

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ»
ІМЕНІ Т. Г. ШЕВЧЕНКА
Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв
Кафедра дошкільної та початкової освіти

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня: «магістр»

на тему:

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Виконала:

студентка VI курсу, 61 групи

Спеціальності 013 "Початкова освіта"

Кириченко Альона В'ячеславівна

Науковий керівник:

к. пед. н., доцент Турчина Ірина Станіславівна

Чернігів - 2023

Роботу подано до розгляду « ____ » _____ 2023 року.

Студентка

_____ (підпис)

_____ (прізвище та ініціали)

Науковий керівник

_____ (підпис)

_____ (прізвище та ініціали)

Кваліфікаційна робота розглянута на засідання кафедри *дошкільної та початкової освіти*

протокол № _____ від « ____ » _____ 2023 р.

Студентка допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії.

Зав. кафедри

_____ (підпис)

Ірина ТУРЧИНА

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Кириченко А. В. «Гейміфікація в освітньому процесі як засіб формування комунікативної компетентності молодших школярів». Магістерська робота за спеціальністю 013 «Початкова освіта» – Національний університет «Чернігівський колегіум» ім. Т. Г. Шевченка; факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв; кафедра дошкільної та початкової освіти, Чернігів, 2022. Магістерську роботу присвячено теоретичному обґрунтуванню та експериментальній перевірці використання гейміфікації в освітньому процесі як засобу формування комунікативної компетенції молодших школярів. У теоретичному розділі розкрито поняття «гейміфікації» в освіті, проаналізовано основні тенденції у галузі початкової освіти, визначено структурні компоненти комунікативної компетентності особистості, розкрито особливості використання гейміфікації як засобу формування комунікативної компетентності молодших школярів. В емпіричній частині розкрито – педагогічні умови використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів, охарактеризовано досвід роботи вчителів початкової школи щодо практичного використання гейміфікації в освітньому процесі як засобу формування комунікативної компетенції молодшого школяра, здійснено діагностику особливостей комунікативної компетенції молодших школярів та розроблено методичні рекомендації для ефективного формування комунікативної компетенції молодших школярів засобом гейміфікації.

Ключові слова: гра, ігрова технологія, гейміфікація, комунікативна компетенція.

ANNOTATION

Kirichenko A. V. «Gamification in the educational process as a means of forming the communicative competence of primary schoolchildren». Master's thesis in speciality 013 «Primary Education» – National University «Chernihiv Collegium» named after T. G. Shevchenko; Faculty of Preschool, Primary Education and Arts; Department of Preschool and Primary Education, Chernihiv, 2022.

The master's thesis is devoted to the theoretical substantiation and experimental verification of the use of gamification in the educational process as a means of forming the communicative competence of primary schoolchildren. The theoretical chapter describes the concept of "gamification" in education, analyses the main trends in primary education, identifies the structural components of the communicative competence of the individual, and reveals the peculiarities of using gamification as a means of developing the communicative competence of primary schoolchildren.

The empirical part reveals the pedagogical conditions for the use of gamification in the educational process of junior schoolchildren, describes the experience of primary school teachers in the practical use of gamification in the educational process as a means of forming the communicative competence of junior schoolchildren, diagnoses the peculiarities of junior schoolchildren's communicative competence and develops methodological recommendations for the effective formation of junior schoolchildren's communicative competence through gamification.

Keywords: game, game technology, gamification, communicative competence.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ	10
1.1. Аналіз основних тенденцій у галузі початкової освіти.....	10
1.2. Поняття «гейміфікації» в освіті.....	18
1.3. Структурні компоненти комунікативної компетентності особистості	25
1.4. Особливості використання гейміфікації як засобу формування комунікативної компетентності молодших школярів.....	32
Висновки до першого розділу	39
РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА	40
2.1. Педагогічні умови використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів	40
2.2. З досвіду роботи вчителів початкової школи щодо практичного використання гейміфікації в освітньому процесі як засобу формування комунікативної компетенції молодшого школяра	45
2.3. Мета та зміст педагогічного експерименту, аналіз отриманих даних.....	49
2.4. Методичні рекомендації для ефективного формування комунікативної компетенції молодших школярів засобом гейміфікації.....	60
Висновки до другого розділу.....	67
ВИСНОВКИ	69
ДОДАТКИ	82

ВСТУП

Актуальність дослідження. Процес реформування освіти в Україні є спробою застосування нових форм та методів роботи в межах традиційної освітньої системи. Сучасні вчителі намагаються знайти такі шляхи вдосконалення освітнього процесу, які сприяли б самовираженню учнів, їх ціннісному ставленню до навчання, вмінню виконувати творчі завдання.

Рівень освіти значною мірою залежить від результативності запровадження технологій навчання, що ґрунтуються на нових методологічних засадах та сучасних дидактичних принципах. Тому актуальним на сьогоднішній день є впровадження інноваційних технологій в освітній процес, найголовнішою умовою якого є його особистісна зорієнтованість, спрямована на те, щоб кожен вихованець став повноцінним, самодостатнім, творчим суб'єктом діяльності, пізнання, спілкування.

Модернізацію системи освіти нині пов'язують з інноваціями в освіті – процесом творення, запровадження та поширення в освітній практиці нових ідей, засобів, педагогічних та управлінських технологій, у результаті яких підвищуються показники (рівні) досягнень структурних компонентів освіти, відбувається перехід системи до якісно іншого стану. На сьогоднішній день учням необхідні навички критичного мислення, розуміння сутності речей. Школярі повинні не отримувати знання, а самостійно їх здобувати. Головним у початковій школі – створення умов для атмосфери успіху та творчого співробітництва. Цього можна досягти шляхом впровадження в освітній процес інтерактивних форм навчання, тобто спеціальної форми організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. Однією з ефективних методик організації освітнього процесу для молодших школярів є використання ігрової діяльності, яка називається гейміфікацією.

Основною особливістю змін, які в даний час відбуваються в системі освіти, також є спрямованість на комунікативну культуру, на розвиток особистості в освітньому процесі. Однією з вимог до результатів випускників початкової освіти є формування комунікативної компетентності в спілкуванні та співпраці з оточуючими в процесі освітньої, суспільно корисної, навчально-дослідницької, творчої та інших видів діяльності.

Комунікативна компетентність є однією з найважливіших якісних особистісних характеристик, завдяки якій реалізуються її потреби в соціальному визнанні, повазі, самоактуалізації. Проблему комунікативної компетентності в своїх наукових розвідках вивчали багато педагогів і психологів. Педагогічні і методичні сторони цього питання розроблялися в працях таких науковців, як К. Ушинський, В. Сухомлинський, В. Бадер, О. Біляєв, Т. Ладижинська, Л. Мацько, О. Хорошковська, М. Вашуленко. Вивченням психологічних аспектів проблеми формування комунікативної компетенції займалися Л. Виготський, М. Жинкін, І. Синиця, Л. Щерба. Питанням впровадження гейміфікації в освітній процес закладів загальної середньої освіти займалися такі вчені, як О. Бикова, О. Бондаренко, К. Бугайчук, А. Ващишина, Н. Полюхович, В. Горелов, В. Механцева, Л. Рускуліс, Н. Падун, С. Переяславська, О. Смагіна.

Отже, актуальність теми дослідження **«Гейміфікація в освітньому процесі як засіб формування комунікативної компетенції молодшого школяра»** не викликає сумнівів.

Мета роботи: дослідити особливості використання гейміфікації як засобу формування комунікативної компетентності молодших школярів

Завдання дослідження:

1. Визначити основні поняття дослідження
2. Проаналізувати педагогічні умови використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів.
3. Визначити мету та зміст педагогічного експерименту, здійснити аналіз отриманих даних.

4. Розробити методичні рекомендації для ефективного формування комунікативної компетенції молодших школярів засобом гейміфікації.

Об'єкт – освітній процес початкової школи.

Предмет – особливості використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів.

У процесі роботи використовувалися методи дослідження, що відповідають меті й завданням:

теоретичні: аналіз наукової літератури, метод порівняльного аналізу, систематизація, класифікація й узагальнення дали змогу обґрунтувати теоретичні засади використання гейміфікації в освітньому процесі початкової школи,

емпіричні: анкетування з метою дослідження , аналіз результатів педагогічного експерименту,

методи статистичної обробки з метою кількісного та якісного аналізу результатів експерименту.

Експериментальна база дослідження. Дослідження проводилося на базі ЗЗСО І-ІІІ ступенів №35 м. Чернігова. Було задіяно 30 учнів.

Практичне значення дослідження полягає в розробці методичних рекомендацій, які можуть бути використані вчителями початкових класів, студентами спеціальності 013 Початкова освіта з метою формування комунікативної компетенції молодших школярів засобами гейміфікації.

Апробація матеріалів кваліфікаційної роботи здійснювалася шляхом участі у конференціях:

Кириченко А. Поняття «гейміфікації» в освіті. Всеукраїнська онлайн-конференція з міжнародною участю «Стратегії та практика організації освітнього процесу в умовах невизначеності: нові виклики та перспективи реалізації», НУЧК імені Т.Г.Шевченка (30 травня 2023 р., м.Чернігів), науково-практичній конференції «Наука та освіта в умовах воєнного часу» (Дніпро, 28 жовтня 2023 р).

Публікації. За матеріалами кваліфікаційної роботи опубліковано тези:

Кириченко А. В. Поняття «гейміфікації» в освіті. *Наука та освіта в умовах воєнного часу*: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції / Міжнародний гуманітарний дослідницький центр (Дніпро, 28 жовтня 2023 р). Research Europe, 2023. С. 83–87.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, що налічує 59 найменувань та додатком, роботу проілюстровано рисунками. Загальний обсяг роботи 75 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

1.1. Аналіз основних тенденцій у галузі початкової освіти

Сучасна українська система початкової освіти перебуває на шляху свого докорінного реформування та оптимізації. В нашій країні впроваджується реформа загальної середньої освіти – Нова українська школа (НУШ), яка передбачає трансформацію не лише в змісті освітніх програм, а в першу чергу – у головних підходах до освітнього процесу. Вітчизняна шкільна освіта переходить від повідомлення інформації – до розвитку життєвих компетенцій, від одноманітного стандартизованого підходу – до дитиноцентризму та особистісної орієнтації, від педагогіки інструктажу та впливу – до педагогіки партнерства [38, с. 84]. Закон України «Про освіту», Концепція НУШ та інші нормативно-правові акти виступають методологічною і нормативною основою реформування.

Відзначимо, що впродовж 2016-17 рр. фахівцями було розроблено та затверджено новий Державний стандарт початкової освіти, дві типові освітні програми для 1-2 класів, у яких вихідними інструментами є різні види освітніх результатів: навчальні, ключові і предметні компетентності, наскрізні уміння. Впровадження нового змісту передбачає формування у вчителів, методистів готовності працювати в ситуації вибору нових програм, навчально-методичного забезпечення; посилення психологічної підготовки до використання нових способів навчальної взаємодії з учнями, використання ідеї партнерства [46, с.4].

Однією зі складових формули Нової української школи, як вже вище зазначалося, виступає педагогіка партнерства [34, с. 4]. Місія Нової української школи полягає у наданні допомоги щодо розкриття та розвитку на основі партнерства між учителем, учнем і батьками здібностей, талантів та можливостей кожної дитини [13, с. 14]. Педагогіка партнерства виступає

головним компонентом Нової української школи, це взаємна повага до особистості, це педагогіка з особистісно орієнтованим навчанням у центрі якого – дитина [13, с. 14]. У Концепції великого значення набуває аспект педагогіки партнерства між усіма учасниками освітнього процесу [3, с. 17].

Базовими принципами партнерства «вчитель – учень», «учень – учень», «учень – батьки», «вчитель – батьки» є усвідомлення єдності цінностей для учнів, учителів та батьків, а саме: визнання прав та гідності дитини, повага до особистості кожного, рівність сторін, доброзичливість, довіра у взаєминах, взаємна підтримка, толерантність, позитивне ставлення, взаємоповага, діалог-взаємодія, право вибору та відповідальність; принципи соціального партнерства, що декларують рівність сторін, добровільність прийняття зобов'язань, обов'язковість виконання домовленостей. Але лише за умови відкритого діалогу всіх учасників освітнього процесу можливою стане така школа [36].

Основні принципи педагогіки партнерства становлять: повага до особистості; позитивне ставлення і доброзичливість; довіра у відносинах; діалог – взаємодія – взаємоповага; розподілене лідерство (право вибору та відповідальність за нього, проактивність, горизонтальність зв'язків); принципи соціального партнерства (обов'язковість виконання домовленостей, добровільність прийняття зобов'язань, рівність сторін) [36].

До головних чинників, які чинять позитивний вплив на процес партнерської взаємодії сім'ї та школи А. Кондратьєва відносить [24, с. 85]:

1) застосування різноманітних методів співпраці із родинами учнів, активність шкільних педагогів, продумане планування роботи з батьками учнів;

2) розуміння батьками учнів зв'язку між наявним у них рівнем підготовленості до взаємодії з навчальним закладом, рівнем педагогічної культури та успіхами в особистісному становленні дитини;

3) установлення особистих контактів між педагогами та батьками учнів як підґрунтя для формування у шкільному співтоваристві рівноправних

відносин;

4) формування такого середовища в навчальному закладі, яке спрямоване на родину учня, з метою досягнення більшої відповідності її соціальним, економічним та культурним особливостям, що чинить значний вплив на рівень досягнень дітей у школі.

У двох напрямках має здійснюватися побудова ефективного партнерства сім'ї і школи, як підготовка педагогічного колективу навчального закладу до партнерської взаємодії з батьками учнів та залучення до освітнього процесу та життєдіяльності школи батьків [24, с. 85].

Зміна поглядів на виховання і навчання дітей з особливими освітніми потребами виступає ознакою сучасної освітньої системи, а ключовий аспект освітньої політики держави полягає у розвитку інклюзивної освіти. На теперішній час інклюзивна освіта виступає філософією розуміння участі людини в житті суспільства, а не лише однією з фундаментальних засад розвитку освіти.

Для забезпечення якісної освіти всіх дітей, у тому числі дітей з особливими освітніми потребами, а також для побудови інклюзивного суспільства інклюзивна освіта має пріоритетне значення. Тому інклюзивне навчання є важливою частиною НУШ. Сьогодні для дітей з особливими освітніми потребами двері всіх шкіл відкриті.

Досвід провідних країн засвідчив пріоритетний напрям виховання та освіти дітей з особливими освітніми потребами – формування інклюзивного освітнього середовища, що, незалежно від інтелектуальних, матеріальних, емоційних, соціальних чи інших умов забезпечує індивідуальні освітні потреби всіх дітей, й повинно створюватися як для дітей-інвалідів, так і для обдарованих дітей, дітей з віддалених районів, що відносяться до мовних, етнічних чи культурних меншин, безпритульних, а також для дітей, які перебувають у несприятливому становищі [40, с. 258].

Також інклюзивне освітнє середовище виступає в якості сукупності умов, способів і засобів для спільного навчання, виховання та розвитку дітей

з урахуванням їх потреб і можливостей. Завдання освітнього середовища полягають у зменшенні проблем із дитячою поведінкою; залученні дітей до щоденних видів діяльності; заохоченні до розвитку незалежності дітей; підтримці роботи вчителя; зростанні ефективності роботи персоналу; сприянні формування дружніх, партнерських взаємин між дітьми та взаємин за інтересами. Організації інклюзивного освітнього середовища, яке науковці називають після батьків і педагогів «третім учителем», чинить суттєвий вплив на розвиток і навчання дитини [26].

Для всіх учасників освітнього процесу дистанційне навчання спочатку в умовах карантину, а потім в воєнного стану стало викликом та вплинуло на життєдіяльність та освіту дітей. Здобувачам освіти, відповідно до Закону України «Про внесення змін до деяких законів України щодо державних гарантій в умовах воєнного стану, надзвичайної ситуації або надзвичайного стану» та статті 571 Закону України «Про освіту», які в умовах воєнного стану, надзвичайної ситуації або надзвичайного стану в Україні чи окремих її місцевостях, оголошених у встановленому порядку (особливий період) були вимушені змінити місце проживання (перебування), залишити робоче місце, місце навчання, незалежно від місця їх проживання (перебування) на час особливого періоду гарантується організація освітнього процесу в дистанційній формі або в будь-якій іншій формі, що є найбільш безпечною для його учасників [42].

Освітня пандемія коронавірусу вже змусила перелаштувати свою діяльність на дистанційний режим. Втім відкрита фаза військового протистояння в нашій державі привнесла нові виклики – руйнування шкіл, вимушено переселені здобувачі та педагоги, які навчаються і працюють у нових для себе умовах, «випадання» з освітнього процесу через повітряні тривоги, бойові дії та інші причини, пов'язані з війною. Тому тенденцією є застосування вчителями у своїй педагогічній діяльності цифрові засоби з метою організації дистанційного навчання учнів початкової школи та продовжувати втілювати важливу компетентність «вчитись упродовж життя»

з метою досягнення якісної освіти і розкриття здібностей здобувачів початкової освіти [33, с. 99].

Дистанційне навчання представляє технологію, яка базується на засадах відкритого навчання, та застосовує комп'ютерні навчальні програми різноманітного призначення та за допомогою сучасних телекомунікацій формує інформаційне освітнє середовище для постачання навчального матеріалу та спілкування [31, с. 43].

Як і традиційне, дистанційне навчання виступає продуктивною формою набуття освіти, під час якої актуалізуються апробовані й нові методи, підходи, засоби, інструменти, а цифрові технології виступають обов'язковим компонентом освітнього процесу. Педагоги у таких умовах потребують постійного самовдосконалення та підвищення кваліфікації, збільшується обсяг самостійної пізнавальної діяльності здобувачів освіти.

