



Узагальнений досвід на тему:
**«Мотивація через гру: використання елементів
гейміфікації для закріплення теоретичних знань у
здобувачів освіти»**

*«Не змушуй дітей вчитися — зацікав
їх, і вони самі захочуть знати більше»*

М. Монтесорі

1. Актуальність досвіду

У сучасному освітньому просторі, де увага здобувачів освіти постійно конкурує з різноманітними цифровими розвагами, проблема мотивації до навчання набуває особливої гостроти. Традиційні методи навчання не завжди здатні зацікавити та утримати увагу молодого покоління, особливо при вивченні теоретичних дисциплін. У цьому контексті використання елементів гейміфікації стає перспективним підходом, що дозволяє перетворити навчальний процес на захопливу та інтерактивну діяльність.

Реалії сьогодення вимагають від закладів освіти пошуку нових, ефективних методів навчання, які б не лише забезпечували засвоєння необхідних знань, але й сприяли розвитку пізнавальної активності, критичного мислення та самостійності здобувачів освіти. Саме тому досвід викладачки професійно-теоретичної підготовки Любарського професійного ліцею Лесі Локайчук щодо використання елементів гейміфікації для закріплення теоретичних знань є надзвичайно актуальним і вартим уваги.

Основні аспекти актуальності досвіду Лесі Локайчук:

- **Підвищення мотивації до навчання.** Гейміфікація вносить елементи змагання, винагороди та досягнення, що природно стимулює інтерес здобувачів освіти до навчального процесу та підвищує їхню залученість.
- **Активізація пізнавальної діяльності.** Ігрові механізми спонукають здобувачів освіти до активної взаємодії з навчальним матеріалом, пошуку рішень, застосування знань на практиці та самостійного здобуття інформації.
- **Покращення засвоєння теоретичних знань.** Граючи, здобувачі освіти не лише запам'ятовують факти та поняття, але й глибше розуміють їхню сутність та взаємозв'язки, оскільки застосовують ці знання у контексті ігрових завдань.
- **Розвиток ключових компетентностей.** Гейміфіковані навчальні завдання часто передбачають командну роботу, розв'язання проблем, прийняття рішень та критичне мислення, що сприяє формуванню важливих для майбутнього професійного життя компетентностей.
- **Створення позитивного навчального середовища.** Елементи гри роблять атмосферу на уроках більш невимушеною та емоційно позитивною, що сприяє кращому сприйняттю навчального матеріалу та знижує рівень стресу.

Отже, досвід Лесі Локайчук є цінним внеском у педагогічну практику, демонструючи ефективний підхід до підвищення мотивації та якості засвоєння теоретичних знань здобувачами освіти через впровадження елементів гейміфікації.

2. Теоретична база досвіду

Використання елементів гейміфікації в освіті ґрунтується на низці психолого-педагогічних теорій та концепцій, які підтверджують її ефективність для підвищення мотивації та покращення засвоєння знань.

Однією з ключових є **теорія самодетермінації** Едварда Десі та Річарда Раяна, яка наголошує на важливості внутрішньої мотивації, що виникає з відчуття автономії, компетентності та причетності. Гейміфікація, через надання вибору, можливість досягнення цілей та соціальну взаємодію, сприяє задоволенню цих базових психологічних потреб, тим самим підвищуючи внутрішню мотивацію до навчання.

Концепція потоку Мігая Чиксентмігаї пояснює стан глибокої залученості та концентрації, який виникає при виконанні складних, але водночас посильних завдань. Добре розроблені гейміфіковані навчальні завдання з чіткими цілями, миттєвим зворотним зв'язком та поступовим збільшенням складності можуть занурити здобувачів освіти у стан потоку, сприяючи більш глибокому засвоєнню матеріалу.

Значний вплив має **теорія навчання через дію** Джона Дьюї, яка підкреслює важливість практичного досвіду в процесі навчання. Гейміфікація надає здобувачам освіти можливість активно застосовувати теоретичні знання в ігрових сценаріях, що сприяє кращому розумінню та запам'ятовуванню матеріалу.

Елементи **біхевіоризму**, зокрема принципи позитивного підкріплення (нагороди, бали, віртуальні бейджі), також використовуються в гейміфікації для стимулювання бажаної поведінки та навчальних досягнень.

