

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка
Факультет дошкільної, початкової освіти і мистецтв
Кафедра дошкільної та початкової освіти

Кваліфікаційна робота
На здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти
За спеціальністю 012 Дошкільна освіта
на тему:
**МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ ПРАВИЛЬНОСТІ
МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ НА ОСНОВІ
ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

Виконала:
Студентка 2 курсу, 63 групи
Спеціальності 012
«Дошкільна освіта»
Ткаченко Інна Анатоліївна

Науковий керівник:
Кандидат педагогічних наук, доцент
Кміть Олена Володимирівна

Чернігів – 2024

Роботу подано до розгляду «__» _____ 20__ року.

Студентка _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

Рецензент _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

Кваліфікаційна робота розглянута на засіданні кафедри мов і методики їх викладання протокол №__ від «__» _____ 20__р.

Студентка допускається до захисту даної роботи в екзаменаційній комісії

Зав. кафедри _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ ПРАВИЛЬНОСТІ МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ НА ОСНОВІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ	
1.1. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації	10
1.2 Психолого-педагогічні аспекти розвитку граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку за допомогою гейміфікації.....	28
1.3 Формування граматичної правильності мовлення у дітей	36
Висновки до розділу 1	42
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ ПРАВИЛЬНОСТІ МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ	
2.1. Діагностика рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами гейміфікації	44
2.2. Експериментальна перевірка методів формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами гейміфікації.....	53
2.3 Рекомендації та перспективи використання гейміфікації для формування граматичної правильності мовлення.....	63
Висновок до розділу 2	71
ВИСНОВКИ.....	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	78

ВСТУП

Актуальність дослідження. Актуальність теми «Методика формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації» визначається кількома важливими факторами:

Гейміфікація як ефективний підхід до навчання: Гейміфікація, або використання елементів гри в навчанні, доведена багатьма дослідженнями як ефективний метод стимулювання інтересу та мотивації учнів до здобуття знань. Застосування гейміфікації може сприяти збільшенню активності та залученості дітей до процесу вивчення граматичних правил, тим самим покращуючи ефективність навчання.

Важливість правильності мовлення: Правильне володіння мовою є однією з ключових навичок у житті кожної особи. Дошкільний вік є критичним періодом для формування мовленнєвих навичок, і він має великий вплив на подальший успіх у навчанні та спілкуванні. Недостатня граматична правильність може призвести до розуміння помилкових структур мовлення та зниження здатності до ясного та точного висловлення думок.

Необхідність зацікавити дітей у процесі навчання: Діти старшого дошкільного віку можуть бути занурені в гру та ігровий процес. Використання гейміфікації в методиці навчання граматики може зробити процес навчання цікавим та захоплюючим для дітей, спонукати їх брати активну участь у завданнях та вирішувати граматичні вправи з більшим задоволенням.

Технологічний розвиток та доступність інструментів: Завдяки постійному розвитку технологій, навчальні ігри та гейміфіковані платформи стають більш доступними. Це дозволяє педагогам та батькам використовувати ці інструменти для покращення граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку у більш привабливий спосіб.

Підтримка індивідуального навчання: Гейміфікація дозволяє підлаштовувати завдання та складність навчального процесу під кожного

учня. Це може бути особливо корисно для дітей з різними темпами навчання та особливими потребами, щоб кожен з них отримував індивідуальну підтримку і стимул.

Зазначені фактори підкреслюють важливість дослідження та розвитку методик формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації. Ефективна методика може допомогти досягти кращих результатів у формуванні мовленнєвих навичок у дітей, що має велике значення для їхньої майбутньої академічної та соціальної успішності.

Використання гейміфікації як засобу навчання української мови й засвоєння дітьми граматичної правильності мовлення у закладах дошкільної освіти та початковій школі підходили досліджували такі вчені як: Т. Видахвевич, С. Воробйова, О. Жорник, А. Мельничук, К. Крутій, Н. Кудикіна, П. Колосов, В. Рижук, І. Мамчур, В. Кукушин та ін. [2-7].

Мета дослідження – полягає в теоретичному обґрунтуванні й експериментальній перевірці методики формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації.

Завданнями дослідження є:

- провести теоретичний аналіз поняття «гейміфікація» з позицій різних рівнів наукового пізнання;
- визначити гейміфікацію в освітньому процесі як засіб розвитку дітей старшого дошкільного віку;
- проаналізувати психолого-педагогічні аспекти гейміфікації в розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку;
- схарактеризувати рекомендації та перспективи використання гейміфікації для формування граматичної правильності мовлення;
- діагностувати рівень сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами гейміфікації;

- експериментально перевірити методи формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами гейміфікації.

Об'єкт дослідження – процес формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації.

Предмет дослідження – методика формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації.

Методи дослідження: теоретичні методи дослідження: аналіз, порівняння, систематизація та узагальнення даних на основі вивчення психолого-педагогічної теорії уможливили аргументоване обґрунтування змісту та структури провідних категорій дослідження, визначення критеріїв та показників, комплексу педагогічних умов формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації.

Емпіричні методи дослідження: методики на вивчення стану сформованості формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку, аналіз діяльності дошкільників, анкетування, педагогічний експеримент, статистичні методи.

Наукова новизна відображається в обґрунтуванні теоретичних засад використання гейміфікації для розвитку мовленнєвих навичок, включаючи аналіз наукових праць у галузі психолінгвістики, педагогіки та ігрового навчання.

Практичне значення дипломної роботи на тему «Методика формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації» може бути вельми вагомим для різних зацікавлених сторін, зокрема:

Педагогічний внесок. Результати дипломної роботи можуть внести значний внесок у педагогічну практику. Нові методичні підходи на основі гейміфікації можуть бути використані вчителями, педагогами-логопедами та

спеціалістами з розвитку мовлення для ефективнішого формування граматичної правильності у дітей старшого дошкільного віку.

Покращення якості навчання. Розробка ефективної методики граматичної правильності на основі гейміфікації може сприяти підвищенню якості навчання у дошкільних навчальних закладах. Діти будуть навчатися з більшим захопленням та мотивацією, що сприятиме глибшому засвоєнню матеріалу.

Розвиток мовленнєвих навичок. Застосування гейміфікації у формуванні граматичної правильності допоможе розвивати не лише самі граматичні знання, але й загальний рівень мовленнєвих навичок у дітей. Це може позитивно вплинути на їхню комунікативну компетенцію.

Стимулювання інтересу до мови. Графічні та інтерактивні елементи гейміфікації можуть зробити процес навчання привабливим та захоплюючим для дітей. Інтерес до мови та граматики може зберігатися та зростати і в подальшому, підтримуючи мовний розвиток у дітей.

