душі і художнього таланту.
- **Учень 2:** А чому Катруся так хотіла отримати фарби безпосередньо з рослин? Чи можна сказати, що вона таким чином намагалась зберегти їхню душу у своїх картинах?"
- **Вчитель:** Чудова здогадка! Так, дійсно, Катруся прагнула створювати свої роботи з натуральних барв, отриманих із самих рослин. Це свідчить про її глибинний зв'язок з природою та бажання зберегти їх неповторність у своїх творах.
- **Учні:** Тоді можна сказати, що Катруся була справжньою спорідненою душею з великою майстринею Катериною Білокур. Вони обидві бачили та відчували красу світу особливим чином.
- **Вчитель:** Абсолютно правильно! Ви дуже глибоко осягнули суть цього оповідання. Катруся та Катерина Білокур були наділені надзвичайним

даром бачити і передавати душу природи у своїй творчості. Це робить їх справжніми спорідненими душами.

4. Рольова гра “Я - Катруся”

- **Вчитель:** Зараз спробуємо стати на місце маленької Катрусі. Об'єднайтеся у групи по 3-4 особи. Уявіть, що ви бачите перед собою розквітлий сад, переповнений різнобарвними квітами. Що б ви відчули та сказали, будучи на місці Катрусі?

(Учні об'єднуються у групи та обговорюють)

- **Вчитель:** Чудово, час почути ваші відповіді. Хто бажає першим поділитися думками від імені Катрусі?
- **Учень 1 (в ролі Катрусі):** "Ой, який же чудовий цей сад! Яскраві мальви, ніжні ромашки, такі гарні троянди та неймовірної краси сині волошки! Я ніколи не бачила нічого подібного. Мені так хочеться намалювати все це, щоб назавжди зберегти цю красу!"
- **Учень 2 (в ролі Катрусі):** "Диви-но, як сонечко грає на пелюстках! І який дивовижний аромат розливається навколо. Я чую, як самі квіти кличуть мене взятися за пензлі."
- **Учень 3 (в ролі Катрусі):** "Оце так диво! Квіти, наче живі, дивляться на мене і ніби просять розфарбувати їх на полотні. Я відчуваю такою щасливою, що можу малювати! Зараз я би з радістю витиснула сік з цих рослин і створила картину, на якій вони житимуть вічно!"
- **Вчитель:** Чудово, діти! Ви чудово вжилися в образ Катрусі і передали її захоплення та творчий порив перед красою природи. Саме такою я уявляю її - чуйною, натхненною та щирою у своїй любові до квітів.

Рольова гра "Я - Катруся" може бути дуже корисною для формування комунікативної компетентності учнів початкової школи. Рольова гра дозволяє дітям:

- розвивати навички уявлення та проживання певної життєвої ситуації від імені іншої людини. Це вчить їх емпатії, співчуттю та розумінню різних точок зору;
- практикувати зв'язне мовлення, вміння висловлювати думки, почуття та емоції персонажа. Це сприяє розвитку комунікативних навичок;
- набувати досвіду взаємодії в групі, вчитися домовлятися, знаходити компроміси. Це важливо для формування соціальної компетентності;
- розвивати творчість, фантазію та креативне мислення, адже діти самостійно вибудовують сюжет та образ персонажа;
- отримувати задоволення та радість від спільної ігрової діяльності, що мотивує їх до подальшої комунікації.

Отже, ця гра - чудовий інструмент для цілісного розвитку молодших школярів у сфері комунікації. Вона дозволяє поєднати навчання з грою, що робить процес пізнання природним і захопливим для дітей.

V. Підсумок. Рефлексія. Вправа "Мікрофон"

1. Питання для рефлексії:

- **Вчитель:** Тепер час підсумувати, чого ми навчилися сьогодні. Що нового ви дізналися про видатну українську художницю Катерину Білокур?
- **Учні:** Ми дізналися, що Катерина Білокур була надзвичайно талановитою художницею, яка палко любила квіти та прагнула відображати їхню неповторну красу на своїх полотнах.
- **Вчитель:** Чудово. А тепер скажіть, чи сподобався вам твір Ірен Роздобудько, з яким ми сьогодні ознайомилися?
- **Учні:** Так, нам дуже сподобався цей твір! Він був таким цікавим та емоційним.
- **Вчитель:** Рада чути. А як би ви охарактеризували враження від опису квітучого саду в оповіданні?