Досвід Лесі Локайчук спирається на розуміння того, що навчання має бути не лише інформативним, але й емоційно забарвленим, цікавим та особистісно значущим для здобувачів освіти. Вона враховує **принципи гейміфікації**, такі як:

- **Наявність чітких цілей та правил.** Ігри мають зрозумілі завдання та механізми їх досягнення, що допомагає здобувачам освіти орієнтуватися в навчальному процесі.
- **Система нагород та заохочень.** Отримання балів, віртуальних бейджів, відкриття нових рівнів стимулює подальшу активність та досягнення.
- **Змагальність та співробітництво.** Елементи змагання (індивідуального або командного) підвищують залученість, а спільне розв'язання завдань сприяє розвитку комунікативних навичок.
- **Зворотний зв'язок.** Миттєве інформування про результати виконання завдань допомагає здобувачам освіти відстежувати свій прогрес та вносити корективи у свою діяльність.
- **Елементи несподіванки та новизни.** Внесення різноманітності в навчальний процес через ігрові механіки підтримує інтерес та запобігає рутині.

Леся Локайчук у своїй роботі спирається на ідеї про важливість створення навчального середовища, яке б заохочувало допитливість, стимулювало пізнавальну активність та надавало можливості для практичного застосування теоретичних знань. Використання ігрових елементів розглядається не як самоціль, а як ефективний інструмент для досягнення освітніх цілей та підвищення якості навчання.

3. Технологія досвіду

Мета досвіду: Підвищення ефективності засвоєння теоретичних знань здобувачами освіти через впровадження елементів гейміфікації в навчальний процес.

Завдання досвіду:

- Дослідити та адаптувати існуючі елементи гейміфікації для використання у викладанні професійно-теоретичних дисциплін.
- Розробити та впровадити інтерактивні навчальні завдання у форматі ігор, квестів, вікторин та змагань для закріплення теоретичного матеріалу.
- Використовувати сучасні цифрові технології та платформи для створення та проведення гейміфікованих навчальних заходів.

- Сприяти розвитку пізнавальної активності, мотивації та залученості здобувачів освіти через ігрові механізми.

- Оцінити вплив використання елементів гейміфікації на рівень засвоєння теоретичних знань та загальну зацікавленість здобувачів освіти у навчанні.

Технологія досвіду Лесі Локайчук базується на інтеграції елементів гейміфікації у процес викладання предметів професійно-теоретичної підготовки з метою підвищення мотивації та ефективності закріплення теоретичних знань у здобувачів освіти Любарського професійного ліцею.

Для досягнення мети досвіду, а саме – ефективного закріплення теоретичних знань через залучення та мотивацію здобувачів освіти, Локайчук Л.П. досконало інтегрує різноманітні елементи гейміфікації в освітній процес. Її педагогічна майстерність полягає у вмінні трансформувати рутинні завдання на захопливі інтерактивні дії, використовуючи для цього палітру сучасних цифрових платформ та інструментів. Ці віртуальні простори стають ареною для змагань, досліджень та творчості, де кожен здобувач освіти може відчувати себе активним учасником та досягти успіху.

Серед улюблених та ефективних методів гейміфікації у практиці Лесі Локайчук особливо виділяються:

- **«Хакатони знань».** Замість традиційних практичних занять, Леся Петрівна організовує командні змагання у форматі «хакатонів». У цих інтелектуальних битвах здобувачі освіти, озброєні теоретичними знаннями, об'єднуються для розробки мініпроектів. Азарт суперництва та прагнення знайти найкраще рішення стають потужним стимулом для глибокого застосування вивченого матеріалу.

- **Захопливі вікторини з Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Quizizz.** Ці платформи у руках викладачки перетворюються на динамічний інструмент швидкого тестування. Інтерактивні вікторини, проведені в ігровій формі, не лише миттєво виявляють рівень засвоєння знань, але й підтримують високий рівень залученості завдяки елементам змагання та позитивним емоціям.

- **«Сходінки майстерності» через систему рівнів.** На окремих предметах, наприклад, «Основи роботи на ПК», Леся Локайчук впроваджує систему рівнів. Здобувачі освіти, подібно до гравців у відеоіграх, поступово долають етапи складності, отримуючи віртуальні нагороди за кожне успішно виконане завдання. Це створює відчуття прогресу та стимулює до подальшого навчання.