Персоналізований підхід. Методика на основі гейміфікації може допомогти реалізувати персоналізований підхід до навчання, враховуючи індивідуальні потреби та особливості кожного дитини. Це дозволяє забезпечити більш ефективне засвоєння матеріалу та більш успішний мовленнєвий розвиток.

Посилення співпраці з батьками. Впровадження гейміфікації може створити нові можливості для співпраці між навчальним закладом та батьками. Вчителі та батьки можуть спільно працювати над залученням дітей до ігрових сесій та граматичних завдань вдома, збільшуючи час для навчання та практики.

Використання гейміфікації в інших сферах. Позитивний досвід з впровадження гейміфікації в навчанні мови може стимулювати застосування схожих підходів у навчанні інших предметів та навичок, сприяючи більш активному навчальному середовищу.

Загалом, дипломна робота на цю тему може мати позитивний вплив на педагогічну практику, забезпечуючи інноваційний та цікавий підхід до навчання граматичної правильності мовлення у дітей старшого дошкільного віку. Вона може сприяти покращенню рівня мовленнєвих навичок та підвищенню якості освіти у даній групі дітей.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження обговорено під час:

II Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «освіта XXI століття: аксіологічний вимір 19 травня 2023 року м. Нікополь;

IV Міжнародної науково-теоретичної конференції «FEATURES OF THE DEVELOPMENT OF MODERN SCIENCE IN THE PANDEMIC'S ERA» 19 травня 2023 року, м. Берлін, Німеччина.

Публікації. Основні результати дослідження висвітлено в 2-х публікаціях автора:

1. Ткаченко І. А. Деякі аспекти формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку. II ВСЕУКРАЇНСЬКА СТУДЕНТСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ «ОСВІТА XXI СТОЛІТТЯ: АКСІОЛОГІЧНИЙ ВИМІР 19 травня 2023 року м. Нікополь. Нікополь: КЗ «Нікопольський фаховий педагогічний коледж» Дор», 2023. С. 40-44.
2. Ткаченко І.А. До проблеми формування граматичної правильності мовлення на основі гейміфікації. Proceedings of the IVth International scientific and theoretical conference “Features of the development of modern science in the pandemic’s era. (May 19, 2023). Berlin, Germany. 2023. P.112-115.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, шість підрозділів, загальних висновків, списку використаних джерел. Обсяг основної частини дослідження становить 77 сторінок. Список використаної літератури містить (кількість) позицій. Список використаної літератури містить 44 позиції.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ ПРАВИЛЬНОСТІ МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ НА ОСНОВІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

1.1. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку на основі гейміфікації

Згідно з лексикографічним тлумаченням, «гейміфікація» (від англійського слова «gamification», що походить від «game» – гра) – це процес застосування елементів мислення та динаміки ігор для залучення аудиторії та вирішення завдань, що перетворює щось у вигляді гри [1].

Вікіпедія визначає «гейміфікацію» (також відому як ігрофікацію або англійською «gamification») як використання елементів та механік ігор у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до вирішення проблем [2].

Геймери (ігрові ентузіасти, шанувальники комп'ютерних та відеоігор) переважно налаштовані на складні виклики, вони навчаються швидкому прийняттю рішень, вміють долати стрес та розуміють наслідки своїх дій. Помилки рідко повторюються, а успішні стратегії застосовуються повторно [3].

З іншого боку, Н. Абабілова пов'язує термін «гейміфікація» з англійським словом «gamification» (ігрофікація), використовуючи комбінаторний підхід до перекладу, де складові частини слова (морфеми) чи фрази (лексеми) перекладаються відповідними елементами мови перекладу [4].

Український науковий простір розглядає різні підходи до поняття «гейміфікація»: «гейміфікувати», «гейміфікування» і «гейміфікований». Проте зростає тенденція сприймати один спосіб запису – «гейміфікація».

Г. Цикерманн висловлює думку, що «гейміфікація» має значний потенціал, але для його реалізації необхідні структуровані дослідження.

Спробуємо проілюструвати цю ідею, використовуючи різні підходи до розуміння терміну «гейміфікація»:

Гейміфікація як застосування ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем (Ф. Грох, К. Капп, О. Крутих, А. Крутих, J. Namari, К. Хуотарі).

Гейміфікація як використання елементів ігрового дизайну у неігровому контексті (S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nackle); застосування захоплюючих елементів ігор у повсякденному житті, роботі, бізнесі та інших сферах (Chou Yu.).

Гейміфікація як застосування механіки та прийомів дизайну ігор для вдосконалення сценаріїв, що не пов'язані з іграми (G. Zichermann, С. Каннінгем).

Гейміфікація як використання підходів, типових для комп'ютерних ігор, у програмних інструментах для неігрових процесів, що дозволяє вирішувати складні проблеми (В. Беспалько, Н. Ничкало, О. Пехота, А. Столяревська).

Гейміфікація як вплив зміни реальності через відеоігри на об'єктивну реальність людини (J. Makgonigel).

- новий спосіб комунікації (Л. Варзацька, Н. Скрипченко);
- інноваційні методи управління, навчані від творців комп'ютерних ігор (О. Горбань);
- застосування ігрових технологій у музейній педагогіці та комунікації (М. Пеллісар, Ж. Карбучча, Р. Ріда, О. Ріполла);
- культурний аспект гри (Й. Гейзінга, Л. Леві-Брюль, К. Леві-Стросс, М. Еліаде, Р. Кайуа);
- процес покращення послуг, зокрема через застосування мотиваційних елементів гри, для створення спільної системи цінностей у користувача (B. Burke);

- підвищення ефективності навчання (О. Макаревич, К. Бугайчук);
- засіб активізації пізнавальної діяльності студентів (Н. Головкин, Д. Кларк);
- забезпечення конкурентоспроможності бізнесу (Л. Сергєєва) через гейміфікацію.

Таким чином, згідно із системним підходом, за різними дослідниками, такими як М. Васильєва, І. Романова та І. Шеплякова, «гейміфікація» може бути використана в двох напрямках. Перший – це широке застосування ігрової оболонки (атрибути, прийоми, елементи) без залучення інформаційно-комунікаційних технологій. Другий – вузьке сприйняття «гейміфікації», яке базується на використанні засобів інформаційно-комунікаційних технологій (таких як відеоігри, спеціалізовані програми). Ці технології забезпечують: надання бонусів та заохочень; відстеження досягнутого прогресу; швидку оцінку результатів; можливість повернутися й спробувати покращити свої досягнення; вибір шляхів досягнення мети; візуалізацію матеріалу тощо [5].