- **Учні:** Опис саду був неймовірно яскравим і барвистим. Ми ніби на власні очі бачили красу та різноманіття квітів, про які розповідається.
- **Вчитель:** Дуже добре, мої юні друзі. Ви уважно сприймали та розуміли кожну деталь цього прекрасного твору.

2. Домашнє завдання:

- **Вчитель:** А тепер, діти, ваше домашнє завдання - намалювати найулюбленішу квітку з оповідання. Нехай ваші картини віддзеркалюють красу та душу природи, як це робила сама Катерина Білокур. Бажаю вам творчого натхнення!
- **Учні:** Обов'язково! Ми з радістю виконаємо це завдання та створимо свої власні мистецькі твори!

Додаток Р

ПЛАН КОНСПЕКТ УРОКУ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Тема: Досліджую закінчення іменників жіночого роду в родовому відмінку однини.

Мета: Розвивати навички правильного вживання закінчень іменників жіночого роду в родовому відмінку однини; вчити аналізувати та пояснювати правила правопису; формувати вміння застосовувати здобуті знання на практиці.

Обладнання: Підручник Українська мова та читання 4 клас Катерина Пономарьова, Любов Гайова

I. Організаційний момент.

- Вітаю вас, мої юні друзі! Сьогодні ми продовжимо наші дослідження української мови. А саме будемо досліджувати закінчення іменників жіночого роду в родовому відмінку однини.

II. Перевірка домашнього завдання, повторення та корекція раніше засвоєних знань

1. Перевірка домашнього завдання

- **Вчитель:** А розпочнемо наш урок з перевірки домашнього завдання. Розгорніть, будь ласка, свої зошити для перевірки виконаного вами домашнього завдання. Потрібно було прочитати текст на сторінці 42 вправа 7. Виписати виділені іменники, поставити у початковій формі й записати поряд, позначивши їхній рід.

Учні (читають текст): В угорському місті Калочі є музей червоного перцю.

До Європи червоний перець потрапив із Центральної Америки майже чотириста років тому. Як картоплю і квасолю, його довго вважали декоративною рослиною. І лише сто років тому почали використовувати в кулінарії.

- **Вчитель:** Добре, тепер зачитайте, записані вами виділені іменники, поставлені у початковій формі.

Учні (зачитують виписані іменники, вказуючи рід):

Калочі - Калоча (жіночий рід)

Європи - Європа (жіночий рід)

Америки - Америка (жіночий рід)

картоплю - картопля (жіночий рід)

квасоллю - квасоля (жіночий рід)

рослиною - рослина (жіночий рід)

кулінарії - кулінарія (жіночий рід)

- Вчитель: Чудово!

2. Гра «Знайди пару»

- **Вчитель:** Зараз кожен з вас отримає картку з іменником жіночого роду в називному відмінку. На дошці записую закінчення -и та -і.

Книга

Вчителька

Квітка

Ручка

Сестра

Річка

Парта

Мама

Земля

Школа

Бабуся

Хата

Дошка

Пташка

Їжа



книга



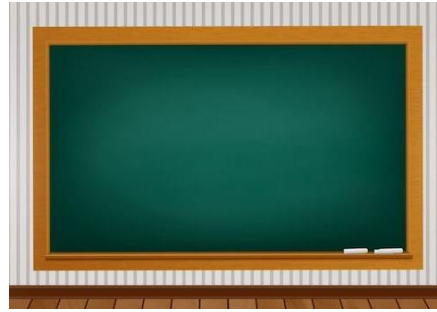
ручка



парта



школа



дошка



вчителька



сестра



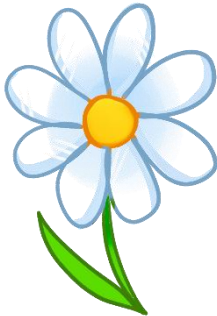
мама



бабуся



пташка



квітка



річка



земля



хатина

їжа

Учні: Кожен учень отримує картку з іменником.

- **Вчитель:** Вам потрібно знайти свою пару, тобто інший іменник, який у родовому відмінку однини має таке ж закінчення.
- Після того, як ви знайдете свої пари, вам необхідно пояснити, чому ваші іменники мають однакове закінчення в родовому відмінку.