Гнучкість (можна навчатися у зручний час), модульність (модульний принцип побудови програми дистанційного навчання передбачає її формування з окремих курсів, що дають цілісне уявлення про певну предметну сферу), паралельність (навчання можна поєднувати і здійснювати паралельно з іншими видами діяльності), велика аудиторія (одночасне навчання великої кількості здобувачів освіти), економічність (ефективне використання навчальних площ, технічних засобів), технологічність (використання нових цифрових інструментів і технологій), соціальна рівність (у можливостях здобуття освіти для всіх, незалежно від місця проживання, соціального статусу чи стану здоров'я), інтернаціональність (можливість вчитися у закладах інших держав, будучи вдома), нова роль викладача (наставника-консультанта, координатора пізнавального процесу), позитивний вплив на учня (підвищення рівня самоорганізації, цифрової компетентності, мотивації), якість (дистанційне навчання відповідає стандартам якості) виступають характерними рисами дистанційного навчання [57, с. 27].

Організація дистанційного навчання не можлива без застосування інформаційних технологій. Однією з головних тенденцій сучасних освітніх

реформ, як визначено у Концепції Нової української школи є наскрізне застосування інформаційних технологій в освітньому процесі та управлінні закладами освіти і системою освіти. Для сучасного покоління саме це має зробити освіту в НУШ успішною і актуальною. Запорука успіху сучасного освітнього процесу полягає у активному застосуванні комп'ютера, мультимедійної дошки, проектора – приладів, які дозволяють працювати з різними програмами і створювати яскравий, інформативний, методично ефективний навчальний контент, забезпечувати якісне сприйняття змісту здобувачами освіти [57, с. 29].

Однією з тенденцій в галузі початкової освіти виступає навчання через гру – гейміфікація. Завдяки гейміфікації зростає інтерес до навчання: замість занять, пояснень та роз'яснень превалюють короткі відеоролики, замість тестів – ігри, веб-квести. Молодших школярів ігровий підхід у навчанні мотивує виконувати домашнє завдання, проходити навчальні ігро-тести, розуміти складні теми й краще орієнтуватися у вивченому матеріалі. Шкала успішності виступає важливим елементом е-гри. Учень відслідковує власні результати за кожний пройдений рівень (етап), а здобуті результати мотивують рухатися далі [56, с. 139].

Також для сучасної галузі початкової освіти характерне впровадження т. зв. «soft skills» (м'які навички), які виступають невід'ємною складовою успішного навчання й обов'язковою компетентністю, якою має володіти випускник НУШ. Адже на теперішній час для реалізації власних умінь аби стати успішним накопичувати знання з предметів є недостатнім [56, с.137].

Також серед педагогів набуває популярності, особливо є актуальним у форматах дистанційного та змішаного, асинхронне навчання, яке учням та вчителям надає більше свободи. Дітям асинхронний режим дає можливість зосереджено працювати над начальною темою в зручний час та у власному темпі.

Предмети або ж освітні галузі в сучасних умовах не можуть вивчатися відірвано один від одного, а урок – існувати сам по собі. На допомогу

вчителям та школярам приходить популярна світова практика інтегрованого навчання, завдяки якій «стираються» межі між освітніми галузями та предметами, загальна картина світу формується у школярів. Педагоги заохочують школярів до пошуку зв'язків між предметами, опиратися на вже набуті знання, сформовані вміння та навички з різних напрямків життєдіяльності.

Для успішної реалізації інтегрованого навчання, педагоги та учні мають інтегровано мислити, навчати по-новому, паралельно виконувати різні ролі (дослідників, менторів, коучів та фасилітаторів), апробувати актуальні технології навчання, враховувати інтереси, потреби та запити сучасних школярів [56, с. 137].

У школярів реалізація інтегрованого навчання створює сприятливі умови для формування цілісної картини світу, розширення кругозору, розвитку пізнавальної активності, прояву креативності. Інтегровані заняття посилюють мотивацію до навчання, в учнів формують дослідницький інтерес, розвивають комунікативні навички, критичне мислення, готують до життя, сприяють формуванню всебічно й гармонійної розвиненої інтелектуальної особистості [56, с. 137].

Державний стандарт початкової освіти побудований таким чином, що дозволяє моделювати на рівні освітніх програм різні варіанти повної або часткової інтеграції. Інтеграція в умовах НУШ вже пройшла початкову школу, що є основою для подальшого навчання: і шкільного, і професійного. А покращення здатності здобувачів освіти розуміти власне ставлення до навколишнього світу з різних точок зору є метою інтегрованого навчання [20].

Ще однією тенденцією в умовах онлайн-навчання, спричиненого пандемією, а згодом введенням воєнного стану в нашій державі, стали здоров'язберігаючі технології. Адже вони орієнтовані на збереження, зміцнення, а також відновлення здоров'я школярів. До здоров'язберігаючих технологій відносять: фізкультхвилинки, музичні паузи, спортивні заходи,

прогулянки; нейро-, психогімнастику, зорову, дихальну, звукову, імунну, пальчикову гімнастику; терапевтичні вправи (ігрова терапія, казкотерапія, сміхотерапія, кольоротерапія, музикотерапія, піскова терапія, вітамінотерапія, танцювальна терапія); моніторинг стану здоров'я школярів, санітарно-гігієнічна робота, проти епідеміологічну роботу, контроль якості організації харчування тощо [56, с. 138].

Набуває популярності серед освітян сторітелінг, а також STEAM-освіта. Сторітелінг – подача навчального матеріалу у вигляді цікавої, креативної та захоплюючої розповіді. Зважаючи на те, що багато часу учні початкових класів проводять з комунікаторами та гаджетами, їх мислення набуває кліпових ознак, натомість реальне спілкування стає мистецтвом, якому потрібно навчати. Саме сторітелінг реалізує принцип доступності навчання, мотивує до вирішення складних та нестандартних завдань. Спікер розповідає простою й доступною мовою про важливі та складні речі, даючи змогу засвоїти великий об'єм інформації школяреві.

Суть STEAM-освіти полягає у такому підході до навчання, який дає можливість готувати школярів до професій майбутнього, при цьому вивчаються комплексно природничі науки (Science), технології (Technology), технічна творчість (Engineering), мистецтво (Art) та математика (Mathematics). У школярів STEAM-освіта сприяє формуванню гнучкості, критичного та креативного мислення, цілісної картини світу, навичок командної роботи та здатності застосовувати здобуті знання для розв'язання завдань із реального життя. Базою для набуття знань, відповідно до такого кроспредметного підходу, є проста та доступна візуалізація наукових явищ. З цією метою застосовуються медіатехнології, а також технології доповненої та віртуальної реальності [56, с. 139].

1.2. Поняття «гейміфікації» в освіті

Однією з ефективних методик організації освітнього процесу для молодших школярів є використання ігрової діяльності, яка називається гейміфікацією (gamification). Цей підхід добре зарекомендував себе в усіх сферах життя, від професійної діяльності до освітньої системи.

Гейміфікація полягає в тому, що ігрові елементи, такі як конкуренція, досягнення, статусність та самовираження, використовуються для досягнення певних цілей [44, с. 107].

Цей термін пов'язують з іменем британського розробника відеоігор Ніка Пеллінга, який ще у 2002 р. застосовував його у власних розробках. Однак за твердженням О. Ткаченко, термін «гейміфікація» був уведений ще у 80-х роках ХХ ст. завдяки грі MUD1, яка дала можливість взаємодіяти декільком гравцям одночасно у режимі реального часу, при цьому спілкуватися у чаті [Ткаченко О., с. 304]. Починаючи з 2008 р. у навчальних закладах західноєвропейських країн почали активно використовувати елементи гри у своїх навчальних технологіях. З 2010 р. ця практика набула широкої популярності [21, с. 45].

Часто термін «гейміфікація» науковці помилково співставляють з «грою» та «навчанням, заснованим на грі», але насправді дані поняття мають відмінності між собою та визначаються за певними критеріями (таблиця 1.1). Підкреслимо, що гра є системою, в рамках якої учасники розв'язують певну проблемну ситуацію, дотримуючись встановлених правил [2, с. 26]. Гра – це вид креативної діяльності людини у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [17, с. 139].

**Критерії категорій «гра», «навчання, засноване на грі»,
«гейміфікація» [Бугайчук, с.40]**

Гра	Навчання, засноване на грі (навчання через реальну гру)	Гейміфікація
Для розваги, може мати або не мати суворі правила	Гра визначає навчальні цілі (об'єкти)	Може бути набором завдань з чіткими цілями та формами досягнень
Частиною гри є виграш або програш	Програшу може і не бути, адже мета, це мотивація учня дійти до кінця навчальної програми (досягти навчальної мети)	Програшу може і не бути, адже мета, це мотивація учня зробити певний дії та досягти навчальних цілей
Гра первинна – досягнення вторинні	Іноді сама гра є некритичним досягненням	Можуть бути некритичні досягнення
Зазвичай ігри важко створювати	Дорого і важко створювати	Легше робити
Частиною гри виступає сюжет та сцени	Зміст подібний сценам гри	Ігрові елементи, наприклад, додаються в LMS чи іншу систему навчання, де міститься контент

Варто зазначити, що в наукових дослідженнях вітчизняних та закордонних авторів було запропоновано багато визначень цього явища. Наприклад, гейміфікацію освіти можна визначити як застосування ігор, ігрових технік та ігрових практик з метою досягнення освітніх цілей [28, с. 114]. Гейміфікація, подібно до будь-якого іншого методу в освітньому процесі, володіє позитивними та негативними рисами. Так, однією з головних переваг гейміфікації є те, що вона дозволяє зосередити увагу учнів на тому, що ще незрозуміле або невідоме в конкретній дисципліні, поступово надає нову інформацію, закріплює знання, а лише потім переходить до нової теми. Це значно збільшує результативність навчального процесу. Крім того, гейміфікація сприяє формуванню стратегічного бачення, креативності, творчого підходу до розв'язання задач, здатності до обґрунтованого ризику, самостійності та рішучості у прийнятті рішень. Вона також активує

комунікаційні якості та навички учнів для командної роботи, посилює самодисципліну та самоорганізацію, сприяє формуванню навичок цільового пошуку та опрацювання інформації, та підвищує рівень мотивації учнів до вивчення дисципліни завдяки наявності у них відчуття зацікавленості та азарту, чіткого розуміння доцільності витрати часу на вивчення дисципліни та набуття вмінь використовувати отримані знання на практиці [28, с. 116]. Щодо недоліків: насамперед, збільшення часу, який діти проводять за комп'ютерами, може негативно вплинути на їх здоров'я та зір. По-друге, використання ігрових технологій зазвичай потребує доступу до мережі Інтернет, що може призвести до використання шкідливої інформації. По-третє, процес підготовки завдань є досить трудомістким і потребує наявності як відповідних технічних засобів, так і рівня комп'ютерної грамотності викладачів і учнів. По-четверте, будь-які технічні проблеми, такі як відключення електроенергії, відсутність доступу до Інтернету, пошкодження комп'ютера та інше, можуть перешкоджати планованому проведенню занять. [28, с. 116].

Гейміфікація – це підхід, що використовує механізми гри та винагороди для стимулювання користувачів виконувати завдання, зокрема освітнього спрямування. В освіті гейміфікація – це метод, який заохочує мотивацію та залученість учнів, використовуючи принципи геймінгового дизайну в навчальному середовищі. Головна мета такої стратегії полягає у мотивації учнів до навчання, у використанні ефективного набору цифрових інструментів, у створенні комфортних умов для соціалізації тощо [47, с. 16].

К. Каппа з'ясовує, що гейміфікація в освіті ґрунтується на використанні принципів ігрової механіки, естетики та мислення з метою залучення учнів до навчання та активізації їхньої участі у процесі навчання. Цей підхід сприяє підвищенню мотивації учнів та створенню більш цікавого та ефективного навчального середовища. Основне призначення гейміфікації полягає у застосуванні елементів гри та створення ігор в неігровому полі вбачають К. Вербах та Д. Хантер, вважаючи розвагу цінним інструментом. К.

Вербх також підкреслює, що гейміфіковані проєкти володіють перевагами ігрових механік, програм лояльності та поведінкової економіки для розв'язання проблем [32, с. 135].

А. Кім охарактеризував гейміфікацію як застосування гральних методів для зроблення діяльності більш привабливою та цікавою. В свою чергу термін «гейміфікація», на думку К. Карр, пояснюється як застосування гри на основі механіки, естетики та ігрового мислення, з метою залучення індивідів, мотивувати дії, сприяти навчанню та вирішенню проблем [37]. Процес гейміфікованого навчання може бути заснований на всіх описаних компонентах, або ж лише на деяких з них, які допомагають досягти педагогічні цілі та завдання. Для реалізації цих елементів гейміфікації в навчальному процесі можна використовувати освітні сервіси, які з кожним роком стають все популярнішими.

Гейміфікація – це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. Від інших ігрових форматів гейміфікація за К. Сален і Е. Циммерманом відрізняється тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку, де ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки в конкретних умовах [21, с. 45].

Гейміфікація полягає в застосуванні ігрових компонентів у контексті, що не відноситься до ігор. Ігрові елементи при цьому залучаються до реальних обставин для мотивування учасників процесу на певні дії або поведінкові реакції. Гейміфікацію від решти ігрових форм відрізняє направленість учасників процесу на реальну мету, пов'язану з власною діяльністю, а не на гру заради гри, тому саме в силі мотивації полягає успішність цього методу [54, с. 74].

О. Бойко та Ю. Зелінг відзначають, що гейміфікація - це процес, за допомогою якого гра переноситься на різні сфери освіти, де гра може виступати як метод навчання, метод виховання, форма виховної роботи та засіб організації освітнього процесу [5, с. 43]. Гейміфікація – це

впровадження ігрових елементів в навчальну діяльність за допомогою комп'ютерних ігор з метою збільшення візуалізації, підвищення мотивації до навчання та покращення оволодіння теоретичним матеріалом.

За визначенням С. Переяславської, гейміфікація в освіті охоплює процес використання елементів гри в різних аспектах навчальної діяльності. Це дозволяє розглядати гру як метод навчання та виховання, форму виховної роботи та засіб організації цілісного освітнього процесу. Застосування ігрових елементів допомагає підвищити візуалізацію, мотивацію та рівень засвоєння теоретичного матеріалу в навчальній діяльності [37]. Поняття гейміфікації включає в себе досить велику групу прийомів організації процесу навчання завдяки різним її складовим. Мова йде, перш за все, про дидактичну гру, яка має ключову роль у гейміфікації.

На думку Л. Бондаренко, в організації навчального процесу гейміфікація є відносно новим напрямком, що підвищує мотивацію до діяльності шляхом застосування ігрових елементів у неігровому середовищі, а саме: ефект змагання, призові стимули, логіка подачі матеріалу тощо. Даний інструмент є ефективним, адже у формі гри під час навчання зростає, полегшується засвоєння матеріалу, формується емоційно комфортне середовище для здобуття нових знань та навичок [6, с. 84].

Гейміфікація в освіті використовується як спеціальний підхід для стимулювання інтересу учнів до навчання. Елементи гри та ігровий дизайн можуть бути адаптовані до потреб навчального середовища. Основна мета полягає у формуванні для учнів процесу навчання максимально приємним та цікавим [50, с. 90].

Гейміфікація навчання полягає в тому, щоб створювати елементи розваг, які зазвичай зустрічаються в іграх, і застосовувати їх у реальному житті для формування знань та навичок, необхідних у виробничій діяльності [12, с. 136].

Гейміфікація в освіті означає використання принципів ігрового мислення та динаміки ігор для стимулювання молодших школярів до

активного розв'язання завдань та перетворення навчального процесу на цікаву гру. О. Карабін під гейміфікацією в початковій освіті розуміє впровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою [21, с. 45].

Зауважимо, що гейміфікація має взаємозв'язок з нейронауками. У процесі гейміфікації активуються нейромедіатори – хімічні речовини, які використовуються мозком для передачі сигналів [47].

Серед нейромедіаторів, пов'язаних з гейміфікацією, варто згадати дофамін, який відповідає за позитивний настрій та відчуття задоволення. Використання ігрових механізмів, таких як система нагород, лідерство тощо, стимулює гравців до постійного прагнення отримувати винагороди та досягати успіхів. Кожен раз, коли гравець отримує винагороду, його мозок вивільняє дофамін, що посилює бажання отримувати ще більше винагород. Тому в іграх часто використовують драматичні повороти сюжету, щоб привернути увагу гравців та допомогти їм запам'ятати важливі моменти.

Іншим з нейромедіаторів, який важливий у гейміфікації, є окситоцин – гормон комфорту, який виробляється під час позитивної соціальної взаємодії. Гравці грають довгий час через емоційну залученість до гри, яка залежить від продукції цього нейромедіатора. Окситоцин також сприяє відчуттю довіри та безпеки [47].

Гормон серотонін відповідає за загальний настрій людини. Одним зі способів, що пояснюють пристрасть до ігор, є можливість відчутти себе важливим та впливовим героєм, здатним змінювати світ. Пригадування минулих успіхів, наприклад, отримання нагород, також сприяє вивільненню серотоніну та викликає ейфорію. Відчуття захоплення та азарту від гри викликають ендорфіни, які дають силу продовжувати ігру та пройти всі випробування, щоб отримати винагороду. Розробники ігор знають, що гравець бажає виклику та використовують жорсткий режим, щоб дати можливість досягти нового рівня та отримати задоволення від гри. Легкі завдання та тренування можуть не надати достатньої вимогливості, що

знижує задоволення від гри [47].