- **Квест-подорож до знань.** Вивчення ключових принципів енергозбереження на заняттях з предмету «Основи енергоефективності» завдяки квесту набуває форми захопливої інтерактивної «подорожі». Крок за кроком, долаючи віртуальні станції та розв'язуючи тематичні завдання, здобувачі освіти знаходять дієві енергоефективні рішення. Такий формат не лише сприяє міцному засвоєнню теоретичного матеріалу, але й формує глибоке усвідомлення важливості сталого розвитку та особистої екологічної відповідальності. Створення цих захопливих навчальних пригод часто здійснюється за допомогою зручних конструкторів квестів, що надає педагогу можливість гнучко адаптувати сценарії, враховуючи навчальні цілі та індивідуальні потреби здобувачів освіти.

- **Креативні «Бейджі» за нестандартність на уроках естетичного виховання.** Навіть у творчих дисциплінах, таких як «Естетичне виховання», елементи гейміфікації знаходять своє застосування. Віртуальні «бейджі» стають символами визнання оригінальності мислення та новаторського підходу до виконання завдань, заохочуючи здобувачів освіти виходити за рамки стандартних рішень та розвивати свою індивідуальність.

Завдяки такому різноманіттю гейміфікованих методів, Леся Локайчук створює на своїх уроках атмосферу зацікавленості, активності та позитивного емоційного піднесення, де процес навчання стає не лише ефективним, але й по-справжньому захопливим.

Для реалізації свого досвіду викладачка активно використовує сучасні цифрові технології та інструменти:

- **Штучний інтелект.** Використання чат-ботів для автоматизації перевірки знань та персоналізації навчального процесу.
- **Хмарні сервіси.** Робота з Google Workspace (Google Classroom, Google Docs, Google Forms) та Microsoft 365 для створення інтерактивного контенту та організації спільної роботи.
- **Онлайн-дошки та інтерактивні платформи.** Використання Padlet, Jamboard та Міго для створення спільних проєктів та візуалізації навчальних матеріалів.
- **Освітні платформи.** Застосування МійКлас, Coursera та Prometheus для розширення доступу до якісного контенту.
- **Інструменти медіаосвіти.** Навчання створенню відеоконтенту та презентацій за допомогою Canva, Powtoon та Adobe Spark.

Для ефективного та інноваційного впровадження гейміфікації в освітній процес Леся Локайчук демонструє неперервне прагнення до професійного зростання. Її педагогічна діяльність відзначається безперервним самовдосконаленням, що знаходить відображення в активній участі у численних курсах підвищення кваліфікації, тематичних вебінарах та науково-практичних конференціях. Викладачка постійно прагне розширити власний професійний кругозір, опановуючи новітні педагогічні технології та цифрові інструменти, що є запорукою майстерного використання гейміфікації для зацікавлення здобувачів освіти та поглиблення їхніх теоретичних знань.

Завдяки цьому Леся Петрівна не лише залишається в курсі найновіших освітніх тенденцій, але й створює для своїх учнів сучасне та ефективне навчальне середовище. Окрім обов'язкових курсів підвищення кваліфікації, вона також брала участь у таких заходах:

- **2020 рік:** курс «Комп'ютерні технології та підприємництво» (32 години).



- **2021 рік:** регіональний науково-практичний захід «Світове кафе: Технології створення інноваційного освітнього простору».



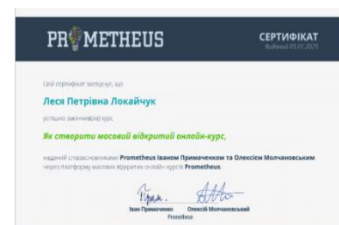
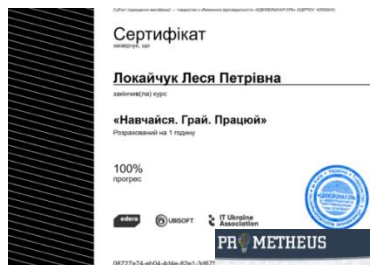
- **2023 рік:** курс підвищення кваліфікації «Штучний інтелект в освіті» (15 годин).



• **2024 рік:** курси «Цифрові комунікації в глобальному просторі», «Фінансова грамотність для освітян» (30 годин), «Основи інформаційної безпеки».