Гейміфікація є поняттям, яке можна аналізувати з різних рівнів наукового пізнання. Залежно від дисципліни або дослідницького підходу, гейміфікацію можна розглядати на різних рівнях аналізу, таких як:

Психологічний рівень:

На психологічному рівні аналізу гейміфікацію досліджують як інструмент впливу на мотивацію та поведінку людей. Психологи вивчають теорії мотивації, нагород та підсилювачів для розуміння того, як гейміфікація може заохочувати людей до дії, сприяти формуванню звичок та підвищувати зацікавленість виконанням певних завдань.

Соціальний рівень:

На соціальному рівні гейміфікацію можна розглядати як соціальний явище, що впливає на взаємодію людей. Соціологи та антропологи можуть досліджувати, як гейміфікація змінює взаємовідносини, взаємодію і динаміку груп, спільнот та організацій.

Економічний рівень:

На економічному рівні гейміфікація розглядається як ефективний маркетинговий інструмент та спосіб залучення клієнтів. Економісти аналізують ефективність витрат на гейміфіковані проекти, їх вплив на прибутковість та лояльність споживачів.

Технологічний рівень:

Технологічний аналіз гейміфікації зосереджується на технічних аспектах, таких як розробка інтерактивних ігрових елементів, алгоритми рейтингів, використання візуалізації та інші технічні деталі, необхідні для успішної імплементації гейміфікації.

Педагогічний рівень:

Педагоги досліджують гейміфікацію як педагогічний підхід, спрямований на залучення студентів і підвищення їх активності та інтересу до навчання. Вивчаючи ефективність гейміфікації в навчальних програмах, педагоги розвивають нові методики і оцінюють їх вплив на здобуття знань.

Юридичний рівень:

Юристи можуть аналізувати гейміфікацію з юридичного погляду, зокрема, щодо захисту прав споживачів, конфіденційності даних, умов використання та можливих правових обмежень у гейміфікованих середовищах.

Філософський рівень:

Філософи можуть роздивлятись гейміфікацію через призму людської природи, моралі та етики. Вони можуть роздумувати про вплив гейміфікації на індивідуальне та суспільне буття, а також нашу сприйнятливність до ігор і змагань.

Ці різні рівні аналізу гейміфікації взаємопов'язані, і дослідження з одного рівня може надавати цінний контекст для розуміння імплементації гейміфікації на інших рівнях. Усі ці підходи сприяють глибшому розумінню гейміфікації як комплексного явища з багатьма аспектами.

З урахуванням професійної діяльності педагога, багато дослідників розуміють «гейміфікацію» по-різному:

Для деяких (С. Гончаренко, М. Кларін, І. Лернер, П. Сікорський та ін.), «гейміфікація» означає технологію та набір процедур, які трансформують професійну діяльність педагога і забезпечують досягнення певного результату.

Інші (О. Ткаченко) розглядають «гейміфікацію» як використання ігор, ігрових технік та ігрових практик з метою освіти.

Також, «гейміфікація» може бути сприйнята як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів та залучення їх більше до процесу навчання (Л. Зеленська, К. Ковінько).

З іншого боку, для деяких вчених (С. Переяславська, О. Смагіна), «гейміфікація» стає формою навчання і виховання, що забезпечує організацію цілісного освітнього процесу.

Вивчення поняття «гейміфікації» в освіті передбачає уточнення його змістовного наповнення: використання як засобу для залучення до активного навчального процесу, підвищення мотивації та вирішення проблем (К. Капп); процесу, що включає регулювання розвитку інтелектуальної, пізнавальної та мотиваційної сфери учнів (О. Жорник, Н. Сопілко); мотивації та заохочення до певної поведінки (І. Furdu, С. Tomozei, U. Kose); застосування комп'ютерної та інтерактивної техніки з метою активізації пізнавальної діяльності учнів та більшого їх залучення до процесу навчання (М. Васильєва, І. Романова, І. Шеплякова); забезпечення гнучкості розуму та здатності до розв'язання проблем, змагання та співпраці (А. Столяревська); забезпечення зацікавленості у навчальному процесі, автономії та індивідуалізації змісту навчання (Б. Качан).

За Л. Сергеевою, використання «гейміфікації» в освіті не передбачає простого гри в ігри або використання іграшок, незалежно від їх форми – традиційних або цифрових. Це також не означає, що педагог повинен створювати складні системи з окулярами, фішками, значками або впроваджувати гральні техніки і механіки у діяльність, що не має прямого зв'язку з грою, з метою формування специфічної поведінки [7].

З огляду на те, що «гейміфікація» впливає на зміну поведінки та стимулює правильну мотивацію, як зазначає В. Кухаренко, вона має потенціал допомогти майбутнім фахівцям отримати важливі інструменти для досягнення успіху в реальному житті [8].

Крім того, ще одною перевагою використання «гейміфікації» в освіті є можливість забезпечити доступний зворотний зв'язок, що допомагає майбутнім фахівцям досягти успіху та підтримувати позитивне ставлення до освіти, зробити оцінку результатів навчання більш швидкою [9].

В наукових дослідженнях розглядаються різні фактори ефективності «гейміфікації» в освіті, які були описані різними авторами, зокрема А. Юрженко:

Висока мотивація до навчання, яка стимулює учнів до активності та розуміння матеріалу.

Створення конкурентного середовища, яке змушує учасників більш активно залучатися до навчального процесу.

Психологічний аспект, який дозволяє учневі відчувати уявний контроль над своїми досягненнями, знаючи на якому рівні він знаходиться та куди йому потрібно дібратися.

Заохочення гарної поведінки, такої як прогрес у виконанні завдань, що стимулює бажання досягати кращих результатів.

Система досягнень, яка є потужним психологічним фактором, що активно використовується в гейміфікованому підході.

Отримання сильних позитивних емоцій, наприклад, азарту, що сприяє залученню і мотивації учнів (дослідження показують, що ігри доставляють дорослим таку саму радість, як і дітям) [6].

Науковці С. Переяславська та О. Смагіна виділили певні прийоми організації процесу освіти для успішної «гейміфікації»:

Користувачі - учні, які беруть участь у гейміфікованому навчальному процесі.

Завдання, які виконуються користувачами, та їх прогрес у досягненні мети.

Бали, які накопичуються учасниками в результаті виконання завдань.

Рівні, які учні переходять залежно від набраних балів та досягнень.

Значки, які служать нагородою за успішне виконання завдань.

Ранжування користувачів в залежності від їх досягнень, що сприяє створенню здорової конкуренції.

Зазначається, що гейміфікований процес освіти може базуватися на всіх цих компонентах разом або на деяких з них, залежно від досягнення дидактичних цілей та завдань навчання [10].