Технології гейміфікації базуються на потребах та бажаннях особистостей. Кожна людина, яка бере участь у «грі» – чи то учень, чи користувач – відчуває себе частиною спільноти. Гейміфіковані форми дозволяють зробити процес навчання захопливим та цікавим, а змагання та винагороди за досягнення надають можливості учасникам не тільки підвищувати свій статус та отримувати ще одну форму самовираження, а й отримувати стимул для прояву наполегливості та розвитку творчих здібностей дитини [21, с. 47].

Вчителю впровадження гейміфікації в освітній процес допомагає мотивувати дітей і залучати їх до навчання; розвиває різні розумові навички, просторову уяву та реакцію. Цей підхід дозволяє дітям вчитися в інтерактивному середовищі, де вони можуть тренуватися, робити помилки та виправляти їх. Крім того, гейміфікація може містити практичні приклади понять і правил, які було б важко пояснити в класі. Вона також дозволяє вчителю організувати самостійну роботу учнів та забезпечити їх активною участю в навчальному процесі [10, с. 11].

Засобом гейміфікації в навчальному процесі є використання комп'ютерних ігор та онлайн-інструментів. Серед онлайн-сервісів, які доцільно застосовувати на уроках у початковій школі виділяють наступні [35, с. 163]:

Khanacademy – безкоштовні відео-курси з різних предметів;

LearningApps.org – сервіс, для створення інтерактивних додатків з метою ефективного засвоєння учнями навчального матеріалу. Учитель може використовувати уже готові вправи, або у власному класі створювати нові.

Mikcike – освітнє онлайн-середовище, у якому можна створювати інтерактивні вправи з будь-якого навчального предмета.

Основними елементами гри є:

Дія – це перший крок у пошуку та виконанні конкретних дій

Завдання – молодші школярі люблять виконувати завдання та долати

соціальні виклики. Розробники ігор використовують це вроджене бажання, кидаючи виклик гравцям на кожному кроці.

Ризик – спонукання молодших школярів до певних дій, пов'язаних із ризиком, і пошуку правильних рішень;

Невизначеність може створювати магію переможного моменту;

Емоційний зміст включає у себе формування емоцій, таких як зворушення, тривога, щастя або розчарування, а також задоволення успіхом як підтвердженням власної цінності [21, с. 45].

Розглянемо структурні елементи гейміфікації на наступних рівнях:

1) компоненти гейміфікації, які включають зовнішні атрибути, такі як нагороди, значки, символи тощо;

2) принципи роботи, такі як змагання і взаємодія з учасниками гри, очікування перемоги, зворотний зв'язок;

3) динаміку гри, яка включає в себе прогрес гравця, стосунки між учасниками гри та емоції [21, с. 46].

Елементи гейміфікації можуть бути використані на різних етапах освітнього процесу, включаючи цілісний урок, структурні елементи уроку та багаторазове використання. Однією з відмінних особливостей гейміфікації є те, що допускаються помилки. Таким чином, школярі можуть не боятися осуду та покарання за помилки, відчувати себе вільно та упевнено. Це знижує страх перед неправильними діями та спонукає до ініціативності та впевненості. Учні можуть самостійно обирати варіанти дій, що заохочує їх до активної діяльності та формує почуття відповідальності за власні вчинки.

1.3. Структурні компоненти комунікативної компетентності особистості

Важливою формою людського буття, умовою життєдіяльності людей, способом їх об'єднання виступає спілкування. Спілкування передбачає взаємодію між людьми та групами, що базується на пізнанні одне одного та

обміні різноманітними результатами психічної діяльності, такими як інформація, думки, почуття, оцінки тощо. Розвиток потреби у спілкуванні відбувається від простих форм, таких як потреба в емоційному контакті, до більш складних форм, таких як співробітництво, інтимно-особистісне спілкування та інші. Культура спілкування визначається тим, як свідомо та розумно користуватись різними сторонами, функціями та видами спілкування в єдності. Вищий рівень культури спілкування особистості характеризується гуманістичними орієнтаціями в міжособистісних взаємодіях та емпатійним сприйняттям один одного.

Однією з головних складових комунікативної компетентності є вміння поводитись під час спілкування. Це включає не тільки знання різних типів спілкування та їх правил, але й готовність особистості до спілкування відповідно до ситуації та здатність налагоджувати та підтримувати потрібні контакти з іншими людьми. Згідно з визначенням Міжнародного департаменту стандартів для навчання та освіти (International Board of Standards for Training, Performance and Instruction (IBSTPI)), компетентність є здатністю особистості кваліфіковано виконувати роботу, завдання або діяльність. При цьому поняття «компетентність» передбачає наявність знань, навичок та взаємин, які дозволяють особі ефективно діяти або виконувати певні функції з метою досягнення встановлених стандартів у професійній галузі або сфері діяльності [59].

Комунікативна компетентність залежить від індивідуальних особливостей людини, а також від змін, що відбуваються в соціумі. Крім того, рівень соціальної мобільності, який перебуває в залежності від цих змін, також може вплинути на комунікативну компетентність індивіда [15, с. 58].

На теперішній час існує багато різних визначень комунікативної компетентності. Деякі науковці вважають її здатністю ефективно орієнтуватися в міжособистісному спілкуванні та вільно брати участь у ньому. Ця здатність досягається завдяки лінгвістичним знанням, а також урахуванню традицій та звичаїв суспільства. Комунікативна компетентність

формується у дитини під час процесу соціалізації в рідному середовищі [41, с. 13]. Так, І. Купіна розуміє комунікативну компетентність як міждисциплінарний феномен, у визначенні якого відсутня стандартизація. Вона тлумачиться, як комунікативна досконалість, мовленнєва компетентність, комунікативна грамотність, соціолінгвістична компетентність [25, с. 122].

О. Боровець стверджує, що здатність до ефективної комунікації залежить від того, наскільки індивід засвоїв культурні, а також ідейно-моральні норми та закономірності громадського життя. В тому ж самому контексті, але трохи більш загальному, ця категорія розуміється як система внутрішніх ресурсів, необхідних для успішної комунікації в різних міжособистісних ситуаціях. Вона передбачає належний рівень взаємодії з оточуючими людьми, необхідний для ефективного функціонування в суспільстві, а також наявність життєвого досвіду, ерудиції, наукових знань тощо [7, с. 205].

Г. Рурік наголошує на тому, що комунікативна компетентність є володінням певною системою вмінь і навичок міжособистісного спілкування, адекватних ситуації спілкування і достатніх для досягнення поставленої суб'єктом комунікативної мети [45, с. 351].

За І. Гудзиком, комунікативна компетентність проявляється у здатності вдало використовувати мову (в усіх формах мовленнєвої діяльності) з метою пізнання та комунікації. Шкільне навчання мови має на меті формування комунікативної компетентності, яка включає розвиток вмінь розуміти не лише зміст, але й основну думку усних і письмових текстів, а також створення повноцінних висловлень, які виражають знання та думки говорячого (письменника) про предмет мовлення і його почуття, наміри. Крім того, важливим є розвиток уміння налагоджувати взаємодію з оточуючими, будуючи відповідним чином свої висловлення з метою успішної комунікації. [14, с. 47].

Згідно з дослідженнями С. Скворцової, комунікативна компетентність

є цілісним персональним утворенням, яке проявляється під час комунікації, і полягає в здатності застосовувати набутий досвід комунікативної діяльності та індивідуально-психологічні характеристики для досягнення комунікативної мети. Основу комунікативної компетентності становлять комунікативні компетенції, які базуються на знаннях, уміннях, навичках, способах комунікативної діяльності і виявляються у проявах емоційно-ціннісного ставлення до неї під час розв'язування комунікативних завдань [48, с. 55].

Комунікативна компетентність є однією з цілісних та універсальних характеристик особистості, разом з когнітивною, особистісною, функціональною та діяльнісною компетентностями. Соціокультурний досвід конкретного суспільства виступає духовною основою особистості, де історично сформовані ідеали та ціннісні уявлення, моральні принципи поведінки та культурні традиції народу є ключовими елементами комунікативної компетентності, які впливають на спрямованість та позицію особистості стосовно культури суспільства, культури мови та мовленнєвої діяльності в цілому.

Комунікативна компетенція, відповідно до К. Пономарьова, охоплює такі навички: здатність ефективно представляти себе усно та письмово, складати анкети, заявки, резюме, листи, вітання тощо; здатність представляти свій клас, школу, країну у ситуаціях міжкультурного спілкування, діалогу культур, використовуючи знання іноземних мов; володіння способами взаємодії з людьми та подіями, здатність виступати з усним повідомленням, задавати запитання, проводити коректний навчальний діалог; володіння різними видами мовленнєвої діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письмо), мовною компетенцією; вміння співпрацювати в групах, знаходити компроміси в ситуаціях спілкування; та позитивні навички спілкування в полікультурному, поліетнічному та багатоконфесійному суспільстві, що базуються на знанні історичних коренів та традицій різних національних спільнот та соціальних груп [41, с. 12].

Зазвичай структура комунікативної компетентності складається з

наступних складових елементів: мотиваційно-ціннісний, цільовий, гностичний, когнітивний (пізнавальний), конативний, змістовий, операційно-діяльнісний, контрольно-регулюючий, рефлексивний, емоційно-оцінний (емоційний), індивідуально-особистісний, інтерактивний, перцептивний, поведінково-процесуальний (поведінковий).

Три основні аспекти, які виокремлюються з компонентів структури комунікативної компетентності особистості, включають наступне:

1. Когнітивний аспект, який охоплює процес пізнання засобів і способів здійснення комунікації;
2. Інтерактивний аспект, який стосується організації та формування процесу взаємного обміну інформацією;
3. Перцептивний аспект, який передбачає знання нормативно-технічних особливостей взаємодії людини та техніки [15, с. 59].

Структурно-функціональна модель комунікативної компетентності, розроблена Т. Гринченко, включає наступні компоненти:

1. Мотиваційно-ціннісний – визначається наявністю потреби у розширенні професійних контактів та толерантного ставлення до співрозмовника;
2. Когнітивний – визначається наявністю сукупності мовної та міжкультурної компетенцій з урахуванням їх застосування у сфері професійної комунікації, і соціальної компетенції та операціональний, що є показником «культурної зрілості» майбутнього спеціаліста і характеризується наявністю вмінь самоуправління власною діяльністю та спілкуванням.
3. Комунікативно-рефлексивний – забезпечує розуміння суті комунікативної ситуації, осмислення всіх комунікативних потреб та намірів, комунікативних засобів діяльності та вмінь самоуправління власною діяльністю та спілкуванням [22, с. 26].

Ю. Вторнікова виділяє наступні складові комунікативної компетентності:

1. орієнтація в різноманітних ситуаціях спілкування, що базується на знаннях та досвіді індивіда;
2. здатність ефективно взаємодіяти з оточенням завдяки розумінню самого себе та інших при зміні психічного стану, міжособистісних відносин та соціальних умов;
3. адекватна самоорієнтація – розуміння власного психологічного потенціалу, потенціалу партнера та ситуації;
4. готовність та вміння встановлювати контакти з людьми;
5. внутрішні механізми регулювання комунікативної дії;
6. знання, вміння та навички конструктивного спілкування;
7. внутрішні ресурси, необхідні для побудови ефективної комунікативної дії у визначеному колі ситуацій міжособистісної взаємодії [11, с. 90].

Науковець Н. Завіниченко виокремлює такі компоненти комунікативної компетентності:

1. Гностичний – 1) система знань про сутність, структуру, функції та особливості спілкування взагалі та професійного зокрема; 2) знання про стилі спілкування; фонове знання, тобто загальнокультурна компетентність, яка дозволяє зробити розуміння глибшим, більш емоційним, особистісним; 3) творче мислення;
2. Конативний – 1) загальні та специфічні комунікативні вміння, які дозволяють успішно встановлювати контакт з іншою людиною, адекватно пізнавати її внутрішні стани, керувати ситуацією взаємодії з нею, застосовувати конструктивні стратегії поведінки в конфліктних ситуаціях; 2) культура мовлення; 3) експресивні вміння, перцептивно-рефлексивні вміння, які забезпечують можливість пізнання внутрішнього світу співрозмовника;
3. Емоційний компонент – 1) гуманістична спрямованість спілкування, інтерес до іншої людини, готовність вступати з нею в особистісні, діалогічні взаємини, інтерес до власного внутрішнього світу; 2)

розвинуті емпатія та рефлексія; високий рівень ідентифікації з виконуваними професійними та соціальними ролями; позитивна Я-концепція; 3) адекватні вимогам професійної діяльності психоемоційні стани), тим самим підкреслюючи важливість і непередбачуваність емоційного фактору у процесі спілкування [19, с. 10]

Комунікативна компетентність складається з ряду навичок, таких як здатність вступати в комунікацію з іншими людьми, забезпечувати постійний контакт, а також оперувати різноманітною інформацією, що відображає загальну та професійну ерудицію фахівця, незалежно від сфери його діяльності.

І. Зимня розкриває наступні складові комунікативної компетентності:

- готовність до виявлення своєї компетентності (мотиваційний аспект);
- знання змісту комунікативної компетентності (когнітивний аспект);
- досвід виявлення своєї компетентності в різних стандартних і нестандартних ситуаціях (поведінковий аспект);
- відношення до змісту своєї компетентності та об'єкту її застосування (ціннісно-смысловий аспект);
- регулювання емоцій та волі під час виявлення своєї компетентності та її результатів [22, с. 20].

Г. Пухальська розглядає структуру комунікативної компетентності як сукупність наступних складових:

- загальні здібності;
- комунікативні знання, уміння та навички, які включають в себе володіння вербальними та невербальними засобами соціальної поведінки;
- організація міжособистісного простору особистістю на власній території з урахуванням соціокультурних та професійних норм;
- особистісні характеристики [43, с. 179].

Одним з головних джерел розвитку комунікативної компетентності є знання, досвід та уміння спілкуватись як у діловому середовищі, так і в повсякденному житті. Комплекс комунікативних знань і навичок, необхідних

для розвитку такої компетентності, включає: знання норм і правил спілкування (зокрема в діловій сфері), високий рівень мовленнєвого розвитку, що дозволяє передавати та сприймати інформацію, розуміння невербальних засобів комунікації, вміння налагоджувати контакт з різними людьми, враховуючи їхні гендерні, вікові, соціально-культурні та статусні характеристики, вміння адекватно поводитись у будь-якій ситуації та використовувати її специфіку для досягнення власних комунікативних цілей, здатність впливати на співрозмовника, переконувати його та привертати його увагу до своїх аргументів, здатність правильно оцінювати співрозмовника як особистість, потенційного конкурента чи партнера і вибирати власну комунікативну стратегію відповідно до цієї оцінки, а також здатність викликати у співрозмовника позитивне сприйняття власної особистості.

Існує інший підхід до структури комунікативної компетентності, який визначає її склад через композицію компонентів. Емоційна сфера особистості є базисом для компетенцій, які тісно пов'язані з нею, таких як самосвідомість, самоконтроль, перцептивна компетенція та емпатія. Під час комунікації ці компетенції проявляються у здатності усвідомлювати та розуміти свої власні почуття, а також почуття інших; у здатності до самомотивації та керування своїми емоціями відносно себе та інших; у співвідношенні раціонального та емоційного в аспекті спілкування. В рамках цього підходу емоційна складова є найбільш важливою та складною складовою, яка визначається відокремлено у структурі комунікативної компетентності.

1.4. Особливості використання гейміфікації як засобу формування комунікативної компетентності молодших школярів

Перш ніж охарактеризувати особливості гейміфікації як засобу формування комунікативних компетенцій молодших школярів, важливим вбачається визначення психолого-педагогічні особливостей даної категорії.

Так, молодшим шкільним віком науковцями вважається вік дітей приблизно від семи до десяти, одинадцяти років, що відповідає рокам їх навчання в початкових класах. Це вік спокійного та рівномірного фізичного розвитку, зокрема відзначається рівномірністю та пропорційністю збільшення росту, ваги, витривалості. Кісткова система молодшого школяра ще перебуває в стадії формування – ще не завершено окостеніння хребту, грудної клітки, таза, кінцівок, ще багато у кістковій системі хрящової тканини. Відбувається функціональне вдосконалювання мозку дитини, зокрема розвивається аналітико-систематична функція кори; поступово змінюється співвідношення процесів порушення і гальмування: процес гальмування стає усе більш сильним, хоча як і раніше переважає процес порушення, і молодші школярі перебувають здебільшого, у збудливому й імпульсивному станах [51, с. 148].

У молодших школярів під час навчання в початкових класах відбувається інтенсивний розвиток усіх процесів пізнавальної сфери, зокрема сприйняття, уваги, уяви, пам'яті, мислення, збагачується емоційно-вольова сфера. За допомогою дорослих дитина навчається керувати власними емоційними станами, долати імпульсивні бажання, у неї розвиваються наполегливість, витримка, самовладання [49, с. 186].

Упродовж молодшого шкільного віку прослідковується певна динаміка ставлення дітей до навчання, зокрема у початкових класах навчальна діяльність стимулює розвиток психічних процесів безпосереднього пізнання навколишнього світу – відчуття і сприйняття. Молодшим школярам характерні гостре сприйняття та споглядальна допитливість. З цікавістю вони сприймають навколишнє середовище, що з кожним днем розкриває перед ним усе нові і нові сторони [1, с. 7].

Під час навчання у молодших школярів відбувається перебудова сприйняття, яке набуває характеру цілеспрямованої та керованої діяльності. Також у дітей поглиблюється сприйняття, яке стає більш диференційованим, приймає характер організованого спостереження [1, с. 8].