Мета гри:

- Закріпити знання про закінчення іменників жіночого роду в родовому відмінку однини.
- Розвивати комунікативні навички через обговорення та пояснення правил.

III. Актуалізація опорних знань:

- Тепер давайте повторимо правила вживання закінчень іменників жіночого роду в родовому відмінку однини. Які закінчення мають іменники жіночого роду в називному відмінку?
- **Учні:** Іменники на -а (-я): книжка, дівчина, земля, диня, межа, дача, тиша.
- **Учні:** Іменники на твердий приголосний: книжка, дівчина.
- **Учні:** Іменники на м'який приголосний: земля, диня, межа, дача, тиша
- **Вчитель:** Тобто, в називному відмінку іменники жіночого роду можуть мати закінчення -а (-я) або закінчуватися на твердий чи м'який приголосний звук.
- Як змінюються ці іменники в родовому відмінку Які закінчення ми використовуємо?
- **Учні:** Закінчення -и, -і.
- **Вчитель:** Правильно. А тепер поясніть, чому ми використовуємо саме ці закінчення.

- **Учні:** Закінчення -и використовуємо після твердих приголосних, а закінчення -і після м'яких приголосних та шиплячих.
- **Вчитель:** Молодці! Ви добре впоралися із завданням. Тепер ми готові перейти до нової теми.

IV. Повідомлення нового матеріалу

- Родзинка й Гаджик по-різному записали закінчення в одному з речень. З'ясуємо, хто з них помилився. Для цього скористаємось таблицею з підручника. Відкрийте, будь ласка, підручник на сторінці 43.

Учні:

1. Розрізняємо рід поданих у таблиці іменників: книжка, дівчина - жіночий рід; земля, диня - жіночий рід; межа, дача, тиша - жіночий рід.
 2. В початковій формі ці іменники мають закінчення -а (-я).
 3. У родовому відмінку однини вони набувають закінчень -и або -і.
 4. Закінчення -и стоїть після твердих приголосних, наприклад: книжки, дівчини.
 5. Закінчення -і стоїть після м'яких приголосних ж, ч, ш, наприклад: землі, межі, дачі, тиші.
 6. Це відповідає правилу: в іменниках жіночого роду на -а (-я) в родовому відмінку однини після м'яких приголосних пишеться закінчення -і, а після інших твердих - закінчення -и.
- **Учні (читають таблицю):** Книжка - книжки, дівчина - дівчини, земля - землі, диня - дині, межа - межі, дача - дачі, тиша - тиші.
 - **Учні:** Отже, правильним є речення "Я не люблю манної каші".
 - **Вчитель:** Спишіть речення з попереднього завдання, правильно записавши закінчення у виділеному слові. Поясніть свій вибір.
 - **Учні:** Я не люблю манної каші. Обрали закінчення -і, оскільки слово "каша" є іменником жіночого роду, який має в родовому відмінку однини закінчення -і після м'якого приголосного ш.

V. Закріплення вивченого матеріалу

- **Вчитель:** Спишіть словосполучення, додавши необхідні закінчення слів.

Учні (пишуть):

до своєї подруги, біля старої вежі, з високої кручі, до шкільної їдальні, вийшли зі спальні, від важкої ноші, у польової миші.

- **Вчитель:** Чудово, ви відмінно впоралися із завданням! Ви правильно додали закінчення іменників жіночого роду в родовому відмінку однини. Бачу, що ви добре засвоїли правило про вживання закінчень -и або -і в родовому відмінку після твердих чи м'яких приголосних. Пояснення та практика допомогли вам застосувати ці знання на практиці. Пропоную тепер перейти до наступного завдання, а саме складання речення із словом-назвою країни, якою віртуально подорожував Щебетунчик.
- **Вчитель:** Складіть з пазлів назву країни, якою віртуально подорожував Щебетунчик. Побудуйте з цим словом речення і запишіть. Підкресліть у ньому іменники та позначте їхній рід.
- **Учні:** РУМУНІЯ, країна якою віртуально подорожував Щебетунчик. У реченні іменники: Румунія (жіночий рід), Щебетунчик (чоловічий рід).
- **Вчитель:** Добре. Тепер прочитайте і спишіть повідомлення про Румунію. Поставте слова, що в дужках, у родовому відмінку однини.