На основі проведених розвідок було встановлено, що успішність і ефективність впровадження процесу «гейміфікації» відповідно до А. Юрженко залежить від того, яким чином цей підхід інтегрується в різні форми навчання. Педагог повинен чітко розуміти, які елементи «гейміфікації» слід включати, в якому порядку та в якому обсязі для різних форм навчання, а також передбачити, яких результатів можна досягти застосуванням цих методів.

Зазначається, що використання «гейміфікації» може призвести до певних ризиків, про що звертає увагу дослідниця. Наприклад, існує небезпека того, що студенти можуть зосередитися не на самому процесі навчання, а на досягненні кінцевого результату, такого як здобуття перших місць, заробітку балів, отримання значків або інших нагород, а також максимального виконання кількості завдань тощо [6].

Після ретельного вивчення теорії «гейміфікації», були виявлені основні механіки, такі як:

Виклик - встановлення мети для досягнення;

Завдання та тести - різноманітні завдання та тести для виконання;

Співробітництво - можливість спільного вирішення задач та допомоги одне одному;

Зворотний зв'язок - надання інформації про успіхи гравця;

Накопичення ресурсів - набуття показників знань або нагород у грі;

Винагороди - отримання бонусних балів, нагород, бейджиків або віртуальної валюти;

Стан перемоги - відображення досягнень гравця через шкалу досягнень, сумарний показник балів, поточний показник знань з урахуванням бонусів, підсумкова оцінка або рейтинг [11].

Проте, Д. Сандерс трактує «гейміфікацію» інакше, вбачаючи в ній не просто використання атрибутів ігор, таких як значки, дизайн та конкуренція, але й застосування їх у різних сферах реальних процесів всередині організації, зокрема в навчанні та розвитку, а не тільки для розваги [12].

При аналізі позиції А. Юрженко було виявлено, що внутрішня мотивація грає роль винагороди у процесі «гейміфікації». Проте, використання зовнішніх мотиваторів, які діють на базі внутрішньої мотивації, може знизити мотивацію майбутнього фахівця, оскільки характер мотивації змінюється. За словами Ю. Юрженко, якщо не підтримувати належним чином зростаючі вимоги до зовнішнього мотиватора, студент може виявляти менше ентузіазму щодо навчання [6].

Великого значення набуває дослідження використання елементів «гейміфікації» у освітньому процесі, що дало змогу виявити ряд освітніх сервісів та спільнот:

- Середовища «Alice» та «Scratch» використовуються для навчання основам алгоритмізації та програмування у формі гри.

- «Duolingo» – онлайн-спільнота, де зосереджено на вивченні іноземних мов та перекладі документів, веб-сторінок та іншого контенту з Інтернету.

- «Code School» – сервіс навчання програмуванню з додаванням гейміфікованих елементів.

- «Motion Math Games» – набір мобільних та десктопних ігор для вивчення математики.

- «Mathletics» – освітній сайт, спрямований на залучення учнів до математики через ігри та змагання.
- «Spongelab» – платформа для індивідуальної наукової освіти з елементами гейміфікації.
- Brainscape - це платформа для навчання, яка гнучко підлаштовується під вимоги викладача та допомагає студентам ефективно засвоювати великі обсяги інформації;
- Kahoot! - це безкоштовний онлайн-сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні навчальні ігри;
- Zombie-Based Learning - це сервіс для створення навчального курсу з географії;
- RibbonHero - це безкоштовний додаток для офісного пакету Microsoft Office, що допомагає навчитися користуватися певними інструментами в Microsoft Word, Excel або PowerPoint. Головним ігровим елементом є накопичення балів за виконані завдання. Гра поділена на чотири компоненти: робота з текстом, дизайн сторінки та макет, художнє оформлення, додаткові бали;
- World of Classcraft (WoC) - проєкт Шона Янга, який пропонує інноваційний підхід до класичної системи оцінювання. Це освітня, безкоштовна, рольова онлайн гра, що сприяє проектуванню навчального процесу [11].

Проведений аналіз практики використання «гейміфікації» на освітній платформі Rezzly в Університеті Конкордія (Портленд, США) дозволив виокремити три напрями її застосування:

Перший напрямок полягає у використанні ресурсів платформи як доповнення до аудиторних занять.

Другий напрямок – змішана модель, де частина занять проводиться у форматі аудиторних занять, а інша – через платформу Rezzly.

Третій напрямок передбачає використання ресурсів платформи тільки для окремих видів робіт, зокрема для тестування.

Розробники курсів впровадили в роботу цієї платформи ряд елементів гейміфікації, зокрема:

Можливість вибору здобувачами освіти способу взаємодії з контентом курсу (відео, інтерактивні веб-сайти, традиційне читання).

Дозвіл працювати у власному режимі та темпі навчання.

Можливість вибору тестів та завдань залежно від сфери власних уподобань [5].

Комітет з управління проєктом Тьюнінг підтримує думку, що «комп'ютеризація» є зовсім новою парадигмою освіти, яка ґрунтується на ефективності сучасних технологій, формує культуру навчання і базується на «особливій» культурі, яка охоплює як учня, так і вчителя [12].

Підтримуємо ідею визнання унікальності «комп'ютерних ігор» у навчанні як одного з ключових трендів освіти, що стає реальним конкурентом традиційним навчальним матеріалам. Це досягається завдяки використанню передових програм лояльності, розробці захоплюючого дизайну ігор та впровадженню поведінкової економіки [13].

За Л. Петуховою, «комп'ютеризація» освіти є складною моделлю, яка включає суб'єктів навчання, ресурси, різноманітні педагогічні методи, прийоми та засоби, а також регулює процеси функціонування, результати та фактори розвитку. Цей підхід сприяє підвищенню якості професійної підготовки майбутніх фахівців та забезпечує підвищення рівня задоволеності суб'єктів навчання [14].

Е. Клопфер розглядає роль «комп'ютеризації» в освіті і припускає, що технологія може сама по собі вирішити багато проблем, замінити деякі практики навчання й викладання, але головною метою цього процесу є звільнення вчителів від рутинних завдань, щоб дозволити їм зосередитися на більш суттєвих видах діяльності.

С. Датердінг підкреслює важливість взаємодії «між людьми та комп'ютером», а також серйозними та популярними іграми, іграми віртуальної реальності та ігровим дизайном.

Й. Фромм та О. Унгер ділять думку, що «комп'ютерні ігри» відкривають культурний простір. Особливість цих просторів полягає в їхній «грайливості» від самого початку, на відміну від інших нових медіа та віртуальних середовищ.

Позиція А. Безчотнікової щодо визначення сутності терміна «комп'ютерна гра» є дійсною і включає такі аспекти:

Комп'ютерна гра - це технічна гра, в якій ігрове поле керується або відтворюється на екрані дисплея під управлінням ЕОМ.