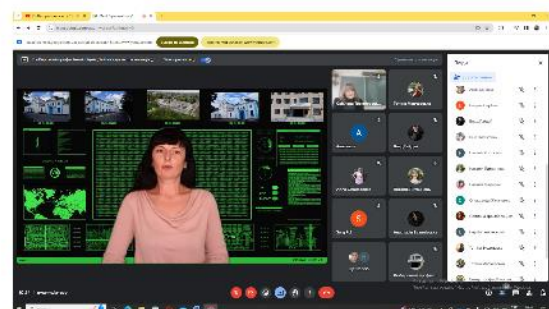
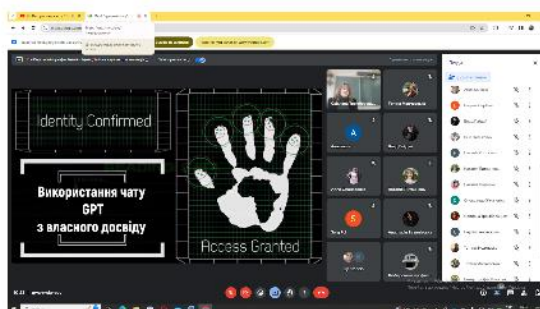
• **2025 рік:** курси «Навчайся. Грай. Працюй» (1 година), «Як створити масовий відкритий онлайн-курс», «Критичне мислення та інформаційна культура» (20 годин), «Академічна доброчесність: онлайн-курс для викладачів» (60 годин), «Інформаційна гігієна. Як розпізнати брехню в соцмережах, в інтернеті та на телебаченні» (45 годин).



Цей перелік свідчить про її невтомне прагнення до навчання та розвитку.

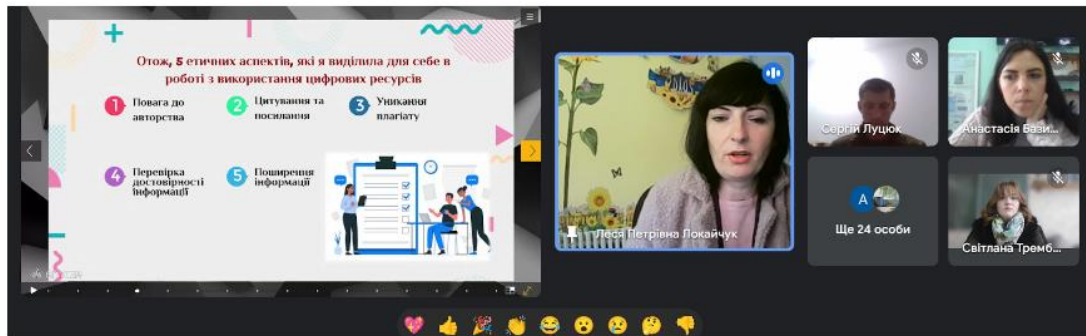
Викладачка активно ділиться власним досвідом та напрацюваннями з колегами, виступаючи на **обласних методичних секціях викладачів інформатики та інформаційних технологій** з доповідями:

• «Використання чату GPT з власного досвіду» (25.10.2023 р.), де в межах виступу розкрила особливості впровадження штучного інтелекту у навчальний процес, поділилася прикладами ефективного використання штучного інтелекту у педагогічній практиці, а також обговорила можливості оптимізації викладацької роботи за допомогою сучасних цифрових інструментів.



• «Етичні аспекти використання цифрових ресурсів» (17.04.2024 р.), присвячений формуванню відповідального ставлення до цифрового середовища, обговоренню важливих питань етики у використанні цифрових технологій. Основну увагу було приділено таким важливим питанням, як повага до авторського права,

правила коректного цитування та створення посилань на джерела. Окремо було висвітлено шляхи уникнення плагіату та важливість перевірки достовірності інформації перед її використанням у навчальному процесі. Також звернула увагу на етичні аспекти поширення інформації у цифровому середовищі. Цей виступ сприяв усвідомленню важливості формування відповідального ставлення до цифрових ресурсів.



П професійне кредо – це постійний розвиток та обмін досвідом із колегами. У своїй діяльності систематично створює сучасні, креативні та практичні матеріали, які сприяють покращенню навчального процесу. Частина її розробок була опублікована на платформі «На Урок», де вони отримали схвальні відгуки від освітянської спільноти.