У молодших школярів відрізняються певними віковими особливостями уваги, зокрема слабкістю довільної уваги. Вона вимагає близької мотивації. Якщо довільна увага учнів старших класів підтримується за наявності далекої мотивації (вони здатні заради результату, що очікується в майбутньому зосередитися на нецікавій і важкій роботі), то, зазвичай, молодші школярі можуть зосереджено працювати лише за наявності близької мотивації (перспективи отримати гарну оцінку, заслужити похвалу вчителя, краще за інших впоратися із завданням). Для дітей молодшого шкільного віку характерне краще розвинення мимовільної уваги, яка приймає участь у привертанні уваги до нового, несподіваного, яскравого.

Відзначимо, що в молодшому шкільному віці вікові особливості пам'яті розвиваються під впливом навчання. Діти краще, швидше запам'ятовують та зберігають у пам'яті конкретні відомості, події, обличчя, предмети, факти, ніж визначення, описи, пояснення. Молодші школярі схильні до механічного запам'ятовування без усвідомлення значеннєвих зв'язків усередині матеріалу, який запам'ятовується [49, с. 187].

У молодшому шкільному віці під впливом навчання відбувається поступовий перехід від пізнання зовнішньої сторони явищ до пізнання їхньої сутності. Мислення починає відбивати істотні властивості й ознаки предметів і явищ, що дає можливість робити перші узагальнення, перші висновки, проводити аналогії. У дитини на цій основі поступово формуються елементарні наукові поняття [1, с. 9].

Молодший шкільний вік виступає періодом формування особистості, для якого характерні нові стосунки з дорослими й однолітками, включення в цілу систему колективів, до навчання. В цей віковий період формується поведінка, а також суспільна спрямованість особистості, відбувається засвоєння моральних норм та правил поведінки.

Для темпераменту молодших школярів характерні певні особливості. Діти є імпульсивними, які схильні діяти негайно під впливом безпосередніх імпульсів, спонукань, не подумавши і не зваживши всіх обставин. Причиною

таких дій є потреба в активній зовнішній розрядці [51, с. 150]. Також характерною є загальна недостатність волі: молодші школярі ще не мають значного досвіду у досягненні поставленої мети, подоланні труднощів. Вони схильні до зневіри у власних силах і можливостях.

Також молодші школярі відрізняються емоційністю, яка характеризується тим, що усе, що спостерігають, про що думають, що роблять, викликає у дітей емоційно-забарвлене ставлення. Молодшим школярам не характерне стримування власних почуттів, контроль їх зовнішніх проявів, у вираженні радості, горя, суму, страху, задоволення чи невдоволення вони дуже безпосередні і відверті. Їх емоційність виражається у емоційній нестійкості, частій зміні настроїв, схильності до афектів, відзначається короткочасними та бурхливими проявами радості, горя, гніву, страху [16, с. 228].

Важливим у молодшому шкільному віці є виховання колективістських відносин. За кілька років діти акумулюють досвід колективної діяльності, що Вихованню колективізму допомагає участь дітей у суспільних, колективних справах. Саме тут дитина здобуває основний досвід колективної суспільної діяльності [51, с. 150].

Молодший шкільний вік є важливим сензитивним періодом у становленні особистісного розвитку учня. Саме в цей період у дітей формуються етичні норми, свідомо-емоційне ставлення до навколишнього середовища. Психологічною основою формування здатності до особистісного зростання виступає процес засвоєння дитиною життєвих цінностей та їх перетворення в змістовні елементи уявлень про моральні якості особистості.

Отже, врахування психолого-педагогічних особливостей учнів початкової школи виступає важливим в контексті використання гейміфікації як засобу формування їх комунікативних компетенцій.

Комунікативну компетентність молодшого школяра можна описати як інтегрований аспект особистості, що поєднує в собі теоретичну та практичну

готовність та здатність учня взаємодіяти з іншими людьми. Це дозволяє йому ефективно спілкуватися та реалізовувати свої творчі можливості у комунікації. [41, с. 17]. Молодший школяр виявляє свою комунікативну компетентність, проявляючи здатність спілкуватися з людьми різного віку та статусу, розуміти та відтворювати інформацію, що йому передають усно або письмово, висловлювати свої думки змістовно та грамотно в усній і письмовій формах, а також володіти мовою в різних життєвих і навчальних ситуаціях.

Період молодшої школи може бути корисним для залучення дітей до комунікації. Цей вік сприятливий для розвитку мовленнєвої активності, оскільки діти найбільше працюють з усним мовленням. У цьому віці формуються початкові навички мовленнєвої культури, такі як знання норм літературної мови, вміння будувати висловлення відповідно до мети спілкування, дотримання правил спілкування (як, наприклад, один говорить, а інші слухають), оцінювання відповіді однокласника після її завершення, правила співпраці в групі чи парі [41, с. 17].

Застосування гейміфікації в навчанні сприяє розвитку в учнів низки корисних навичок. Зокрема, ця інтерактивна технологія допомагає учням аналізувати навчальну інформацію, вчитися творчо підходити до засвоєння навчального матеріалу, що забезпечує більшу усвідомленість засвоєння знань. Крім того, гейміфікація формує в учнів навички висловлювання власної думки, правильного її аргументування та дискутування, а також вміння слухати інших та поважати альтернативну думку.

Застосування гейміфікації також допомагає учням орієнтуватися в різних життєвих ситуаціях та знаходити правильні рішення, будувати конструктивні взаємини в групі, уникати конфліктів та розв'язувати їх, шукати компроміси та прагнути до діалогу та консенсусу. Крім того, гейміфікація сприяє розвитку творчості учнів, оскільки вона надає можливість виконувати творчі роботи та проекти.

Якщо розглянути фактори гейміфікації, які впливають на формування

комунікативних компетенцій молодших школярів, то можна побачити, що:

- по-перше, гра відображає соціальні відносини через сюжет, ролі та правила;

- по-друге, гра підвищує мотивацію через прагнення перемоги;

- по-третє, гра створює безпечне середовище, в якому ціна помилки не дуже висока, тому можна дозволити собі помилятися багато разів, це не призводить до небажаних наслідків;

- по-четверте, гра приносить задоволення, а це – найсильніший стимул знову повернутися до неї.

Розвиток комунікативної компетенції пов'язаний з тим, що дитина набуває навичок встановлювати зв'язок з партнером у спілкуванні та дотримуватися етикету. Для цього дитина спостерігає та наслідує приклади дорослих та ровесників. Проте, вчителі не завжди готові формувати сприятливе мовленнєве середовище, а діяльність учнів зводиться до виконання навчальних завдань. Отже, для формування комунікативних умінь молодших школярів важливо створювати на уроках сприятливу атмосферу за допомогою ігор. Це дозволить учням навчатися у невимушеній атмосфері, розвивати творчу співпрацю, виражати власні думки та емоції вільно [53, с. 3].

Гейміфікація може підвищити ефективність сприймання навчального матеріалу молодшими школярами, урізноманітнити їхню навчальну діяльність та додати до неї елемент цікавості. Крім того, гейміфікація може використовуватися на уроці як засіб створення сприятливого середовища для спілкування, що є необхідним для формування комунікативної компетенції. Використання гейміфікації також відповідає природним потребам і бажанням дитини, тому вона може навчатись із задоволенням та легко долати мовні бар'єри. Користування гейміфікацією на уроках може підвищити інтерес до предмета та допомогти учням сконцентруватись на оволодінні мовними навичками в процесі природної ситуації спілкування.

Гейміфікація допомагає підвищити якість навчання, тому що учні

використовують свої знання та навички під час ігрової діяльності, яку вони сприймають як реальну ситуацію. Ігри сприяють розвитку уваги, оскільки успіх в них залежить від спостереження за мовленням та діями інших гравців, що часто є непередбачуваним, тому потрібна швидка та адекватна реакція. Крім того, гра сприяє запам'ятовуванню гри та розвитку мовлення завдяки піднесеному настрою та позитивним емоціям. Використання гейміфікації допомагає педагогу залучити учнів до активної роботи та розвивати їхній інтерес до рідної мови. Використання ігор дозволяє вчителю ставити перед дітьми завдання з метою мовленнєвої дії, які вимагають використання необхідних зразків спілкування. Залежно від мети уроку можуть бути використані ігри для подання нового матеріалу, закріплення та активізації в мовленні учнів, релаксації чи перевірки засвоєння матеріалу. Гейміфікація може застосовуватись як окремий елемент уроку або весь урок може бути проведений у формі гри з елементами змагання між групами [30].

Успішне використання гейміфікації в процесі навчання значною мірою залежить від майстерності педагога та правильності її використання на відповідному етапі. Формування комунікативної компетенції неможливе без орієнтації учасників навчального процесу в ситуації мовлення, відбору фактичного матеріалу, його структурної організації та мовленнєвого оформлення. Успіх навчальної роботи, спрямованої на формування умінь та навичок учнів, значною мірою залежить від їх комунікативних якостей, серед яких особливо важливі правильність, точність та виразність висловлювань, а також багатство мовних засобів. Комунікативна компетенція є однією з ключових базових характеристик дитини і визначає готовність та спроможність особистості адекватно та доречно спілкуватися в конкретних ситуаціях, висловлюючи свої думки, бажання, наміри, прохання тощо, застосовуючи при цьому як мовні, так і немовні (жести, міміка, рухи) та інтонаційні засоби виразності.

Висновки до першого розділу

Отже, для сучасної галузі початкової освіти характерні тенденції застосування у практичній площині педагогіки партнерства, формування інклюзивного освітнього середовища, дистанційного навчання. Однією з тенденцій в галузі початкової освіти виступає впровадження т. зв. «soft skills» (м'які навички), асинхронного та інтегрованого навчання.

Гейміфікація є ефективною методикою організації освітнього процесу для молодших школярів, яку можна зустріти у різних сферах життя, починаючи від професійної діяльності до освітньої системи. Вона виступає ефективним підходом для стимулювання інтересу учнів до навчання та формування процесу навчання максимально приємним та цікавим.

Враховання психолого-педагогічних особливостей учнів початкової школи виступає важливим в контексті використання гейміфікації як засобу формування їх комунікативних компетенцій.

На теперішній час існує багато різних визначень комунікативної компетентності, проте загалом вона розуміється як здатність ефективно орієнтуватися в міжособистісному спілкуванні та вільно брати участь у ньому.

Розвиток комунікативної компетентності залежить від комплексу знань, досвіду та умінь, які включають знання норм і правил спілкування, високий рівень мовленнєвого розвитку, здатність до налагодження контакту з різними людьми, адекватну поведінку в будь-якій ситуації, вміння впливати на співрозмовника та інші. Також існує інший підхід до структури комунікативної компетентності, який визначає її склад через композицію компонентів, де емоційна складова є найбільш важливою та складною складовою. У будь-якому випадку, розвиток комунікативної компетентності є важливим для успішного спілкування в діловому та повсякденному житті.

РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА

2.1. Педагогічні умови використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів

Термін «педагогічні умови» охоплює різні аспекти всіх компонентів процесу навчання, виховання і розвитку, такі як мета, зміст, принципи, методи, форми, засоби і т. д. Він може використовуватися для характеристики педагогічної системи в цілому або окремих її складових чи елементів [27, с. 44].

Існують різні розуміння суті педагогічних умов. Наприклад, за словами В. Манька, педагогічні умови – це взаємопов'язана сукупність внутрішніх параметрів і зовнішніх характеристик функціонування, яка сприяє досягненню високої результативності навчального процесу та відповідає психолого-педагогічним критеріям оптимальності [29, с. 159]. І. Зязюн та О.Пехота визначають педагогічні умови як «систему певних форм, методів, матеріальних умов, реальних ситуацій, що об'єктивно склалися чи суб'єктивно створених, необхідних для досягнення конкретної педагогічної мети» [39, с. 177]. Під поняттям «педагогічні умови» розуміють умови, які спеціально створюються в освітньому процесі з метою підвищення його ефективності або впровадження певних інновацій [27, с. 44]. Педагогічні умови можуть бути застосовані до одного, декількох або всіх зазначених компонентів і є необхідними факторами, що сприяють та уможливають досягнення очікуваного результату в результаті проведення педагогічного процесу [18, с. 40].

Властивостями педагогічних умов виступають: спрямованість на організацію педагогічної діяльності, тобто вони мають практичну, нормативну спрямованість; спрямованість на підвищення ефективності педагогічної діяльності; педагогічні умови не можуть суперечити прояву педагогічних закономірностей, принципів та правил; їх обґрунтування

передбачає поєднання емпіричних та теоретичних процедур наукового дослідження; відповідність вимогам наукової новизни (виокремлення у дослідженні певних педагогічних умов має сенс, якщо вони містять нове наукове знання); імовірнісний характер забезпечення результату педагогічної діяльності; локальний характер застосування [55, с. 10].

Гра для молодших школярів виступає як провідна діяльність і, одночасно, ефективний та доступний метод для розвитку комунікативних навичок дітей. Саме під час гри учні вчаться мистецтву взаємодії та спілкування з дорослими і своїми однолітками. Використання ігор надає можливість вирішити низку ключових завдань у формуванні комунікативної компетенції дітей. Ці завдання включають в себе: виховання позитивного ставлення до своїх однолітків; розвиток у дітей навичок враховувати інтереси та думки своїх однолітків, виявляти толерантність і чуйність; вироблення навичок узгодження власних дій з діями товаришів, проявлення самостійності та відповідальності; встановлення потреби налагоджувати гарні стосунки з дорослими і своїми однолітками, а також їх розвиток; відтворення дитиною уявлень про соціальний характер і систему соціальних відносин з особами, що її оточують, через ігрову діяльність [23, с. 7].

Проведений нами аналіз літературного доробку з представленої проблематики, дозволив з'ясувати, що серед науковців, педагогів відсутнє єдине розуміння педагогічних умов використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів.

Так, О. Квас зазначає, що у структурному плані педагогічні умови використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів містять три компоненти: перцептивний, комунікативний та соціальний. Охарактеризуємо їх. Так, перцептивний компонент включає в себе розвиток уміння дитини усвідомлювати та висловлювати власний стан і стан інших індивідів, які її оточують, а також враховувати цей стан у взаємодіях з ровесниками і дорослими. Розуміння власного зовнішнього та внутрішнього стану має велике значення для молодших школярів, оскільки вони активно

слухають себе, свої побажання та почуття. Проте, набагато складніше для них розуміти та виражати дії і почуття інших осіб. Неспроможність зрозуміти однолітків часто спричиняє конфлікти та конфліктні ситуації, а також може викликати вибухи агресії [23, с. 8]. Тому настільки важливо розвивати у дітей навички враховувати не лише власне «Я», але й поваги до особистостей інших. Для цього дітей потрібно спонукати до активної внутрішньої роботи під час вивчення соціального виміру відносин.

Власне комунікативна складова комунікативної компетенції включає у себе навички дітей в ефективному спілкуванні.

Соціальний аспект означає, що діти вміють знаходити ефективні способи взаємодії з однолітками та дорослими, зберігають свою індивідуальність і мають бажання більш-менш самостійно реалізовувати себе у соціальних умовах. Також важливим є їхня адекватність у відношенні до встановлених соціальних норм. Цей аспект проявляється, передусім, у ставленні до інших людей, у прагненнях та діях дітей, і відображає соціальний розвиток як процес засвоєння інформації, формування системи цінностей і набуття досвіду взаємодії та співжиття з іншими [23, с. 8].

У свою чергу А. Литвин, О. Мацейко до педагогічних умов застосування гейміфікації відносять такі елементи, як ресурсне забезпечення, обставини (зміст, методи, технології навчання тощо) та середовище (освітнє, інформаційно-освітнє) навчального процесу, а також позицію педагога щодо організації та управління процесом гейміфікації; ставлення учнів до навчального процесу (мотивація, зацікавленість, устремління, включеність у навчання тощо); спрямованість на особистість учня як центральну фігуру навчання та виховання [27, с. 54].

Проаналізуємо кожен елемент цього комплексу.

1. Сутність ресурсного забезпечення полягає у тому, що для успішної реалізації педагогічних умов гейміфікації на першому місці стоїть наявність технічних і науково-методичних засобів, необхідних для цього процесу. Оскільки ефективне здійснення будь-якої діяльності передбачає наявність

відповідних ресурсів і інструментів, це є важливою передумовою в освітньому процесі. Основним принципом ресурсного забезпечення є доцільність, яка полягає в узгодженні потреб освітньої системи і можливостей суспільства задовольнити ці потреби. Раціональне забезпечення діяльності вчителів і учнів вимагає використання наявних ресурсів, ідентифікації потрібних та потенційно значущих (інформаційних, матеріально-технічних, методичних і таке інше), визначення їх кількості і якості та поетапного впровадження їх у практику [27, с. 54].

2. Обставини та середовище навчального процесу. Подібно до ресурсного забезпечення, змісту, методів, технологій і освітнього середовища, умови навчального процесу спрямовані на розвиток учасників навчання та враховують специфіку освітньої галузі. Визначальним для цих умов є принцип цілеспрямованості, який відображає систему зовнішніх норм і орієнтирів, що встановлюють освітні цілі, модель випускника, а отже, завдання щодо реалізації змісту, проектування та організації методики навчання, а також визначають межі та структуру освітнього середовища [27, с. 54].

3. Позиція педагога щодо організації та управління навчально-виховним процесом. Впровадження будь-якої освітньої інновації, включаючи гейміфікацію, вимагає від педагогів осмислення її концептуальних засад, ціннісних установок, когнітивних та організаційно-методичних аспектів. Таким чином, успішність впровадження інновації безпосередньо залежить від рівня підготовки педагогічних кадрів у навчальному закладі. Це також стосується ефективного використання ресурсного забезпечення та створення належних умов в освітньому середовищі.