Комп'ютерні ігри можуть включати ігрове поле, яке повністю або частково контролюється комп'ютером або відтворюється на екрані дисплея або телевізора.

Будова комп'ютерних ігор базується на модельному описі гри, що включає різні ігрові ситуації, об'єкти, правила гри.

Взаємодія людини (або групи людей) з комп'ютером або між собою за допомогою комп'ютера може відбуватися для розваг, навчання чи тренування.

Комп'ютерні ігри забезпечують імітацію прямої взаємодії у віртуальному просторі між персонажами та користувачем (або групою користувачів) за певним алгоритмом.

Вони слугують інструментом для плурального моделювання подіївості, що поєднує метавизначальну свободу волі суб'єкта з одного боку та рандомізований, тобто непередбачуваний фактор випадковості з іншого, тому наближаються до онтологічно сформульованої реальності [15].

Очевидним є наголошення на ключових аспектах, які можуть стати вихідними пунктами у аналізі поняття «комп'ютерні ігри»: вміння та майстерність, зняття стресу, розвага та соціалізація, яка є найбільш популярною потребою; ігрові механіки, такі як рівні складності, система балів, таблиця лідерів, бейджі, процес «онбординг» (період навчання новачка), виклики та квести, цикли соціальної взаємодії, кастомізація, контекст та дашборд [16].

Найпоширенішою формою «комп'ютерної гри» є «відеографія», де традиційні культурні форми переносяться на нові технологічні медіаплатформи та створюють добровільну віртуальну діяльність, що базується на правилах та забезпечується комп'ютерною програмою для взаємодії між людьми, людьми та електронними відеопристроями з метою задоволення різноманітних людських потреб, таких як навчання, тренування, розваги та інші [17].

Засновано на аналізі дизайну інтерфейсу та сюжетної дії, що відбувається між людиною та комп'ютером (Б. Лаурелс), «відеогра» є культурним артефактом. Її медіум включає кінофільми, романи та комікси (Г. Дженкінс). Водночас, вона може бути сприймана як продукт цивілізаційного розвитку, що об'єднує аналіз програмних кодів та алгоритмів разом з культурно-ідеологічними одиницями (Я. Богоста). З погляду Дж. Лассуелла, «відеогра» слугує каналом комунікації, який охоплює комунікатора, повідомлення, канал, комуніканта та ефект.

Під час теоретичного аналізу підходів до трактування поняття «гейміфікація», стає зрозуміло, що ця сучасна технологія швидко розвивається та розповсюджується на різні сфери освіти. Одним із ключових трендів освіти, який конкурує з традиційними навчальними матеріалами, є «комп'ютеризація» освіти. Ця модель включає суб'єкти навчання, ресурси, педагогічні методи, прийоми, засоби, процеси функціонування, результати та фактори розвитку. Подальше дослідження повинно зосередитися на вивченні особливостей застосування «гейміфікації» у дошкільній освіті та розробці методичних рекомендацій для педагогічних працівників.

Гейміфікація в освітньому процесі – це застосування елементів гри та гейміфікованих технік для залучення та мотивації учнів до активного навчання та розвитку. Використання гейміфікації в освіті може бути особливо ефективним для молодших школярів, оскільки вони мають великий інтерес до гри, розваг та ігор.

Ось деякі способи, які гейміфікація може сприяти розвитку молодших школярів:

1) підвищення мотивації до навчання. Гейміфікований підхід створює захоплююче та стимулююче навчальне середовище. Ігровий формат завдань та можливість заробляти бали, рівні або винагороди за успіхи у навчанні мотивують молодших школярів до активності та бажання досягати кращих результатів;

2) розвиток співпраці та конкуренції. Гейміфіковані завдання можуть стимулювати співпрацю та командну роботу, оскільки деякі ігри передбачають взаємодію між учнями. Завдяки такому підходу діти навчаються працювати разом та розвивають соціальні навички. Крім того, можуть бути ігри, які заохочують змагання між учнями, що також сприяє підвищенню мотивації та розвитку вмінь виборювати перемогу згідно з правилами;

3) розвиток критичного мислення та творчості. Гейміфіковані завдання можуть містити різноманітні головоломки, логічні завдання та творчі вправи, що розвивають критичне мислення та творчість у дітей. Учні навчаються шукати альтернативні рішення, виробляти стратегії та застосовувати їх для вирішення проблем;

4) Індивідуалізований підхід. Гейміфіковані платформи можуть адаптувати рівень складності завдань до здібностей кожного учня. Це дозволяє забезпечити індивідуалізований підхід до навчання, що особливо важливо для молодших школярів з різними темпами навчання;

5) підвищення зосередженості. Гейміфіковані завдання можуть сприяти підвищенню рівня зосередженості учнів. Ігровий формат допомагає зробити процес навчання більш захопливим та цікавим, що сприяє зниженню відволікань та забезпечує більшу увагу до завдань.

Збільшення позитивного ставлення до навчання: Гейміфікований підхід сприяє створенню позитивного ставлення до навчання та самостійного

розвитку. Через захоплюючі та успішні ігрові взаємодії діти можуть розуміти, що навчання може бути веселим та цікавим процесом.

Загалом, гейміфікація в освітньому процесі є потужним засобом стимулювання розвитку молодших школярів, забезпечуючи їхню активну участь у навчанні, розвиток різних навичок та підвищення мотивації до навчання. Вона може допомогти зробити навчання більш ефективним, цікавим та захоплюючим для дітей.

У сучасних методиках організації освітнього процесу для молодших школярів здійснюється успішне застосування ігрової діяльності, відомої також як гейміфікація. Гейміфікація - це використання окремих елементів зі світу ігор у неігрових сферах. За К. Сален та Е. Циммерманом, гейміфікація відрізняється від інших ігрових форматів тим, що її учасники спрямовують свою увагу на досягнення реальних цілей і завдань, а не просто на саму гру. Це означає, що ігрові елементи впроваджуються у реальні ситуації для стимулювання певних форм поведінки у специфічних умовах.

Основними складовими елементами ігрової діяльності є:

- 1) дія – перший крок до пошуку та розпочаття конкретної діяльності;
- 2) завдання - молодші школярі відчують задоволення від подолання соціальних викликів, і розробники ігор використовують це вроджене бажання, ставлячи перед гравцями різноманітні виклики на кожному кроці;
- 3) ризик – спонукання молодших школярів до виконання дій, пов'язаних із ризиком, і знаходження правильних рішень;
- 4) невизначеність – створення чарівного моменту перемоги, коли гравці здобувають успіх;
- 5) емоційний зміст – формування різних емоцій, таких як зворушення, збудження, щастя чи розчарування, і задоволення від досягнення успіху як підтвердження власної цінності [18, с. 80].