Учні (пишуть):

- **Учні:** Румунія - близька сусідка України. Майже половину її **площі** займають ліси, заповідники, річки. Уздовж **країни** простяглися Карпати. Назва найбільшої **вершини** цих гір у Румунії - Молдовяну. На півдні Румунію омиває Чорне море.
- **Вчитель:** Молодці! Тепер поясніть, чим схожі Румунія й Україна. Що в них відмінне? Напишіть про це текст (3-4 речення).

Учні (пишуть):

- Румунія та Україна - близькі сусідні держави. Вони мають спільні риси, такі як наявність гірських масивів Карпат, багаті природні ресурси, сільськогосподарський потенціал. Водночас вони відрізняються за деякими характеристиками, зокрема, розмірами території, розташуванням, історичним розвитком. Попри відмінності, Румунія й Україна є дружніми країнами, між якими налагоджено тісні економічні та культурні зв'язки.
- **Вчитель:** Зараз я вас об'єднаю в команди і ви маєте завдання пройти декілька станцій, виконуючи завдання на кожній з них. Завдання пов'язані з правильним вживанням закінчень іменників жіночого роду в родовому відмінку однини.

Роздаю командам картки із завданнями.

- **Вчитель:** Кожна команда отримує карту з маршрутом і завданнями. На кожній станції команда повинна виконати завдання, наприклад, виправити помилки в тексті, скласти речення з правильними закінченнями, знайти слова з певними закінченнями тощо. Після виконання завдання команда отримує підказку для переходу до наступної станції.

Станція 1: Виправити помилки в тексті.

- **Текст:** “У музеї старовинної **книжкІ** зберігаються рідкісні екземпляри. Біля старої **вежИ** стоїть пам'ятник. З високої **кручИ** відкривається чудовий вид на місто.”
- **Виправлений текст:** “У музеї старовинної **книжки** зберігаються рідкісні екземпляри. Біля старої **вежі** стоїть пам'ятник. З високої **кручі** відкривається чудовий вид на місто.”

Станція 2: Скласти речення з правильними закінченнями.

- Складіть речення з такими словами: “подруга”, “вежа”, “круча”.
- **Учні:** “Я йду до своєї подруги.
- **Учні:** Біля старої вежі стоїть пам'ятник.
- **Учні:** З високої кручі відкривається чудовий вид на місто.”

Станція 3: Знайти слова з певними закінченнями.

- Знайдіть у тексті слова з закінченням -и та -і.
- **Учні:** “книжки”, “вежі”, “кручі”.

Мета гри:

- Закріпити знання про закінчення іменників жіночого роду в родовому відмінку однини.
- Розвивати комунікативні навички через співпрацю та активну взаємодію.
- Стимулювати активне використання вивченого матеріалу в усному мовленні.

VI. Підбиття підсумків уроку і повідомлення домашнього завдання

- **Вчитель:** Сьогодні ми добре попрацювали над закінченнями іменників жіночого роду в родовому відмінку однини. Ви показали гарні знання та вміння застосовувати правила на практиці. Тепер перейдемо до домашнього завдання.

Домашнє завдання: Спишіть текст, уставивши пропущені закінчення слів. Позначте відмінок цих слів. Закінчення іменників чоловічого роду перевіряйте за орфографічним словником.

Текст для домашнього завдання:

Завітайте до столиці Румунії - Бухареста. Своїми старовинними спорудами він подібний до Парижа, тут є і вулиця, схожа на Єлисейські поля. Якщо ж захочете тиші - вирушайте до найближчого парку чи лісу. Їх у цій країні дуже багато. Румуни - доброзичливі люди. Вони від душі пригощають гостей.

- **Вчитель:** Не забудьте позначити відмінок кожного слова, яке ви вставите. Якщо у вас виникнуть питання або труднощі, звертайтеся до орфографічного словника для перевірки закінчень іменників чоловічого роду.
- **Учні:** Добре, вчителю!

- **Вчитель:** На цьому наш урок завершено. Дякую вам за активну участь і гарну роботу. До побачення!
- **Учні:** До побачення!