Позиція педагога в цьому контексті визначається його власним самовизначенням відносно інноваційної освітньої діяльності. Вона відображає ставлення до цієї діяльності, розуміння відповідальності за якість навчання, методологічну та рефлексивну культуру, а також готовність до впровадження складних педагогічних завдань та рівень педагогічної

майстерності. Це забезпечує прийняття педагогом науково обґрунтованих рішень на основі сучасних педагогічних концепцій, комплексу дидактичних закономірностей і принципів [27, с. 54].

4. Ставлення учнів до навчального процесу. Ефективність навчання за допомогою гейміфікації залежить від ряду особистісних факторів, включаючи мотивацію та ціннісно-смыслову позицію стосовно освіти (наявність стійких мотивів, переконань, поглядів, потреб і прагнень), вольові якості, досвід самостійної роботи, навички самоорганізації, рефлексивні здібності і інші аспекти. Важливо відзначити, що освітній процес сприяє формуванню, розвитку і закріпленню особистісних якостей людини.

5. Спрямованість на особистість учня. Скерованість на особистість іншої людини – це, передусім, гуманістична спрямованість навчання, утвердження духовних цінностей, моральних норм поведінки і стосунків [27, с. 54].

Виходячи з наведеного вище аналізу, вважаємо щодо педагогічних умов використання гейміфікації в навчальному процесі молодших школярів можна віднести готовність вчителів до інтеграції гейміфікації. Так, педагоги мають бути готові до використання інноваційних підходів у навчанні, до яких відносимо гейміфікацію. Важливою педагогічною умовою вважаємо відповідну інфраструктуру та технічну забезпечення, яка передбачає наявність комп'ютерів, планшетів, смартфонів та доступу до Інтернету для кожного учня. До умов відносимо й наявність спеціальних платформ або програм для гейміфікації навчальних матеріалів. Акцентуємо увагу й на такій умові як розробка цільових завдань та завдань гри, яка передбачає створення завдань, які відповідають навчальним цілям і вимогам навчальної програми, а також розробку ігрових завдань, які мотивують учнів активно вивчати матеріал. До умов також відносимо створення стимулюючої ігрової атмосфери, яка передбачає використання елементів сюжету, персонажів та історій, що зацікавлять учнів.

2.2. З досвіду роботи вчителів початкової школи щодо практичного використання гейміфікації в освітньому процесі як засобу формування комунікативної компетенції молодшого школяра

Розглянемо окремі ігрові онлайн-сервіси, призначені для формування комунікативної компетентності здобувачів закладів загальної середньої освіти, які використовуються в роботі вчителів початкової школи та використовувалися нами під час формувального експерименту в роботі з дітьми молодшого шкільного віку.

Навчальна онлайн-гра «Медіазнайко»

Навчальну гру «Медіазнайко» було розроблено в межах програми «Альтернативні ресурси для медіа» Центром медіаініціатив Вірменії за фінансової підтримки Всесвітнього банку в партнерстві з Інтерньюзом (США) і за фінансової підтримки Агентства США з міжнародного розвитку (USAID). В Україні гру було презентовано у 2014 році. Її адаптацією займались Академія української преси спільно з Інститутом інноваційних технологій і змісту освіти МОН України у партнерстві з Центральною бібліотекою для юнацтва. Гра доступна на вебсайті Академії української преси за посиланням: <https://www.aup.com.ua/Game/index.html>.

«Медіазнайко» складається з дев'яти рівнів та узагальнення (рис.2.1). Гра дозволяє ознайомитись з поняттям інформації, пропаганди, історією засобів масової інформації (ЗМІ) в цілому та в Україні зокрема, етичним кодексом журналіста, державними органами регулювання діяльності ЗМІ та професіями співробітників, що беруть участь у створенні та випуску медіапродуктів.



Рис. 2.1. Навчальна онлайн-гра «Медіазнайко»

Частина рівнів гри полягає у проходженні свого роду тестів, однак цікавим є те, що користувачу надаються підказки, які в свою чергу розкривають суть того чи іншого поняття або ж подробиці про згадувані у грі події, наприклад вихід першої друкованої газети у Страсбурзі або початок радіомовлення на території України (рис. 2.2).

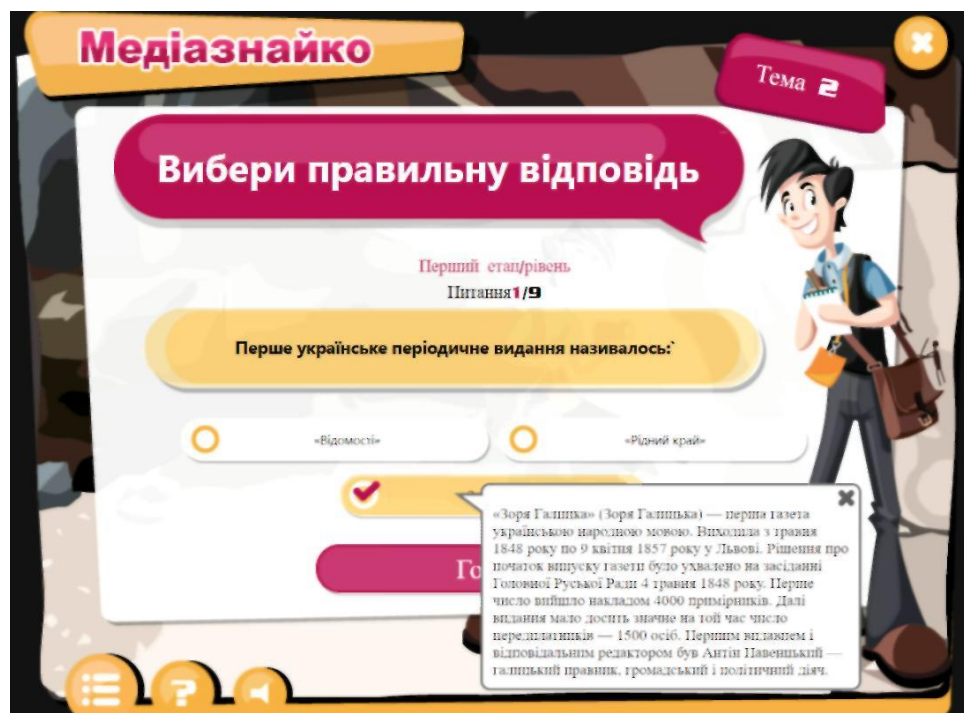


Рис. 2.2. Другий рівень «Історія ЗМІ»

Після проходження блоку тестів з'являється коротка довідка, що надає вичерпну інформацію з питань, що розглядаються на кожному рівні гри.

Інша частина завдань дозволить гравцю відчувати себе справжнім журналістом: самостійно створити газету за одним із поданих шаблонів (рис. 2.3), підготувати випуск радіопередачі на задану тему, створити телепередачу із наявних відеосюжетів, а також підготувати новину на сайт.



Рис. 2.3. Шаблони газет

Таким чином дана гра не лише формує основи комунікативної компетентності, а й знайомить користувача з історією створення медіа та дозволяє спробувати себе у ролі працівника засобів масової інформації, що може вплинути на подальший вибір професії [30].

Варто зазначити, що використання гри «Медіазнайко» в освітньому процесі сприятиме не лише розвитку комунікації, а й формуванню вмінь працювати з інформаційно-комунікаційними технологіями.

Онлайн-гра «Пригоди Літератуса»

Ще одна гра, створена вірменським Центром медіаініціатив та адаптована до використання в Україні Академією української преси – «Пригоди Літератуса» (рис.2.4).



Рис. 2.4. Головна сторінка гри «Пригоди Літератуса»

Юний принц Літератус є головним героєм гри, він подорожує десятками різними локаціями королівства Інформія у пошуках своєї коханої – принцеси Верітас, викраденої правителем сусіднього королівства Маніпулісом. Зі зникненням принцеси у королівстві поширилась невпевненість, брехня та маніпуляції. Літератусу доводиться шукати інформацію, аналізувати та оцінювати її достовірність та правдивість. На закінчення гри користувач дізнається на скільки він є компетентним медіаспоживачем [30].

У ході гри молодші школярів вчать працювати з інформацією, отриманою з різних джерел, аналізують її, спілкуючись між собою, тим самим розвиваючи свою комунікативну компетенцію, викривають фейки. Гравець може відчувати себе справжнім детективом, адже щоб дізнатись на скільки інформація є достовірною, йому необхідно провести дослід, віднайти втрачені речі, переглянути місцеві засоби масової інформації та поспілкуватись з очевидцями. До того ж, гравець може скористатись «натяком», що скерує на необхідний предмет взаємодії.

«Пригоди Літератуса» доцільно використовувати на заняттях мовно-літературної освітньої галузі початкової школи, оскільки дана гра є свого роду розповіддю, що дозволить не лише ознайомитись з поняттями

медіаресурсів, інформації та її властивостей, а й дозволить поринути у світ пригод головного героя. Крім того використання гейміфікації формує не лише основи комунікації, а й інформаційно-цифрову та дослідницьку компетентності молодших школярів. Динамічний сюжет, яскравість та наочність гри позитивним чином впливає на зацікавленість учнів навчальним матеріалом, урізноманітнить освітній процес, сприятиме формуванню медіакультури та кращому сприйняттю навчального матеріалу, особливо якщо вести мову про теперішнє покоління візуалів.

2.3. Мета та зміст педагогічного експерименту, аналіз отриманих даних

Нами було проведене емпіричне дослідження особливостей комунікативної компетенції молодших школярів, яке проводилося в три етапи.

На першому етапі був здійснений теоретичний аналіз наукової літератури щодо сформованості комунікативної компетенції у дітей молодшого шкільного віку.

На другому етапі проводилося емпіричне дослідження, зокрема було проведено: підбір діагностичних методик для експериментального дослідження; опитування, в ході якого виявлено особливості комунікативної компетенції молодших школярів. А також проводився кількісний аналіз та якісна інтерпретація отриманих даних. Було проведено формувальний експеримент, де були використані ігрові онлайн-сервіси, призначені для формування комунікативної компетентності, а також контрольний зріз, під час якого було встановлено ефективність їх використання в освітньому процесі.

На третьому етапі були розроблені методичні рекомендації для ефективного формування комунікативної компетенції молодших школярів засобом гейміфікації.

Для перевірки стану формування комунікативної компетентності молодших школярів було проведено експериментальне дослідження серед учнів ЗЗСО I-III ступенів №35 м. Чернігова. У дослідженні брали участь 30 дітей молодшого шкільного віку. Загальна кількість дітей була поділена на дві групи – контрольну та експериментальну по 15 дітей в кожній. З молодшими школярами експериментальної групи вчитель початкової школи використовував в освітньому процесі гейміфікацію як засіб формування комунікативної компетенції молодшого школяра, а з дітьми контрольної групи – ні.

У дослідженні сформованості комунікативної компетентності важливим є правильний вибір методики. Дослідження проводилося за такими методиками:

1. Методика обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова).
2. Методика діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера.

Прослідкувати особливості сформованості комунікативних умінь у молодших школярів можна за допомогою вивчення їх діалогічного мовлення, яке являє собою процес мовленнєвої комунікації, розподілений між двома особами [Васильєва, с. 18]. Діалогічне мовлення характеризується певними комунікативними психологічними особливостями. Тому в дослідженні використано методику обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова) [Бізікова, с. 314].

Охарактеризуємо обрані методики.

Методика обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)

Критерії діагностики:

- уміння ставити питання;
- уміння відповідати на питання відповідно до теми і ситуації спілкування;
- уміння повідомляти співрозмовникам свою думку;
- уміння висловлювати прохання, поради, пропозиції;
- вміння повідомляти про свої почуття, ділитися новинами;

– вміння вести діалог відповідно до правил мовленнєвого етикету.

З метою діагностики кожного вміння були визначені показники.

Таблиця 2.1

Зміст діагностики умінь вести діалог за методикою І.А. Бізікової

№ п/п	Вміння	Характеристика показників	Бали
1	Вміння задавати питання	в мовленні присутні питання ділового, пізнавального і соціально-особистісного змісту	5
		наявність питань ділового та пізнавального характеру, зрідка використовуються питання соціально-особистісного характеру	4
		питання одноманітні (з приводу діяльності)	3
		вкрай рідко дитина ставить питання	2
2	Вміння відповідати на питання	відповідає охоче, комунікативно доцільно, по темі	5
		зрідка уникає відповіді на питання однолітків	4
		може залишити без відповіді питання як дорослих, так і однолітків, відповіді не відрізняються вичерпністю	3
		відповідає неохоче	2
3	Вміння повідомляти співрозмовникам свою думку	спокійно, аргументовано висловлює свою думку	5
		не завжди може аргументувати свою думку	4
		рідко вдається до словесних аргументів	3
		насилу формулює думку	2
4	Вміння висловлювати прохання, поради, пропозиції	легко і вільно звертається до співрозмовника (з проханнями, порадами, пропозиціями та іншими видами спонукань)	5
		найчастіше може висловити спонукання, але зрідка спостерігаються труднощі при формулюванні деяких спонукань (роз'яснення, запрошення і ін.)	4
		ускладнюється у використанні спонукань, не завжди адекватно формулює їх	3
		слабкий прояв вміння або його повна відсутність	2
5	Вміння повідомляти про свої почуття, ділитися новинами	завжди охоче повідомляє про свої почуття, враження, ділиться новинами	5
		ділиться враженнями з однолітками, близькими дорослими, висловлює скарги на однолітків	4
		рідко за своєю ініціативою вступає в спілкування, скаржиться на однолітків	3
		майже не використовує реплік-повідомлень	2

б	Вміння вести діалог в згідно з правилами мовленнєвого етикету	різноманітні варіанти формул мовленнєвого етикету використовуються адресно і мотивовано, доброзичливим тоном	5
		дитина використовує поодинокі форми мовленнєвого етикету, не завжди їх адресує і мотивує. Зрідка спостерігається недоброзичлива інтонація в виразах спонукань	4
		використовує формули мовленнєвого етикету не у всіх ситуаціях спонукань, рідко звертається по імені до дітей і вихователя. Доброзичливість проявляє ситуативно	3
		майже не вдається до формул мовленнєвого етикету, переважає недоброзичливість у зверненнях	2

Охарактеризуємо рівні розвитку вести діалог, які допоможуть визначити особливості сформованості комунікативних умінь молодших школярів.

Таблиця 2.2

Характеристика рівнів розвитку вмінь вести діалог (методика І. Бізікової)

Рівні	Характеристика	Середній бал
Високий	Сформоване вміння ставити запитання і відповідати на них, присутні знання правил мовленнєвого спілкування, умінь реагувати на повідомлення, висловлювати в спілкуванні з однолітками і дорослими прохання, поради, пропозиції; висловлювати готовність до виконання спонукання або відмовлятися від виконання	4-5
Середній	Недостатня сформованість умінь ставити запитання і відповідати на них, знання окремих правил мовленнєвого спілкування, епізодичний прояв умінь висловлювати в спілкуванні з однолітками і дорослими прохання, поради, пропозиції; відсутність готовності до виконання спонукання; недостатній інтерес до процесу спілкування, обмежене використання засобів спілкування	3-3,9
Початковий	Відсутність умінь ставити запитання і відповідати на них, знання окремих правил мовленнєвого спілкування, рідкий прояв умінь висловлювати в спілкуванні з однолітками і дорослими прохання, поради, пропозиції; відсутність готовності до виконання спонукання; відсутність інтересу до комунікативної діяльності і байдужість до оточуючих	2-2,9

Методика діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера мала на меті визначення рівня комунікативного контролю особистості молодшого школяра.

Інструкція: Слід було прочитати 10 висловлювань, які відображають реакції на деякі ситуації спілкування. Кожне з них оцінити як правильне (П) або неправильне (Н) стосовно себе, поставивши поряд із кожним пунктом відповідну літеру (див. Додаток А).

Обробка результатів.

По одному балу нараховувалося за відповідь «Н» на питання 1, 5, 7 і за відповідь «П» на всі інші запитання. Підраховувалася сума балів, яка співвідноситься із шкалою.

Інтерпретація.

0-3 балів – початковий комунікативний контроль; висока імпульсивність у спілкуванні, відкритість, розкутість, поведінка може мало змінюватися в залежності від ситуації спілкування і не завжди співвідноситься із поведінкою інших людей.

4-6 балів – середній комунікативний контроль; у спілкуванні щирий, щиро ставиться до інших, але стриманий в емоційних проявах, співвідносить свої реакції з поведінкою оточуючих людей.

7-10 балів – високий комунікативний контроль; постійно слідкує за собою, управляє проявом своїх емоцій.

Відобразимо отримані результати на етапі проведення констатувального етапу дослідження.