Ефективні методи покращення результативності в різних сферах діяльності стали нещодавною тенденцією навчання в розвинених країнах світу. Цей явищу отримало назву «гейміфікація» (gamification). Походження

терміна пов'язують з британським розробником відеоігор Ніком Плелінгом (Nick Pelling), який вперше використав його у своїх проектах ще у 2002 році. Однак впровадження елементів гри у навчальні технології у західних університетах почалося з 2008 року і стало широко популярним з 2010 року.

Гейміфікація представляє собою процес використання ігрового мислення та динаміки ігор для залучення молодших школярів до вирішення завдань, перетворюючи таким чином освітній процес на гру. В контексті початкової освіти, під гейміфікацією розуміється впровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітніми цілями.

Гейміфікація часто застосовується у комерційних продуктах, а також у сфері освіти вже давно використовуються деякі елементи такого підходу, зокрема вчителі молодших класів та дошкільних установ. Будь-яка гра має свої структурні елементи, такі як ролі, уявні ситуації або сюжет гри, ігрові дії та правила.

Давайте розглянемо структурні елементи гейміфікації у формі піраміди на таких рівнях:

- на першому рівні - компоненти гейміфікації, які представляють зовнішні атрибути, такі як нагороди, значки, символи тощо.
- на другому рівні - принципи роботи, які включають змагання та взаємодію з учасниками гри, почуття очікування перемоги та зворотного зв'язку.
- на третьому рівні - динаміка гри, яка охоплює прогрес гравця, взаємини між учасниками гри та емоції, що виникають у процесі гри.

Застосування елементів гейміфікації можливо на різних етапах освітньої діяльності, таких як:

- 1) інтеграція гейміфікації в рамках цілого уроку, щоб зробити його більш захопливим та зацікавити учнів;
- 2) використання структурних елементів гейміфікації в межах окремих уроків, де ігрові елементи доповнюють основний навчальний матеріал;

3) можливість багаторазового застосування гейміфікації як постійного підходу до навчання.

Варто відзначити, що головною особливістю гейміфікації є створення дозволу на помилки. Це означає, що молодші школярі не бояться зробити помилку, оскільки вони не зазнають осуду чи покарання за неправильні дії. Це дає їм свободу та збільшує їх ініціативність та впевненість у собі. Учні можуть самостійно обирати шляхи дій, що стимулює їх активну участь у процесі навчання та формує почуття відповідальності за свої вчинки.

Для ефективного впровадження гейміфікації, запропонуємо скористатися методологією створення ігрової системи, яку розробив провідний експерт у галузі гейміфікації, Кевін Вербах. У його спільній публікації з Деном Хантером «For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business», Кевін Вербах надає шість кроків для успішного впровадження гейміфікації. Розглянемо більш детально ігрові механізми цих пропонованих кроків.

1-м кроком у процесі гейміфікації є встановлення цілей. Мета повинна відповідати принципам SMART (Specific Measurable Achievable Relevant Time-bound). Тобто, цілі мають бути конкретними, вимірюваними, досяжними, актуальними та обмеженими в часі, з визначеним терміном досягнення.

Завдання гейміфікації повинні включати ці характеристики і керуватися зазначеними цілями для кожного елемента системи.

2-й крок полягає визначенні цільової поведінки гравців. Кожна з учасників системи гейміфікації повинна мати продуману поведінку. Важливо створити опис всіх ланцюжків дій для кожного гравця, що стане основою для проєктування системи. На цьому етапі потрібно з'ясувати:

- Що саме повинні робити гравці або учні?
- Яким чином це можна виміряти?
- Як допоможе ця поведінка досягненню поставлених цілей?
- Яким чином забезпечиться зворотний зв'язок?

3-м кроком є створення опису гравців. Образи гравців повинні бути чітко визначеними, включаючи різні типи гравців з обдуманною мотивацією для виконання дій, які передбачені на кожному етапі.

4-м кроком полягає у розробці структури системи гейміфікації, заснованої на ідеях К. Вербаха і Д. Хантера. Структура ігрової системи має два рівні:

Мікрорівень – це цикли залучення, що включають ланцюжки «мотивація до дії - дія - зворотний зв'язок». Це означає, що молодший учень має бути мотивований до виконання дії, виконати дію, а потім отримати зворотний зв'язок від системи у вигляді нагород або інших подій, що є реакцією системи на його дії. На етапі зворотного зв'язку з метою заохочення молодшого учня до здійснення наступної дії можуть використовуватися заклики до дії та прийоми управління мотивацією.

Макрорівень - це «подорож гравця». Вона базується на захоплюючій історії, на якій ґрунтується система гейміфікації. Поступово учневі представляються поетапні завдання у багатьох циклах залучення згідно попередньо розробленому сценарію.

5-м кроком є впровадження механізмів гейміфікації та забезпечення гравцям відчуття успіху та задоволення. Молодшим школярам має приноситися радість та задоволення від ігрової діяльності. Сам процес гри повинен стати приємним заняттям та розвагою.

6-й крок полягає у виборі інструментів. Для роботи ігрової системи та реалізації гейміфікації рекомендується використовувати інформаційні технології, а також залучати хмарні технології, гаджети, мобільні застосунки та електронно-цифрові пристрої, які підготовлені на попередніх етапах [19].

Впровадження гейміфікації в освітній процес надає наступні переваги:

- 1) сприяє підвищенню мотивації молодших школярів до навчання.
- 2) розвиває розумові навички, просторову уяву та реакцію учнів.
- 3) спонукає до активної роботи в інтерактивному середовищі.

4) формує практичні вміння та навички співпраці в групах з закріпленням навчального матеріалу.

5) підтримує організацію самостійної роботи молодших школярів тощо.

Варто також відзначити деякі недоліки впровадження гейміфікації в освітній процес:

1) нерозуміння цілей і завдань освітнього процесу при застосуванні гейміфікації.

2) відсутність вмінь ефективно впроваджувати ігрові механіки.

3) недостатня комунікація під час освітнього процесу, що може утруднювати застосування гейміфікації.

4) потреба вдосконалення підготовки вчителів початкової школи з використання інформаційних технологій та інструментів гейміфікації.

5) необхідність затрат часу на розробку та впровадження ігрової діяльності в навчальний процес.

Технології гейміфікації ґрунтуються на основних потребах і бажаннях особистостей. Кожна особа, що бере участь у грі – чи то учень, чи користувач – відчуває себе частиною певної спільноти. Ігрові елементи роблять освітній процес захоплюючим і цікавим, а змагання та винагороди за досягнення дозволяють учасникам не тільки підвищувати свій статус та здібності, але й спонукають до наполегливості та розвитку творчих потенцій дитини.