Серед напрацювань:

- **«Word: прості рішення для складних завдань»** – розробка, що розкриває зручні та функціональні способи роботи з текстовими редакторами для виконання різноманітних задач;
- **Інтерактивні матеріали, вправи та завдання засобами Google-сервісів** – добірка інтерактивних вправ, що активно впроваджуються у навчання з використанням сучасних цифрових інструментів;
- **Сценарій святкової лінійки до Дня вчителя** – теплий і зворушливий сценарій, що допомагає створити святкову атмосферу та підкреслити значущість педагогів;
- **Сценарій Новорічної гри «Хто зверху»** – весела та захоплива гра для створення святкового настрою серед учнів;
- **Урок-подорож «Соціальні мережі»** – інтерактивний урок, що розглядає правила безпеки та ефективного використання соціальних мереж;
- **«Етичні аспекти використання цифрових ресурсів»** – розробка, яка акцентує увагу на важливості етичного використання цифрових інструментів, дотриманні авторського права та формуванні цифрової культури.



РОБОЧИЙ ЗОШИТ

з предмету
«ЗПК-8 ОСНОВИ РОБОТИ НА ПК»
з професії: 7212 «Електрогазозварник»



Автор:
Локайчук Л.П., викладач Любарського
професійного ліцею, спеціаліст вищої
категорії, старший викладач

У 2024 році методичний арсенал викладачки поповнився розробкою зошита з предмета «ЗПК 8. Основи роботи на ПК» для здобувачів освіти за професією «Електрогазозварник». Цей зошит сприяє активному засвоєнню матеріалу та формує практичні навички роботи з комп'ютером, необхідні для майбутньої професійної діяльності електрогазозварника.

У своїй професійній діяльності активно сприяє розвитку цифрової грамотності та

формуванню ключових компетентностей. Одним із вагомих досягнень стало успішне представлення курсу «Основи кібербезпеки» на обласному конкурсі на кращий курс з цифрової грамотності. Курс орієнтований на підвищення обізнаності здобувачів освіти та педагогічних працівників щодо безпеки в інформаційному середовищі. Завдяки цьому виборола почесне 3-тє місце, що стало важливим визнанням її роботи у сфері цифрової освіти.

У своїй педагогічній діяльності постійно вдосконалюю методичну базу та створює сучасні навчальні ресурси, що сприяють якісному засвоєнню матеріалу. Одним із її ключових проєктів є розробка навчальних сайтів для вивчення дисциплін: «Основи роботи на ПК», «Інформаційні технології (професія Плодоовочівник)» та «Інформаційні технології (професія Слюсар)».

Основні цілі цих ресурсів:

- ✓ **Забезпечення** здобувачів освіти доступними, структурованими матеріалами для самостійного навчання.
- ✓ **Інтерактивне навчання** через тести та практичні завдання для закріплення знань.
- ✓ **Використання мультимедійних елементів** (відеоуроки, інфографіка), що допомагають легше опановувати складні теми.
- ✓ **Створення зручного онлайн-доступу** до навчального контенту, що сприяє гнучкому навчанню.



У рамках обласного проєкту «Цифровізація професійної освіти Житомирщини» Леся Локайчук виступила цифровою менторкою на навчально-практичному онлайн-семінарі з підвищення цифрової компетентності педагогічних працівників ЗП(ПТ)О. Учасники заходу отримали цінні знання про авторське право, академічну доброчесність, плагіат та правила поширення інформації в цифровому середовищі. Участь у семінарі була відзначена подякою, що підтверджує значущість подібних ініціатив.

У сучасному освітньому просторі цифрові технології відіграють ключову роль, і Леся Локайчук стоїть на чолі цього процесу. Вона **очолює цифрову лабораторію**, яка є важливим центром інновацій та розвитку в навчальному закладі.