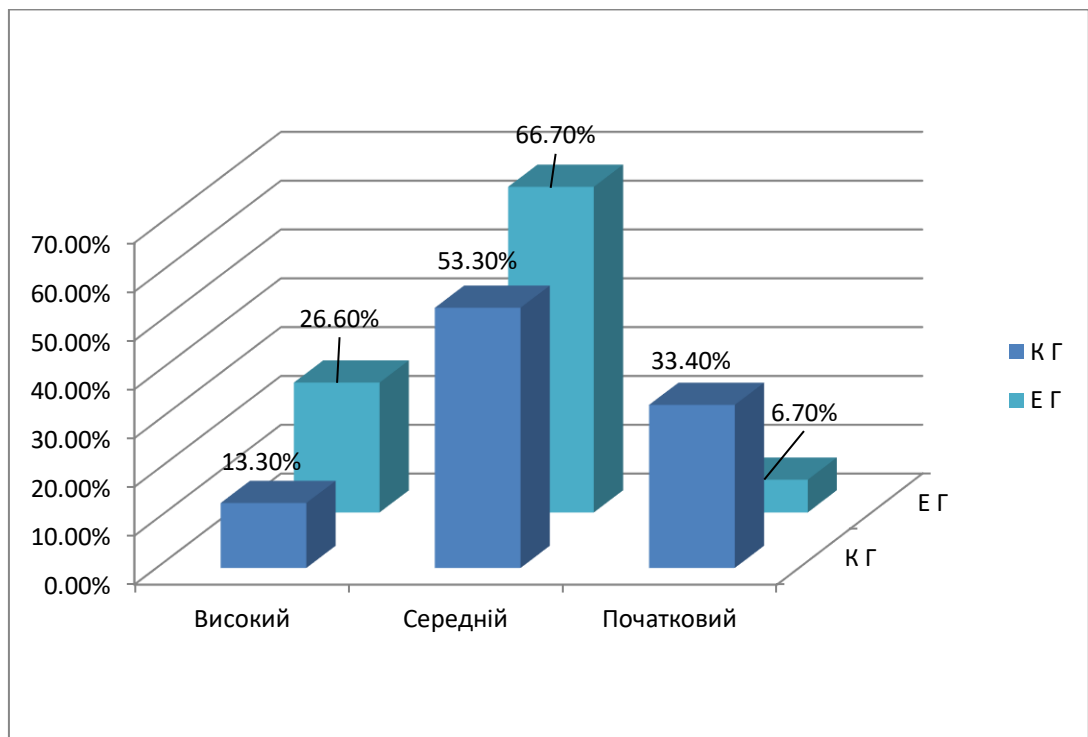
У ході дослідження за *методикою обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)* були отримані такі результати (див. табл. 2.3.)

**Показники обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)
(констатувальний етап)**

Рівні \ Критерії	Показники КГ	Показники ЕГ
Високий	2 (13,3 %)	4 (26,6%)
Середній	8 (53,3 %)	10 (66,7 %)
Початковий	5 (33,4 %)	1 (6,7 %)

Отже, з таблиці 2.3 видно, що високий рівень сформованості навичок діалогічного мовлення серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні на констатувальному етапі дослідження, мають 2 (13,3%) дітей контрольної групи та 4 (26,6%) дітей експериментальної групи, середній рівень притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 10 (66,7 %) дітям експериментальної групи, початковий рівень мають 5 (33,4 %) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Представимо дані таблиці за допомогою рис. 2.5.



**Рис. 2.5. Показники обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)
(констатувальний етап)**

З рисунку 2.5 видно, що у молодших школярів і контрольної, і експериментальної групи, які брали участь в дослідженні, середній рівень сформованості навичок діалогічного мовлення має найвищий показник, натомість у учнів експериментальної групи, в роботі з якими використовувалася гейміфікація, цей показник більший.

Тепер відобразимо результати, отримані за *методикою діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера* (див. табл. 2.4).

Таблиця 2.4

**Показники діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера
(констатувальний етап)**

Критерії Рівні	Показники КГ	Показники ЕГ
Високий	3 (20 %)	5 (33,3 %)
Середній	8 (53,3 %)	9 (60 %)
Початковий	4 (26,7 %)	1 (6,7%)

Отже, з таблиці 2.4 видно, що високий рівень комунікативного контролю серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні на констатувальному етапі, мають 3 (20 %) дітей контрольної групи та 5 (33,3 %) дітей експериментальної групи, середній рівень комунікативного контролю притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 9 (60%) дітям експериментальної групи, низький рівень мають 4 (26,7%) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Відобразимо дані таблиці за допомогою рис. 2.6.

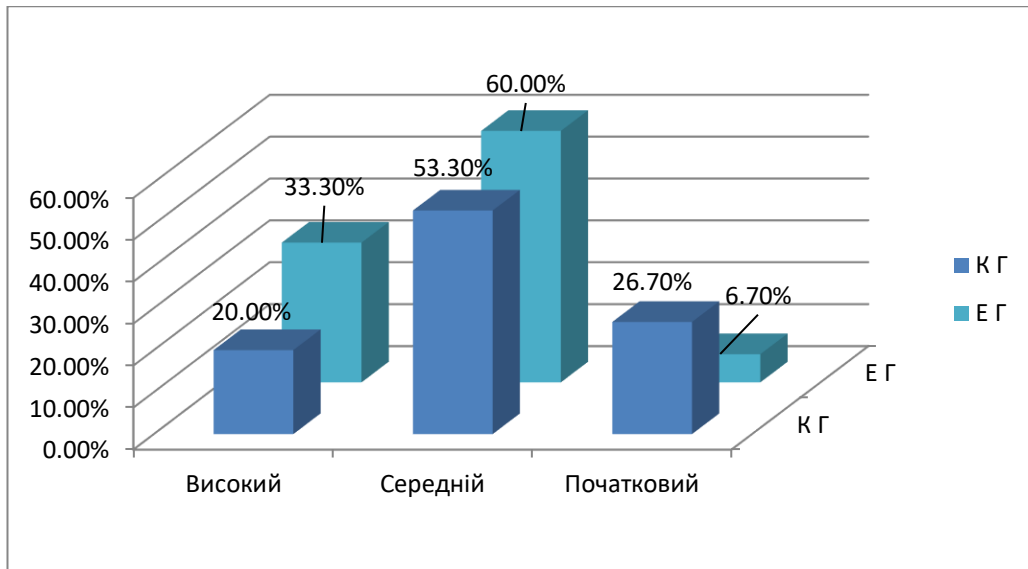


Рис. 2.6. Показники діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера (констатувальний етап)

З рисунку 2.6 видно що у молодших школярів і контрольної, і експериментальної групи, які брали участь в дослідженні на констатувальному етапі, середній рівень комунікативного контролю має найвищий показник, натомість у учнів експериментальної групи, в роботі з якими використовувалася гейміфікація, цей показник знову виявився більший.

Отримані результати констатувального етапу дослідження показують переважання середніх показників розвитку комунікативних умінь (вміння вести діалог та комунікативний контроль) у молодших школярів, які брали участь в дослідженні. Комунікативні уміння є необхідним компонентом і передумовою розвитку здібностей у тих видах діяльності, які пов'язані із спілкуванням між людьми, з організацією колективної праці. Отримані результати роблять необхідним розробку методичних рекомендацій для ефективного формування комунікативної компетенції у молодших школярів з використанням гейміфікації.

Після констатувального етапу дослідження було проведено формувальний експеримент з використанням ігрових онлайн-сервісів, призначених для формування комунікативної компетентності молодших

школярів, які описані у пункті 2.2. А потім здійснено контрольний зріз сформованості комунікативної компетентності з метою виявлення ефективності проведеної роботи з використання зазначених онлайн-сервісів.

Відобразимо отримані результати під час контрольного зрізу.

У ході дослідження за *методикою обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)* були отримані наступні результати (див. табл. 2.5.)

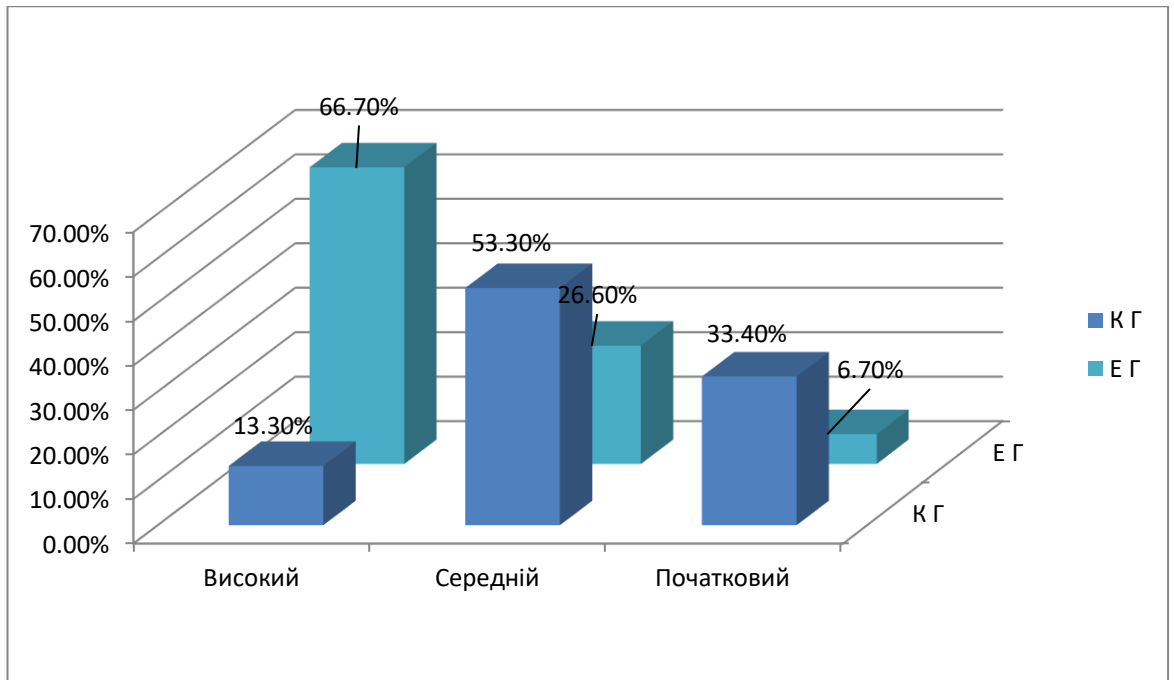
Таблиця 2.5

**Показники обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)
(контрольний етап)**

Критерії Рівні	Показники КГ	Показники ЕГ
Високий	2 (13,3 %)	10 (66,7 %)
Середній	8 (53,3 %)	4 (26,6%)
Початковий	5 (33,4 %)	1 (6,7 %)

Отже, з таблиці 2.5 видно, що високий рівень сформованості навичок діалогічного мовлення серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні, мають 2 (13,3%) дітей контрольної групи та 10 (66,7 %) дітей експериментальної групи, середній рівень притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 4 (26,6%) дітям експериментальної групи, початковий рівень мають 5 (33,4 %) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Представимо дані таблиці за допомогою рис. 2.7.



**Рис. 2.7. Показники обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)
(контрольний етап)**

З рисунку 2.7 видно, що у молодших школярів і контрольної групи, які брали участь в дослідженні, середній рівень сформованості навичок діалогічного мовлення має найвищий показник, натомість у учнів експериментальної групи, в роботі з якими використовувалася гейміфікація, переважає високий рівень сформованості навичок діалогічного мовлення і має найвищий показник.

Тепер відобразимо результати, отримані за методикою діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера (див. табл. 2.6).

Таблиця 2.6

**Показники діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера
(контрольний етап)**

Критерії	Показники КГ	Показники ЕГ
Рівні		
Високий	4 (26,7 %)	9 (60 %)
Середній	8 (53,3 %)	5 (33,3 %)
Початковий	3 (20 %)	1 (6,7%)

Отже, з таблиці 2.6 видно, що високий рівень комунікативного контролю серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні, мають 4 (26,7%) дітей контрольної групи та 9 (60%) дітей експериментальної групи, середній рівень комунікативного контролю притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 5 (33,3 %) дітям експериментальної групи, низький рівень мають 3 (20 %) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Відобразимо дані таблиці за допомогою рис. 2.8.

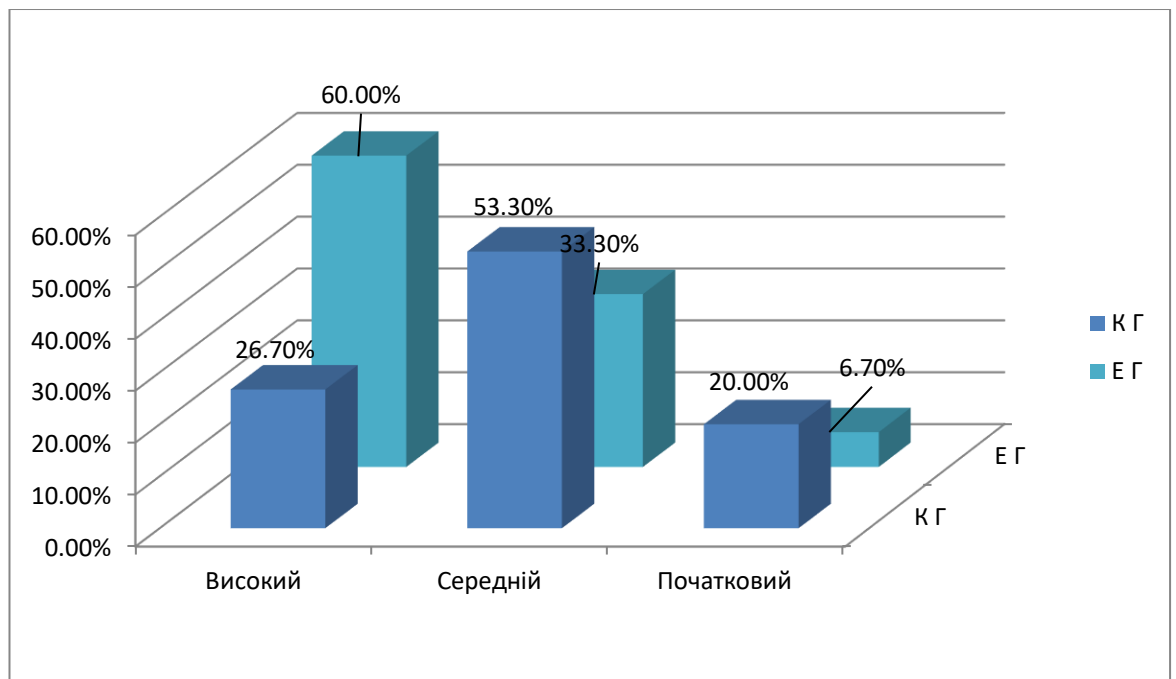


Рис. 2.8. Показники діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера (контрольний етап)

З рисунку 2.8 видно що у молодших школярів контрольної групи, які брали участь в дослідженні переважає середній рівень комунікативного контролю, який має найвищий показник, натомість у учнів експериментальної групи, в роботі з якими використовувалася гейміфікація, найвищий показник має високий рівень комунікативного контролю.

Покажемо ефективність використання гейміфікації в освітньому процесі початкової школи за допомогою порівняння показників діагностики

дітей експериментальної групи під час констатувального та контрольного етапів дослідження (див. табл. 2.7).

Таблиця 2.7

**Порівняльні показники сформованості комунікативної
компетентності молодших школярів**

Рівні \ Критерії	Констатувальний етап	Контрольний етап
<i>за методикою обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова)</i>		
Високий	4 (26,6%)	10 (66,7 %)
Середній	10 (66,7 %)	4 (26,6%)
Початковий	1 (6,7 %)	1 (6,7 %)
<i>за методикою діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера</i>		
Високий	5 (33,3 %)	9 (60 %)
Середній	9 (60 %)	5 (33,3 %)
Початковий	1 (6,7%)	1 (6,7%)

Отже, бачимо, що показники рівнів вміння вести діалог та комунікативного контролю у молодших школярів експериментальної групи значно підвищилися і на контрольному етапі дослідження досягли високого рівня, що доводить ефективність використання ігрових онлайн-сервісів в освітньому процесі початкової школи.

2.4. Методичні рекомендації для ефективного формування комунікативної компетенції молодших школярів засобом гейміфікації

За результатами, отриманими після дослідження нами були розроблені практичні рекомендації щодо інтенсифікації розвитку комунікативних здібностей учнів. Для окремих молодших школярів пошук мотивації для виконання домашніх завдань або підготовки до уроків може стати певною боротьбою, особливо коли всі їхні зусилля здаються марними через низьку оцінку або розчарування від вчителів і батьків. Тому вчителі повинні ставати все більш креативними у мотивації учнів до навчання.

Ігрова діяльність є одним із мотиваторів, на які реагують майже всі діти. Проте ігри можуть бути дуже потужним мотиватором для учнів, коли

їхні елементи використовуються в навчальному контексті. Таким чином, деякі вчителі впроваджують концепцію гейміфікації, де структура гри використовується в навчальній діяльності [15, с. 58].

Так вчителі, використовуючи гейміфікацію та маючи на меті розвинути комунікативну компетенцію в освітньому процесі початкової ланки освіти, мають дотримуватися наступних рекомендацій:

- враховувати індивідуальність кожного молодшого школяра (будь-який індивідуум відрізняється від іншого своїми природними здібностями, вмінням здійснювати навчальну й комунікативну діяльність, своїми особистісними характеристиками);

- враховувати особливості групи, в якій знаходиться молодший школяр під час використання гейміфікації в освітньому процесі (групових інтересів, цінностей, наявності мікрогруп усередині групи, стосунків між ними та усередині них);

- комунікативна спрямованість процесу навчання (вдосконалення граматично-лексичного аспекту мовлення через практичне користування мовою під час використання гейміфікації);

- гуманістична спрямованість особистісно-орієнтованого навчання, що сприяє вихованню культурної, духовної особистості, здатної до саморозвитку, пізнання навколишнього світу і самопізнання в процесі використання гейміфікації;

- створення освітнього комунікативного середовища на засадах розвивального навчання під час використання гейміфікації, що передбачає орієнтацію форм, методів, засобів, характеру взаємодії учасників навчально-виховного процесу на особистість молодшого школяра;

- поетапність розвитку комунікативних здібностей під час використання гейміфікації;

- забезпечити комунікативну насиченість індивідуальної і групової діяльності молодшого школяра, референтність носіїв комунікативної культури;

– володіння кожним молодшим школярем інформацією про якісний рівень власних комунікативних здібностей під час використання гейміфікації;

– забезпечення комунікативною діяльністю навчання, особистісного значення для учнів молодших класів предмета спілкування, зацікавленості у партнері зі спілкування, позитивного переживання дитиною успіху спілкування під час використання гейміфікації, відсутності комунікативних бар'єрів, наявності емоційного компонента в навчальній діяльності;

– побудова комунікативної діяльності з урахуванням особливостей її складових (інформаційної, інтерактивної та перцептивної).