Гейміфікація в освітньому процесі може бути ефективним засобом розвитку дітей старшого дошкільного віку (від 4 до 6 років). Гейміфікація поєднує гру та навчання, створюючи стимулююче і сприйнятливий середовище для дітей, де вони можуть вчитись, експериментувати та розвивати свої здібності. Ось деякі переваги та способи застосування гейміфікації в освітньому процесі старших дошкільників:

1) захоплюючий процес навчання. Гейміфікований підхід до навчання надає дітям можливість вивчати новий матеріал через гру та інтерактивні завдання, що робить навчання цікавішим і захоплюючим;

2) мотивація до досягнень. Використання гейміфікації сприяє створенню системи винагород та визнання за досягнення, що підтримує мотивацію дітей до активної участі в навчанні та досягненні певних цілей.

3) розвиток навичок та здібностей. Гейміфікація дозволяє збалансувати розвиток різних навичок та здібностей, таких як креативність, проблемне мислення, співпраця та критичне мислення.

4) відповідність індивідуальним потребам. Гейміфікований підхід може бути адаптований до індивідуальних потреб та особливостей кожної дитини, що дозволяє надавати персоналізований підхід до навчання.

5) сприяння соціальному взаємодії. Гейміфікація може стимулювати співпрацю та комунікацію між дітьми, що сприяє розвитку соціальних навичок та взаєморозуміння.

6) зниження стресу. Гейміфікований підхід може знизити рівень стресу під час навчання, оскільки діти більше зосереджені на грі та задоволенні від процесу.

7) створення позитивного ставлення до навчання. Гейміфікація допомагає створити позитивне ставлення до навчання, що може позитивно позначитися на майбутніх навчальних звичках.

Застосування гейміфікації в освітньому процесі старших дошкільників може бути реалізовано через використання гейміфікованих навчальних платформ, ігрових елементів у класних заняттях, використання навчальних ігор та завдань з винагородами, а також створення конкурсів та спільних активностей, які заохочують співпрацю та змагання.

1.2 Психолого-педагогічні аспекти розвитку граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку за допомогою гейміфікації

Вплив гейміфікації на мотивацію та інтерес до вивчення граматичних правил є важливою та актуальною темою дослідження, оскільки він може

значно вплинути на результативність навчання та розвитку мовленнєвих навичок у дітей старшого дошкільного віку. Вивчення цього впливу дозволяє зрозуміти, яким чином гейміфікація може стати ефективним інструментом для забезпечення якісної освіти у даній віковій групі [20].

Гейміфікація в освіті полягає у застосуванні елементів гри та ігрових механік у навчальному процесі з метою підвищення мотивації та залучення учнів до активного навчання. Основною метою гейміфікації є створення захоплюючого, стимулюючого та позитивного навчального середовища, яке збуджує інтерес та прагнення досягти успіху у навчанні.

Деякі ключові аспекти впливу гейміфікації на мотивацію та інтерес до вивчення граматичних правил:

Забезпечення відчуття досяжності цілей: Гейміфіковані завдання та вправи зазвичай мають чітко визначені цілі та поділ на рівні складності. Це дозволяє дітям старшого дошкільного віку відчувати, що їх зусилля приведуть до конкретних результатів. Вони можуть поступово покращувати свої досягнення, що стимулює їхню мотивацію та бажання вчитися.

Система нагород та підкріплень: У гейміфікованому середовищі успіхи дітей можуть бути позначені балами, зірочками, рівнями чи іншими віртуальними винагородами. Це створює позитивну зворотну зв'язок із дітьми та підтримує їхню мотивацію досягати нових успіхів у навчанні граматичних правил.

Змагання та співпраця: Гейміфіковані завдання можуть спонукати дітей до змагання між собою або співпраці у команді. Інтерактивний характер гейміфікації дозволяє дітям взаємодіяти один з одним, що зміцнює комунікативні навички та позитивні стосунки у групі.

Підтримка самостійності та ініціативи: Гейміфіковані завдання часто дають дітям можливість обирати певний порядок виконання, знаходити рішення на основі власного мислення та креативності. Це розвиває самостійність та ініціативу у дітей.

Надання негайної зворотної зв'язку: Гейміфіковані інструменти можуть надавати дітям негайний відгук про правильність чи неправильність відповідей. Швидка інформація допомагає дітям легше зрозуміти свої помилки та шляхи покращення.

Контекст та сюжетна лінія: Гейміфіковані завдання можуть бути вбудовані в історії чи сюжетні лінії, що робить навчання граматичних правил більш цікавим та змістовним.

Позитивна емоційна атмосфера: Гейміфікація відома своєю здатністю створювати позитивну емоційну атмосферу. Радість від гри, успіхів та перемог додає дітям ентузіазму та задоволення від навчання граматичних правил [21].

Підсумовуючи, гейміфікація в освіті може значно підвищити мотивацію та інтерес дітей старшого дошкільного віку до вивчення граматичних правил мовлення. Застосування гейміфікованих методик може зробити навчання більш захоплюючим, цікавим та ефективним, що сприяє кращому засвоєнню граматичних навичок та розвитку мовлення у дітей.

Психологічні аспекти сприйняття гейміфікованих навчальних матеріалів дітьми старшого дошкільного віку є важливим аспектом розуміння ефективності та впливу гейміфікації на навчання та розвиток цієї вікової групи [22]. Розглянемо деякі ключові психологічні аспекти, які можуть впливати на сприйняття гейміфікованих навчальних матеріалів дітьми старшого дошкільного віку:

Мотивація та інтерес: Діти старшого дошкільного віку зазвичай мають високий рівень цікавості до ігор та нових вражень. Гейміфіковані навчальні матеріали можуть привернути їхню увагу та зацікавити заняттям, що позитивно впливає на їхню мотивацію до вивчення та активну участь у навчальному процесі.

Виклики та успіхи: Гейміфіковані завдання часто створюють поступово зростаючий рівень складності, дозволяючи дітям почувати себе впевнено при досягненні малих успіхів та розв'язанні завдань. Цей

поступовий прогрес позитивно впливає на самооцінку та розвиває внутрішню мотивацію.

Самостійність та контроль: Гейміфіковані навчальні матеріали можуть надавати дітям більше самостійності у виборі, плануванні дій та контролі над процесом навчання. Це стимулює розвиток відповідальності та впевненості у своїх можливостях.

Емоційна атмосфера: Гейміфікація створює позитивну та емоційно насичену атмосферу, що допомагає дітям позитивно сприймати навчання. Радість, сміх та задоволення від гри підсилюють позитивний досвід навчання.