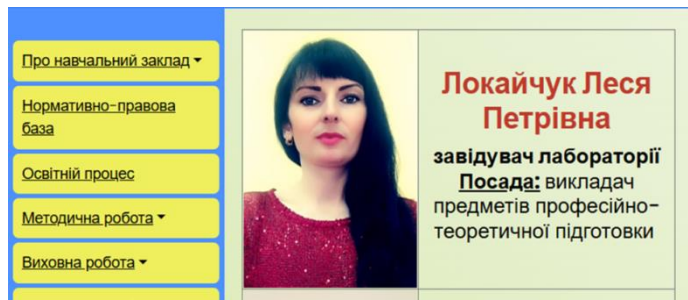
Як завідувачка цифрової лабораторії, координує її роботу, спрямовуючи зусилля на:

- впровадження сучасних цифрових технологій у навчальний процес;
- організацію майстер-класів, тренінгів та воркшопів для викладачів та здобувачів освіти;

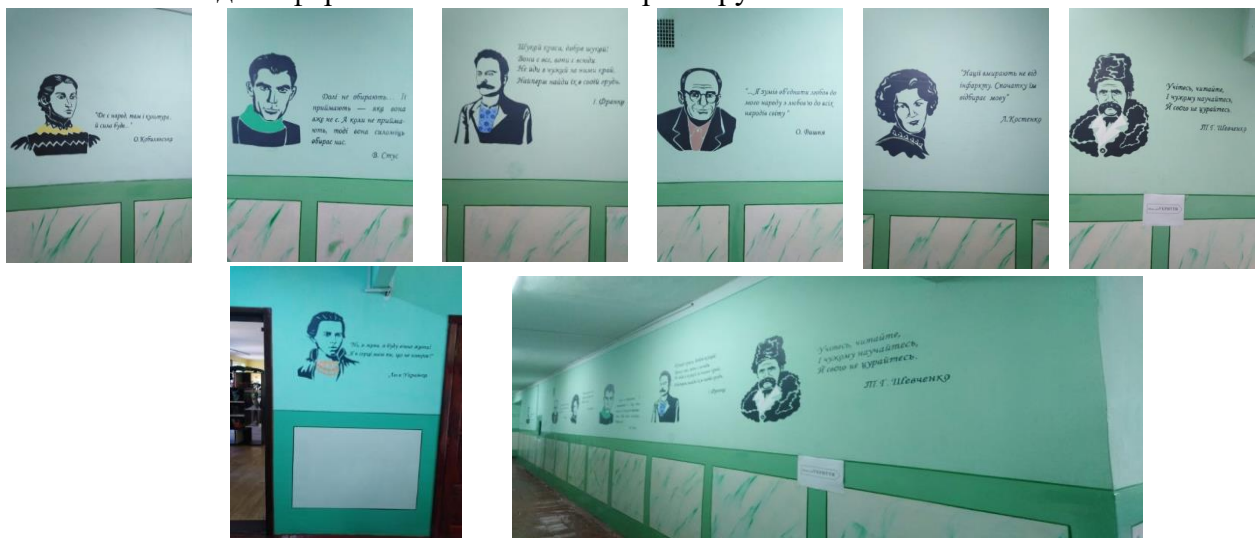


- створення умов для тестування та адаптації новітніх інструментів, таких як штучний інтелект, хмарні сервіси, інтерактивні платформи тощо;

- підтримку викладачів у розробці цифрових навчальних матеріалів та використанні інноваційних методів викладання.



У своїй педагогічній діяльності Леся Локайчук активно використовує комп'ютерні технології не лише як інструмент для передачі знань, але й для розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти та естетичного оформлення навчального простору. Вона переконана, що інформатика та інформаційні технології є потужним засобом для самовираження та втілення креативних ідей. Прикладами такої роботи є створення **галереї української літератури (2022 р.)**, де віртуально відтворені образи письменників стали основою для оформлення навчального простору



великої карти України (2023 р.), що об'єднала здобувачів освіти у спільному патріотичному проєкті та **стіни пам'яті, присвяченої випускникам-героям (2024 р.)**,



де здобувачі освіти, використовуючи графічні редактори та інші комп'ютерні програми, створили макети, які згодом перенесли на стіну для втілення своїх ідей. Ці проєкти не лише естетично збагатили навчальний заклад, але й стали джерелом натхнення, патріотичного виховання та продемонстрували практичне застосування цифрових навичок, підсилюючи мотивацію до навчання через відчуття власної значущості та творчої реалізації.

Таким чином, технологія досвіду Лесі Локайчук є комплексною та багатогранною, поєднуючи використання елементів гейміфікації з активним застосуванням сучасних

цифрових технологій, постійним самовдосконаленням та поширенням власного педагогічного досвіду.