Окреслимо ймовірні шляхи розвитку гейміфікації в освітньому процесі.

1. Намагатися зробити учнів дизайнерами.

Слід уявити навчальний план класу як форму гейміфікації. Спільно з учнями працювати над розвитком уроку, а також над короткостроковими і довгостроковими цілями. Давати молодшим школярам можливість брати участь у процесі дизайну класу, голосувати за модель, яка відповідає всім, працювати з нею, вчитися і адаптувати її під час уроку. Як результат, учні самі будуть контролювати свій процес навчання, що дозволить їм виявити свою творчість і мати певний вплив на хід уроку [18, с. 40].

Оскільки дизайн класу та завдання розробляються у спільному зусиллі, учні відчують свою причетність до результату навчального процесу. Крім того, через участь у створенні навчального середовища, учні, які в іншому випадку могли б відчувати труднощі в традиційному класі, отримають можливість впливати на створення навчального простору, в якому вони можуть досягти успіху.

2. Дозволити учням мати другий шанс.

У відеоіграх, важливим є те, щоб діти мали можливість отримати другий шанс. У відеоіграх, коли користувачам не вдається вирішити завдання, вони можуть винести цінні уроки зі своїх помилок, повторити

спробу і досягти успіху. Цей принцип можна успішно використовувати в класному навчанні, де учні повинні мати можливість спробувати завдання, незалежно від результату, і мати шанс на подальшу поправку.

Учні, які досягають успіху відразу, мають можливість перейти до нового виклику або намагатися підняти планку ще вище. У той же час, учні, які зазнали невдачі в першу спробу, мають можливість вчитися на своїх помилках і спробувати ще раз, доки не досягнуть успіху. Це стимулює їх навчатися самостійно, розвивати навички та підвищувати свої досягнення, усуваючи при цьому стрес і негативний стереотип невдачі.

Як у відеоіграх, так і в реальному житті, невдача є необхідною частиною шляху до успіху. Учням слід давати можливість зазнавати невдач і вчитися на своїх помилках, не відчуваючи депресивні стани або втрачати мотивацію, аби вони могли спробувати знову. Хоча це може вимагати більше зусиль з боку вчителів у плані оцінювання, результати учнів і їх розуміння безперечно покращаться.

3. Забезпечувати миттєвий зворотний зв'язок з молодшими школярами під час використання гейміфікації.

У ігровому середовищі зворотний зв'язок відіграє ключову роль для користувачів, оскільки це допомагає їм зрозуміти, як вони справляються у грі. Коли користувач робить вибір у грі, зазвичай одразу відомо, чи був цей вибір правильним. У класах початкової школи такий підхід також є важливим, оскільки учням потрібно мати можливість отримувати та надавати зворотний зв'язок, щоб відстежувати, чи їхні кроки в навчанні здійснюються у вірному напрямку. Хоча комп'ютери забезпечують миттєвий зворотний зв'язок у відеоіграх, для вчителя може знадобитися трохи більше часу, щоб надати зворотний зв'язок окремим учням [19, с. 15].

Тому надзвичайно важливо, щоб діти могли надавати зворотний зв'язок один одному, а вчителі надавали підтримку тим, хто цього потребує. Вчителі можуть поділити клас на групи або навчальні команди, кожна з яких має свої власні імена та характеристики, які учні можуть налаштовувати у

контексті класу. Після цього учні можуть вільно співпрацювати над завданнями, надавати зворотний зв'язок один одному, розвиваючи свою комунікативну компетенцію, та отримувати необхідну підтримку від вчителя.

4. Робити видимим прогрес школярів під час використання гейміфікації.

У відеоіграх, гравці зазвичай мають рівні або показники прогресу, що вказують на те, наскільки вони успішно грають. Гейміфіковані методи в навчанні можуть впроваджувати схожі елементи, що допомагають учням молодших класів відстежувати свій прогрес та показують, наскільки вони близькі до досягнення наступного рівня. Замість виставляння оцінок або відсотків, вчителі можуть використовувати показники успішності для учнів або надавати їм можливість керувати своїм власним прогресом. Після кожного завдання, тесту чи проекту, учням можуть нараховуватися певні бали, які наближають їх до досягнення наступного рівня. З досвіду вчителів відомо, що такий підхід дозволяє учням встановлювати цілі для себе та святкувати успіхи після їх досягнення. Крім того, це надає молодшим школярам чіткий знак того, наскільки вони близькі до досягнення наступного рівня, допомагаючи їм зрозуміти, як вони могли б покращити свої результати, щоб дістатися до нього. Це може бути дуже важливим для підвищення впевненості учнів та їхньої комунікативної компетенції, оскільки вони знову можуть вчитися на своїх помилках, обговорювати їх з однолітками і бути мотивованими покращувати свої досягнення з метою досягнення наступного рівня [12, с. 137].

5. Створювати завдання або квести замість домашніх завдань і проектів. У відеоіграх, гравцям постійно доводиться вирішувати складні завдання, такі як відгадування шаблонів, ламання кодів або виконання завдань для просування в грі. Ті самі елементи можуть бути використані під час використання гейміфікації в навчанні молодших школярів, де домашні завдання і проекти можуть бути представлені у веселій, але складній формі. Просто змінюючи контекст завдань, вчителі можуть перетворити роботу в

захоплюючи, епічну діяльність. Наприклад, замість того, щоб просто видавати тести з математики, уявіть їх як код, який потрібно ламати, щоб відкрити сейф, повний нагород. Проекти також можуть бути представлені у подібному захоплюючому контексті, що зацікавлює учнів і стимулює їх навчання з нового ракурсу та розширює комунікативну діяльність.

6. Дати учням можливість вибору

У багатьох іграх гравцям надають різні варіанти вибору, які впливають на їхній прогрес та результат гри. Деякі з цих виборів винагороджуються додатковими «життями» або іншими перевагами при виконанні більш складних завдань. Той самий принцип може бути застосований під час використання гейміфікації в навчанні молодших школярів, де учні можуть мати можливість вибирати різні альтернативи, які допомагають їм досягти своїх академічних цілей. Наприклад, замість того, щоб видавати однакові тести в кінці курсу, вчителі можуть дозволити учням обирати різні шляхи для демонстрування свого розуміння матеріалу. Деякі учні можуть вирішити працювати над груповим проектом і презентацією, обговорюючи завдання та рішення з однолітками, вдосконалюючи свою комунікативну компетенцію, інші можуть написати есе, створити настільну гру або виразити своє розуміння іншими творчими способами. Надаючи учням можливість вибору, вчитель допомагає їм розвивати та застосовувати свої знання у нових, творчих формах. Крім того, це дає їм почуття гордості і причетності до власної роботи.

7. Пропонувати індивідуальні значки і нагороди.

Значки та інші види нагород є ефективними засобами визнання досягнень молодших школярів і стимулювання їх для подальших зусиль у досягненні своїх цілей під час використання гейміфікації в навчанні. Шляхом надання конкретного символу досягнень, значки і нагороди можуть відмінно відзначати певні успіхи учнів і служити інструментом для підвищення впевненості та самооцінки школярів. Навіть якщо значки видаються за спробу виконання завдання, завершення додаткових завдань або прояв

постійних зусиль у досягненні мети, це визнання може мати велике значення для мотивації учнів до навчання.

8. Розробити систему навичок і досягнень для всього класу.

Для постійного стимулювання всього класу для покращення свого академічного успіху, вчителі повинні впроваджувати більше, ніж лише індивідуальні значки та нагороди як стимули. Вчителі можуть встановити систему винагород для всього класу, де кожен може відзначати свої індивідуальні та загальні досягнення під час використання гейміфікації в навчанні. Наприклад, коли учень досягає нового рівня або загального балу, деякі навички або бонуси можуть бути відзначені, такі як можливість вибору заняття в класі або гри для гри. Якщо один учень або група учнів досягають певного рівня або загального балу, кожен у класі отримує помірне підвищення балів також. Ця система винагород не лише відзначає індивідуальні досягнення, але також стимулює кожного молодшого школяра допомагати один одному для отримання винагороди, обговорюючи ті чи інші питання, тим самим розвиваючи свої комунікативні навички. Це сприяє розвитку почуття спільноти і співпраці серед учнів, а також комунікативної компетенції, оскільки всі йдуть до спільної мети, досягаючи своєї мети разом.

9. Впроваджувати освітні технології.

Хоча гейміфікація не вимагає обов'язкового використання технологій для успішного впровадження, сучасні учні XXI-го століття дуже звикли до використання технологій в повсякденному житті. Таким чином, вчителям слід знаходити творчі способи використання технологій для поліпшення використання гейміфікації в навчанні молодших школярів. Персоналізовані системи управління класами, такі як Google Classroom, допомагають вчителям легко керувати освітнім процесом, дозволяючи вчителям, учням і батькам відстежувати досягнення учнів, заохочувати участь учнів у навчальних пригодах та іграх, а також встановлювати академічні цілі для окремих учнів.

10. Навчати приймати невдачу.

Для того, щоб процес використання гейміфікації в початкових класах був ефективним, необхідно акцентувати увагу не лише на передачі інформації, але й на розвитку навичок і знань. Головна мета гейміфікації полягає в створенні динамічного навчального середовища для самостійного навчання учнів молодших класів. Під час вивчення значущих навичок, таких як критичне мислення, розв'язання проблем, співпраця і вміння застосовувати ці навички, учні також набувають розуміння, як їх використовувати. Ці навички є надзвичайно цінними і будуть корисні не лише в школі, але й в подальшому особистому та професійному житті.

З цього погляду дуже важливо, щоб вчителі, які використовують гейміфікацію у своєму класі, допускали своїх учнів до експериментів, допомагали їм переживати невдачі та навчалися з них. Водночас, підтримували творчі здібності учнів і вдосконалювали навчальний процес. Як вже було зазначено раніше, шляхом надання учням певної свободи вибору і гнучкості у завданнях, вчителі можуть спостерігати, які методи працюють, які навички розвиваються і зміцнюються.

Висновки до другого розділу

Отже, в науковій думці представлено різноманітне розуміння педагогічних умов. Науковий аналіз проблеми вказує, що науковці розглядають педагогічні умови як компоненти, такі як перцептивний, комунікативний та соціальний. Також до них відносяться ті умови, які пов'язані з ресурсним забезпеченням, обставинами навчання, включаючи зміст, методи, технології, та освітнє середовище, а також позицію педагога та ставлення учнів до навчання.

Гейміфікація використовується в освітньому процесі початкової школи, що не лише основи комунікації, а й інформаційно-цифрову та дослідницьку компетентності молодших школярів, впливає на зацікавленість учнів

навчальним матеріалом.

Нами було проведене емпіричне дослідження особливостей комунікативної компетенції молодших школярів. У дослідженні сформованості комунікативної компетентності важливим є правильний вибір методики. Дослідження проводилося за такими методиками: методика обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова); методика діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера.

У ході дослідження за обраними методиками на констатувальному етапі було діагностоване переважання середніх показників розвитку комунікативних умінь (вміння вести діалог та комунікативний контроль) у молодших школярів, які брали участь в дослідженні. Комунікативні уміння є необхідним компонентом і передумовою розвитку здібностей у тих видах діяльності, які пов'язані із спілкуванням між людьми, з організацією колективної праці. Також було проведено формувальний експеримент з використанням ігрових онлайн-сервісів, призначених для формування комунікативної компетентності молодших школярів. Пізніше був проведений контрольний зріз, під час якого виявлено, що у молодших школярів контрольної групи, які брали участь в дослідженні переважає середній рівень комунікативного контролю, який має найвищий показник, натомість у учнів експериментальної групи, в роботі з якими використовувалася гейміфікація, найвищий показник має високий рівень комунікативного контролю. Порівняння показників за використаними методиками в учнів молодших класів експериментальної групи під час констатувального та контрольного етапів дослідження показало ефективність проведеної роботи.

За отриманими результатами були розроблені методичні рекомендації для ефективного формування комунікативної компетенції у молодших школярів з використанням гейміфікації.

ВИСНОВКИ

Отже, проведений аналіз гейміфікації в освітньому процесі як засіб формування комунікативної компетенції молодшого школяра, дозволив дійти до наступних висновків.

1. Розкрито поняття «гейміфікації» в освіті. Гейміфікація є ефективною методикою організації освітнього процесу для молодших школярів. Цей підхід полягає в застосуванні ігрових елементів, таких як конкуренція, досягнення, статусність та самовираження, для досягнення певних цілей. Гейміфікацію можна зустріти у різних сферах життя, починаючи від професійної діяльності до освітньої системи. Цей підхід почав набувати популярності у навчальних закладах західноєвропейських країн з 2008 року і з того часу продовжує активно застосовуватися. Гейміфікація в освіті є ефективним підходом для стимулювання інтересу учнів до навчання та формування процесу навчання максимально приємним та цікавим. Елементи гри та ігровий дизайн можуть бути адаптовані до потреб навчального середовища, що дозволяє застосовувати гейміфікацію у будь-якому предметі та на будь-якому рівні навчання. Крім того, гейміфікація має взаємозв'язок з нейронауками, що допомагає активувати нейромедіатори та сприяє більш ефективному засвоєнню знань та навичок. Таким чином, гейміфікація може бути важливим інструментом для покращення якості освіти та досягнення кращих результатів у навчанні.

Врахування психолого-педагогічних особливостей учнів початкової школи виступає важливим в контексті використання гейміфікації як засобу формування їх комунікативних компетенцій. Діти цього періоду відзначаються спокійним та рівномірним фізичним розвитком, інтенсивним розвитком усіх процесів пізнавальної сфери, зокрема сприйняття, уваги, уяви, пам'яті, мислення, збагачується емоційно-вольова сфера. Упродовж молодшого шкільного віку прослідковується певна динаміка ставлення дітей до навчання, зокрема у початкових класах навчальна діяльність стимулює

розвиток психічних процесів безпосереднього пізнання навколишнього світу – відчуття і сприйняття.

Визначено структурні компоненти комунікативної компетенції особистості. На теперішній час існує багато різних визначень комунікативної компетентності, проте загалом вона розуміється як здатність ефективно орієнтуватися в міжособистісному спілкуванні та вільно брати участь у ньому. Ця здатність передбачає не тільки наявність лінгвістичних знань, а й урахування традицій та звичаїв суспільства, а також належний рівень взаємодії з оточуючими людьми та наявність життєвого досвіду, ерудиції, наукових знань тощо. Важливим фактором у формуванні комунікативної компетентності є процес соціалізації в рідному середовищі. Оскільки визначення цієї категорії не є стандартизованим, то різні науковці можуть розуміти її по-різному.

З'ясовано особливості використання гейміфікації як засобу формування комунікативних компетенцій молодших школярів. Розвиток комунікативної компетентності залежить від комплексу знань, досвіду та умінь, які включають знання норм і правил спілкування, високий рівень мовленнєвого розвитку, здатність до налагодження контакту з різними людьми, адекватну поведінку в будь-якій ситуації, вміння впливати на співрозмовника та інші. Також існує інший підхід до структури комунікативної компетентності, який визначає її склад через композицію компонентів, де емоційна складова є найбільш важливою та складною складовою. У будь-якому випадку, розвиток комунікативної компетентності є важливим для успішного спілкування в діловому та повсякденному житті.

В дослідженні визначено, що комунікативна компетентність молодшого школяра є інтегрованим аспектом особистості, який поєднує в собі теоретичну та практичну готовність та здатність учня взаємодіяти з іншими людьми. В період молодшої школи варто залучати дітей до комунікації, використовуючи інтерактивні методи навчання, такі як гейміфікація. Ці методи дозволяють створювати комфортні умови для

навчання та змінюють роль вчителя та його функції. Розвиток комунікативної компетентності у молодших школярів передбачає формування початкових навичок мовленнєвої культури та здатності ефективно спілкуватися в різних життєвих і навчальних ситуаціях.

2. Проаналізовано педагогічні умови використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів. В науковій думці представлено різноманітне розуміння педагогічних умов, які спеціально створюються в освітньому процесі для підвищення ефективності навчання або впровадження інновацій, до яких відносимо й гейміфікацію. Науковий аналіз проблеми вказує на відсутність єдиного розуміння педагогічних умов використання гейміфікації в освітньому процесі молодших школярів. Деякі науковці розглядають педагогічні умови як компоненти, такі як перцептивний, комунікативний та соціальний. Інші включають умови, пов'язані з ресурсним забезпеченням, обставинами навчання, включаючи зміст, методи, технології, та освітнє середовище, а також позицію педагога та ставлення учнів до навчання.

Педагогічні умови для успішного використання гейміфікації в навчальному процесі молодших школярів включають в себе такі аспекти, як готовність вчителів до застосування гейміфікації в процесі навчання учнів; відповідну інфраструктуру та технічне забезпечення; наявність спеціальних платформ або програм для гейміфікації навчальних матеріалів; створення стимулюючої ігрової атмосфери з використанням елементів сюжету, персонажів та історій. Ці педагогічні умови сприяють підвищенню ефективності використання гейміфікації в навчальному процесі молодших школярів та сприяють розвитку їхніх комунікативних можливостей.

В сучасних закладах загальної середньої освіти вчителями початкової школи використовується гейміфікація, яка сприяє формуванню не лише основ комунікації, а й інформаційно-цифрової та дослідницької компетентності молодших школярів. Динамічний сюжет, яскравість та наочність гри здійснює позитивний вплив на зацікавленість учнів

навчальним матеріалом, урізноманітнює освітній процес, сприяє формуванню медіакультури та кращому сприйняттю навчального матеріалу.

3. Проведене емпіричне дослідження з метою вивчення особливостей комунікативної компетенції молодших школярів. Дослідження проводилося з використанням методики обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова) та методики діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера.

У ході дослідження за методикою обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова) були отримані такі результати: високий рівень сформованості навичок діалогічного мовлення серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні, мають 2 (13,3%) дітей контрольної групи та 4 (26,6%) дітей експериментальної групи, середній рівень притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 10 (66,7 %) дітям експериментальної групи, низький рівень мають 5 (33,4 %) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Результати, отримані за методикою діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера показали, що високий рівень комунікативного контролю серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні, мають 3 (20 %) дітей контрольної групи та 5 (33,3 %) дітей експериментальної групи, середній рівень комунікативного контролю притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 9 (60%) дітям експериментальної групи, низький рівень мають 4 (26,7%) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Результати дослідження показали переважання середніх показників розвитку комунікативних умінь (вміння вести діалог та комунікативний контроль) у молодших школярів, які брали участь в дослідженні, що зробило необхідним розробку методичних рекомендацій для ефективного формування комунікативної компетенції у молодших школярів з використанням гейміфікації.

Після констатувального етапу дослідження було проведено формувальний експеримент з використанням ігрових онлайн-сервісів, які

використовувалися для формування комунікативної компетентності молодших школярів, а потім здійснено контрольний зріз сформованості комунікативної компетентності з метою виявлення ефективності проведеної роботи. Під час контрольного зрізу за методикою обстеження вміння вести діалог (І. Бізікова) виявлено, що високий рівень сформованості навичок діалогічного мовлення серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні, мають 2 (13,3%) дітей контрольної групи та 10 (66,7 %) дітей експериментальної групи, середній рівень притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 4 (26,6%) дітям експериментальної групи, початковий рівень мають 5 (33,4 %) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Діагностика за методикою визначення комунікативного контролю М. Шнайдера показала, що високий рівень комунікативного контролю серед молодших школярів, які брали участь в дослідженні, мають 4 (26,7%) дітей контрольної групи та 9 (60%) дітей експериментальної групи, середній рівень комунікативного контролю притаманний 8 (53,3 %) молодшим школярам контрольної групи та 5 (33,3 %) дітям експериментальної групи, низький рівень мають 3 (20 %) молодших школярів контрольної групи та 1 (6,7 %) молодший школяр експериментальної групи.

Контрольний зріз показав, що показники рівнів вміння вести діалог та рівні комунікативного контролю у молодших школярів експериментальної групи значно підвищилися і досягли високого рівня, що доводить ефективність використання ігрових онлайн-сервісів в освітньому процесі початкової школи.

Так вчителі, використовуючи гейміфікацію та маючи на меті розвинути комунікативну компетенцію в освітньому процесі початкової ланки освіти, мають дотримуватися наступних рекомендацій: враховувати індивідуальність кожного молодшого школяра; враховувати особливості групи, в якій знаходиться молодший школяр під час використання гейміфікації в освітньому процесі (групових інтересів, цінностей, наявності мікрогруп

усередині групи, стосунків між ними та усередині них); акцентувати увагу на комунікативній спрямованості процесу навчання (вдосконалення граматично-лексичного аспекту мовлення через практичне користування мовою під час використання гейміфікації) та гуманістичній спрямованості особистісно-орієнтованого навчання, що сприяє вихованню культурної, духовної особистості, здатної до саморозвитку, пізнання навколишнього світу і самопізнання в процесі використання гейміфікації; створювати освітнє комунікативне середовище на засадах розвивального навчання під час використання гейміфікації; розвивати комунікативні здібності під час використання гейміфікації поетапно; забезпечити комунікативну насиченість індивідуальної і групової діяльності молодшого школяра; володіння кожним молодшим школярем інформацією про якісний рівень власних комунікативних здібностей під час використання гейміфікації; забезпечення комунікативною діяльністю навчання, особистісного значення для учнів молодших класів предмета спілкування, зацікавленості у партнері зі спілкування, позитивного переживання дитиною успіху спілкування під час використання гейміфікації, відсутності комунікативних бар'єрів, наявності емоційного компонента в навчальній діяльності.

4. В роботі окреслені ймовірні шляхи розвитку гейміфікації в освітньому процесі: намагання зробити учнів дизайнерами; дозвіл учням мати другий шанс; забезпечення миттєвого зворотнього зв'язку з молодшими школярами під час використання гейміфікації; створення завдань або квестів замість домашніх завдань і проєктів; надання учням можливості вибору; впровадження системи нагород; розробка системи навичок і досягнень для всього класу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бех І. Д. Вивчення особистості молодшого школяра. *Початкова школа*. 2003. №3. С. 6–10.
2. Бикова О. І. Гейміфікація освітнього процесу як психолого-педагогічна проблема. *Науковий вісник Льотної академії. Серія: Педагогічні науки*. 2022. Вип. 11. С. 26–29.
3. Бібік Н. М. Нова українська школа: poradnik для вчителя. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.
4. Бізікова О. Розвиток монологічного мовлення у дітей: навчальний посібник для студ. вищ. закладів освіти. Х., 2014. 235 с.
5. Бойко О. П., Зелінга Ю. О. Дослідження особливостей розробки засобів гейміфікації для навчання інформатики. *Матеріали шостої міжнародної конференції з адаптивних технологій управління навчанням ATL-2020*. Одеса, 2020. С. 43–45.
6. Бондаренко Л. В. Гейміфікація в освітньому процесі. *Наука України – погляд молодих вчених крізь призму сучасності: тези доповідей I Всеукраїнської науково-практичної конференції / [редактори-упорядники І. Герасименко, О. Паламарчук]*. Черкаси : ФОП Нечитайло О.Ф., 2017. С. 84–86.
7. Боровець О. Комунікативна компетентність як умова ефективної професійної діяльності учителя початкової школи. *Педагогічні науки: зб. наук. пр.* Херсон: Айлант, 2011. Вип. 58. Ч.1. С. 203–208.
8. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. *Дистанційна освіта України 2015: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Харків, 19-20 листопада 2015 р.)*. Харків : ХАДІ, 2015. С. 39–43.
9. Васильєва О. Критерії та рівні сформованості комунікативної компетентності молодших школярів. *Педагогічний альманах: Збірник наукових праць/ редкол. Кузьменко В.В.(голова) та ін.* Херсон: КВНЗ

- «Херсонська академія неперервної освіти», 2013 Випуск 20. С.16–22.
10. Ващишина А. В., Полухович Н. В. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. *Інформаційні технології в професійній діяльності : матеріали XV Всеукраїнської науково-практичної конференції*. Рівне : РВВ РДГУ, 2022. С. 10–13.
 11. Вторнікова Ю. С. Комунікативна компетентність у структурі ключових компетентностей громадян Європи. *Витоки педагогічної майстерності : збірник наукових праць*. Полтава, 2011, С. 88–94.
 12. Горелов В. Гейміфікація навчання. *Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, м. Івано-Франківськ, 23-28 травня 2017 р.* Івано-Франківськ: Супрун В.П., 2017. С.136–139.
 13. Грищенко М. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи: навчальний посібник. Київ, 2016. 40 с.
 14. Гудзик І. Компетентнісно-орієнтоване навчання в початковій школі: монографія. Чернівці: Видавничий дім «Букрек», 2007. 496 с.
 15. Добротвор О. Комунікативна компетентність як предмет наукового дослідження. *Педагогічний процес: теорія і практика*. 2013. Вип. 2. С. 57–66.
 16. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: навчальний посібник. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 424 с.
 17. Енциклопедія освіти / гол. ред. В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 225 с.
 18. Єжова О. О. Сутність організаційно-педагогічних умов педагогічного процесу. *Психолого-педагогічні науки*. 2014. № 3. С. 39–43.
 19. Завіниченко Н. Особливості розвитку комунікативної компетентності майбутнього практичного психолога системи освіти: автореф. дис. на здоб. наук.ступ. канд. психол. наук.: спец. 19.00.07 «Педагогічна та вікова психологія». К., 2003. 26 с.
 20. Інтегроване навчання: зміна сенсу освіти та виклик для вчителів.

- Освіта.ua. 2021. URL: <https://osvita.ua/school/method/85062/>
21. 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.
 22. Касярум К. Формування комунікативної компетенції магістрантів педагогічних спеціальностей у процесі фахової підготовки: дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.04. Черкаси, 2011. 282 с.
 23. Квас О. Організаційно-педагогічні умови формування соціально-комунікативної компетенції старших дошкільників засобами ігрової діяльності. *Молодь і ринок*. 2015. № 7. С. 6–12.
 24. Кондратьєва А. В. Упровадження педагогіки партнерства в початковій школі. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2021. Вип. 83. Серія 5. «Педагогічні науки: реалії та перспективи». С. 84–87.
 25. Купіна І. Шляхи підвищення комунікативної компетентності студентів факультету дошкільної освіти. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2018. № 45 С. 117–127.
 26. Лагунець А. В. Інклюзивне середовище закладу дошкільної освіти. URL : http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/18695/1/28_Lahunets.pdf
 27. Литвин А., Мацейко О. Методологічні засади поняття «педагогічні умови». *Педагогіка і психологія професійної освіти*. 2013. № 4. С. 43–62.
 28. Лященко Т. О., Гришуніна М. В., Пічкур В. Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем : зб. наук. праць / Київ. нац. ун-т буд-ва і архітектури; гол. ред. Лізунов П. П.* Київ : КНУБА, 2018. № 35. С. 113–123.
 29. Манько В. М. Дидактичні умови формування у студентів професійно-пізнавального інтересу до спеціальних дисциплін. *Соціалізація*

- особистості : зб. наук. пр. Національного педагогічного університету ім. М. Драгоманова. 2000. Вип. 2. С. 153–161.*
30. Марчій-Дмитраш Т.М. Формування комунікативної компетенції молодших школярів засобами дидактичної гри. URL : <http://lib.pnu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/2443/1/%d0%9c%d0%b0%d1%80%d1%87%d1%96%d0%b9-%d0%94%d0%bc%d0%b8%d1%82%d1%80%d0%b0%d1%88%20%d0%94%d0%be%d0%ba%d1%83%d0%bc%d0%b5%d0%bd%d1%82%20Microsoft%20Word.pdf>
31. Мельничук В. Дистанційне навчання в початковій школі як сучасний виклик. *Наука. Освіта. Молодь. 2022. Ч. 2. С. 43–45.*
32. Механцева В., Рускуліс Л. Гейміфікація як інноваційний метод навчання мови. *Українознавчий вимір у сучасній науці: гуманітарний аспект: матеріали VI Всеукраїнської науково-практичної конференції, 29 квітня 2022 р., м. Миколаїв. Миколаїв : МНАУ, 2022. С. 135–138.*
33. Мухіна Т. Використання цифрових інструментів для організації дистанційного навчання учнів початкової школи в умовах воєнного стану. *Реалізація освітніх ініціатив в умовах воєнного часу: вітчизняний та зарубіжний досвід: Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (Національний університет «Львівська політехніка»), м. Львів, 18 – 19 жовтня 2022 року / за ред. Т.М. Горохівської Ю. М. Козловського, О. М. Ієвлєва, М. Ф. Криштановича, О. Якимець; за заг. ред. О. М. Ієвлєва. Львів, 2022. С. 99–102.*
34. Оніщенко І. В. Якщо батьки – партнери. *Сучасні форми роботи з батьками першокласників. Харків : Основа, 2018. 141 с.*
35. Падун Н.О. Гейміфікація процесу навчання у початковій школі. *Початкова освіта: історія, проблеми, перспективи. Матеріали II-ї Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції, м. Ніжин, 17 жовтня 2019 р. / за заг. ред. Є. І. Коваленко, упоряд. Т. В. Гордієнко. Ніжин : НДУ ім. М.Гоголя, 2019. С. 161–163.*

36. Педагогіка партнерства як один із факторів ефективної взаємодії учасників освітнього процесу. URL: <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox?projector=1>
37. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету* 2019. спецвип. С. 250–260. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip
38. Пименова Н. Інклюзивна освіта – одна із фундаментальних засад розвитку освіти в Україні. *Педагогічні обрії*. 2020. № 3-4. С. 83–89.
39. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій : навч. посібник / ред. І. Зязюн, О. Пехота. Київ : А.С.К., 2003. 240 с.
40. Позняк О. Модель впровадження інклюзивного освітнього середовища в закладі загальної середньої освіти. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. 2022. Т.2. С. 256–271.
41. Пономарьова К. Формування комунікативної компетентності молодших школярів у процесі навчання української мови: навч. посібник. Київ, 2019. 131 с.
42. Про організацію освітнього процесу в початковій школі в умовах воєнного часу (Лист МОН №1/3725-22 від 29.03.22 року). URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-organizaciyu-osvitnogo-procesu-v-pochatkovij-shkoli-v-umovah-voennogo-chasu>.
43. Пухальська Г. Проблема комунікативної компетентності в майбутніх пілотів цивільної авіації. *Теоретичні питання культури, освіти та виховання: зб. наук. праць*. К.: Видавничий центр КНЛУ, 2008. Вип. 36. С. 176–180.
44. Романова В. С. Гейміфікація освітнього простору в практиці саморозвитку соціальних працівників. *Розвивальний потенціал сучасної соціальної роботи: методологія та технології : матеріали V*

Міжнародної науково-практичної конференції (13 – 14 березня 2020 року, Київ) / за ред. Ю.М. Швалба. Київ : КНУ імені Тараса Шевченка, 2020. С. 107–109.

45. Рурік Г. Комуникативна компетентність як складова професійної майстерності учителя та засіб побудови гуманних взаємин між учасниками навчально-виховного процесу. *Формування професійної компетентності майбутнього вчителя в умовах вищого навчального закладу. [науковий посібник].* Київ : Видавничий Дім «Слово», 2011. С. 344–380.
46. Савченко О. Початкова освіта в контексті ідей нової української школи і учнів. *Директор школи, ліцею, гімназії.* 2018. № 2. С. 4–10.
47. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. URL : <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4519>
48. Скворцова С. Професійно-комуникативна компетентність учителя початкових класів: монографія. Одеса: Абрикос Компани, 2013. 290 с.
49. Скрипченко О. В., Долинська Л. В., Огороднійчук З. В., Булах І. С., Зелінська Т. М. Вікова та педагогічна психологія: Навч. посібник для студ. вищих навч. закл. Вид. 2-ге, доп. Київ : Каравела, 2007. 400 с.
50. Тимофєєва І. Б., Трубачова В. Я. Gamification – один із сучасних методів електронного навчання. *Актуальні питання розвитку інформаційних технологій : тези доповідей III Всеукраїнської конференції молодих учених (Маріуполь, 24 листопада 2021 р.)/ ДВНЗ «ПДТУ».* Маріуполь: ПДТУ, 2021. С. 90–91.
51. Ткаченко Л. В. Психолого-педагогічні особливості учнів молодших класів у процесі навчальної діяльності. *Збірник наукових праць Херсонського державного університету. Педагогічні науки.* 2015. Вип. 67. С. 148–152.
52. 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* / [редактори-упорядники В. Ільницький, А. Душний, І. Зимомря]. Дрогобич : Посвіт, 2015. Вип. 11. С. 303–309.
53. Тофан Р. Формування мовленнєвої діяльності учнів на уроках української мови. Початкова освіта. 2012. № 7. С. 3–7.
54. Тріщук О. В. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. № 3. С. 72–77.
55. Хриков Є. М. Педагогічні умови в структурі наукового знання. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*. 2022. Вип. № 4. С. 5–10.
56. Швардак М. В. Освітні тренди в умовах нової української школи. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2022. Вип. 89. Серія 5. «Педагогічні науки: реалії та перспективи». С. 136–140.
57. Шкварчук А., Близнюк Т. Ефективні цифрові інструменти для дистанційного навчання в початковій школі. *Освітня інноватика*. 2021. Вип. 3. С. 25–33.
58. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.- метод. посіб. Київ : ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.
59. *Competencies International Board of standards for Training, Performance and Instruction (IBSTPI)*. URL : [http:// www.ibstpi.org/competencies.htm](http://www.ibstpi.org/competencies.htm).

ДОДАТКИ

Додаток А

Опитувальник до методики діагностики комунікативного контролю М. Шнайдера

1. Мені здається важким наслідувати інших людей.
2. Я міг би покривлятися, щоб привернути увагу оточуючих.
3. З мене міг би вийти непоганий актор.
4. Іншим людям інколи здається, що мої переживання глибші, ніж це є насправді.
5. У компанії я рідко опиняюся в центрі уваги.
6. У різних ситуаціях у спілкуванні з іншими людьми я часто поводжуся по-різному.
7. Я можу відстоювати тільки те, у чому щиро впевнений.
8. Щоб досягти успіхів у справах та у стосунках з людьми, я часто буваю таким, яким мене хочуть бачити.
9. Я можу бути дружелюбним з людьми, які мені не подобаються.
10. Я не завжди такий, яким здаюся.