4. Результативність досвіду

Результативність досвіду Лесі Локайчук у впровадженні елементів гейміфікації для закріплення теоретичних знань у здобувачів освіти є багатогранною та проявляється у різних аспектах навчального процесу:

- **Підвищення рівня навчальних досягнень.** Застосування ігрових механізмів сприяє глибшому розумінню та засвоєнню теоретичного матеріалу. Здобувачі освіти демонструють кращі результати під час тестувань та виконання практичних завдань, оскільки ігрова форма навчання робить процес більш цікавим та запам'ятовуваним.

- **Зростання пізнавальної активності та зацікавленості.** Гейміфікація стимулює внутрішню мотивацію здобувачів освіти. Вони стають більш залученими до навчального процесу, проявляють ініціативу у виконанні завдань, активно беруть участь в інтерактивних вікторинах, квестах та інших ігрових форматах.

- **Розвиток ключових компетентностей.** Участь у гейміфікованих навчальних ситуаціях сприяє розвитку критичного мислення, вміння працювати в команді, розв'язувати проблеми, приймати рішення та ефективно використовувати цифрові інструменти. Наприклад, командні хакатони розвивають навички співпраці та пошуку нестандартних рішень, а квести вимагають застосування знань у практичних ситуаціях.

- **Створення позитивного навчального середовища.** Ігрова форма навчання робить атмосферу на уроках більш невимушеною та емоційно позитивною. Здобувачі освіти відчують менше стресу, охочіше беруть участь у навчальній діяльності та легше засвоюють новий матеріал.

- **Активне використання цифрових технологій.** Впровадження гейміфікації нерозривно пов'язане з використанням сучасних цифрових платформ та інструментів. Це сприяє підвищенню цифрової грамотності як здобувачів освіти, так і педагогів, а також готує майбутніх фахівців до роботи в умовах цифрової економіки.

- **Поширення педагогічного досвіду.** Активна участь Лесі Локайчук у методичних заходах, публікації власних розробок та керівництво цифровою лабораторією сприяють поширенню її досвіду серед колег та впровадженню інноваційних методів навчання в інших закладах освіти. Успішне представлення курсу «Основи кібербезпеки» на обласному конкурсі є підтвердженням високого рівня її педагогічної майстерності.

- **Розвиток творчого потенціалу:** Інтеграція інформаційних технологій у творчі проекти, такі як створення галереї української літератури, карти України та стіни пам'яті, сприяє розвитку естетичного смаку, креативності та вміння самовиражатися у здобувачів освіти.

Таким чином, досвід Лесі Локайчук демонструє, що використання елементів гейміфікації є ефективним інструментом для підвищення мотивації, активізації пізнавальної діяльності та покращення якості засвоєння теоретичних знань здобувачами освіти. Її системний підхід, творче застосування цифрових технологій та прагнення до постійного професійного розвитку приносять відчутні позитивні результати в навчальному процесі та сприяють формуванню компетентних і зацікавлених майбутніх фахівців.

Бібліографічний список:

1. Десі Е., Раян Р. Мотивація і саморегуляція: Теорія самодетермінації / пер. з англ. — Харків : Віват, 2020. — 352 с.
2. Гейміфікація в освіті: теоретико-методологічні основи / [за ред. І. В. Гудзь] — Київ : Освіта України, 2021. — 184 с.
3. Шапран О.І. Інтерактивні технології навчання: навч. посіб. — Х. : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2019. — 204 с.
4. Гейміфікація: психологія використання ігрових механік у неігрових контекстах / Ю. В. Мороз. — Київ : Ліра-К, 2020. — 160 с.
5. Гуржій А.М., Рибалко О.В. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: навч. посіб. — К. : Педагогічна думка, 2019. — 240 с.
6. Мотивація до навчання: практичний посібник для вчителя / авт. колектив; за ред. Т. В. Руднєвої. — К. : Генеза, 2021. — 128 с.
7. Чекмарьова І. В. Гейміфікація навчального процесу: досвід і перспективи // Інформаційні технології і засоби навчання. — 2020. — №2(76). — С. 55–64.
8. Соколюк О.М. Педагогіка ігрової діяльності: сучасні підходи / О. М. Соколюк. — К. : Науковий світ, 2018. — 180 с.
9. Потік. Психологія оптимального досвіду / М. Чиксентмігаї; пер. з англ. Г. Луїс. — Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2017. — 368 с.