Інтерактивність та соціальний взаємодія: Гейміфіковані завдання часто стимулюють співпрацю, змагання або взаємодію з іншими дітьми. Це розвиває соціальні навички, комунікативність та сприяє формуванню позитивних стосунків у групі.

Виклик і навички: Гейміфіковані навчальні матеріали можуть ставити перед дітьми різні виклики та завдання, що вимагають використання різноманітних навичок. Це допомагає розвивати когнітивні, мовленнєві та творчі здібності.

Роль педагога: Впровадження гейміфікованих навчальних матеріалів вимагає від педагога здатність підтримувати ентузіазм та зацікавленість дітей, створювати позитивну атмосферу та підтримувати їх у прогресі.

Психологічні аспекти сприйняття гейміфікованих навчальних матеріалів дітьми старшого дошкільного віку свідчать про те, що гейміфікація може бути ефективним інструментом для залучення дітей до навчання, розвитку їхніх навичок та створення позитивного навчального досвіду. Враховуючи психологічні особливості цієї вікової групи, можна забезпечити оптимальні умови для формування граматичної правильності мовлення та іншого розвитку.

Взаємозв'язок гейміфікації та розвитку когнітивних, комунікативних та соціальних навичок є дуже важливим аспектом в контексті освітнього

процесу дітей старшого дошкільного віку. Гейміфікація, як методика, заснована на використанні елементів ігор і геймів, може ефективно сприяти розвитку різноманітних навичок у дітей. Розглянемо цей взаємозв'язок більш детально:

Когнітивні навички: Гейміфікація активно залучає дітей до розв'язання завдань, логічного мислення, проблемного вирішення та розвитку креативних підходів. Через виконання різноманітних гейміфікованих завдань, діти вдосконалюють свої когнітивні навички, такі як увагу, пам'ять, спостережливість, концентрацію і аналітичність.

Комунікативні навички: Гейміфіковані навчальні інтерактиви зазвичай вимагають спілкування та співпраці між дітьми. Під час гри, діти вчаться ефективно спілкуватися, висловлювати свої думки, слухати інших, адаптуватися до командних завдань та вирішувати конфліктні ситуації.

Соціальні навички: Гейміфікація сприяє розвитку соціальних навичок, таких як співпраця, емпатія, толерантність та здатність працювати у команді. Діти навчаються взаємодіяти один з одним, допомагати, підтримувати та відчувати відповідальність за успіх команди.

Мовленнєві навички: Гейміфікація може стимулювати розвиток мовленнєвих навичок, таких як слухання, говоріння, читання та письмо. Гейміфіковані завдання можуть включати розповіді, діалоги, інтерактивні завдання, що допомагають покращити комунікативні здібності дітей.

Самоорганізація та самоконтроль: Гейміфікація залучає дітей до самоорганізації, планування своїх дій та контролю над власними досягненнями. Виконуючи завдання, діти навчаються робити власний вибір, приймати рішення та відповідати за свої дії.

Мотивація до навчання: Гейміфікація стимулює внутрішню мотивацію у дітей. Елементи гри та досягнення успіху підвищують інтерес до навчання та сприяють бажанню досягати нових досягнень і знань.

Гейміфікація в освіті може стати потужним засобом розвитку когнітивних, комунікативних та соціальних навичок у дітей старшого

дошкільного віку. При використанні цієї методики у навчанні можна стимулювати різнобічний розвиток дитини та створити позитивний і мотивуючий навчальний досвід.

Гейміфікація в дошкільному навчанні може стати ефективним інструментом для залучення дітей до навчання та стимулювання їхнього розвитку. Ось огляд основних методів гейміфікації, які застосовуються у дошкільному навчанні:

Бейджі та нагороди: Застосування бейджів та нагород – це один із популярних методів гейміфікації. Діти можуть отримувати бейджі або віртуальні нагороди за успішне виконання завдань, досягнення певних цілей або прогрес у навчанні. Це стимулює їхню мотивацію та бажання досягти нових успіхів.

Рівні та відзнаки: Використання рівнів та відзнак допомагає дітям відстежувати свій прогрес у навчанні та визначати конкретні цілі. Кожен рівень може бути пов'язаний з новими викликами та завданнями, що збільшують складність та поглиблюють знання дитини.

Змагання та лідерство: Організація змагань або створення рейтингів лідерів заснована на визначенні найактивніших та успішних учасників. Це спонукає дітей до прагнення досягати кращих результатів та стимулює здорову конкуренцію у навчанні.

Проходження рівнів та викликів: Застосування ігрової структури, де діти можуть проходити різні рівні або виклики, робить навчання цікавішим та захоплюючим. Кожен рівень може бути пов'язаний із збільшенням складності завдань або предметів навчання.

Інтерактивні ігри та імітація: Використання інтерактивних ігор та імітацій, де діти можуть взаємодіяти з віртуальними персонажами або виконувати роль певних професій, допомагає розвивати уяву, творчість та комунікативні навички.

Очки, бали та віртуальні валюти: Заохочення дітей через набуття очок, балів або віртуальних валют може викликати їхній інтерес та

мотивацію до виконання завдань. Вони можуть використовувати набуті бали чи валюту для отримання певних привілеїв, віртуальних подарунків або інших корисних речей [23].

Інтерактивні платформи та додатки: Використання спеціальних інтерактивних платформ та додатків дозволяє дітям залучатися до навчання з захопленням. Ці платформи можуть містити різні завдання, візуалізації, графіку та анімацію, що зробить процес навчання більш цікавим і ефективним.

Ці методи гейміфікації стимулюють пізнавальний інтерес дітей та активізують їх участь у навчальному процесі, допомагаючи розвивати їхні когнітивні, комунікативні та соціальні навички. Важливо підкреслити, що гейміфікація в дошкільному навчанні має бути збалансованою та адаптованою до потреб та інтересів конкретної вікової групи дітей.

Гейміфікація відіграє важливу роль у стимулюванні мотивації та інтересу до вивчення граматичних правил мовлення у дітей старшого дошкільного віку. Ось декілька способів, якими гейміфікація впливає на мотивацію та інтерес дітей до вивчення граматичних правил:

Забезпечення захоплюючого середовища: Гейміфікація дозволяє перетворити навчання граматичних правил у захопливу ігрову діяльність. Використання ігрової механіки, завдань та викликів сприяє створенню цікавого і мотивуючого навчального середовища.

Елементи змагання і досягнення успіхів: Гейміфіковані завдання можуть включати елементи змагання та здобуття віртуальних нагород за правильне виконання завдань. Це стимулює дітей брати активну участь у навчанні та прагнути досягти кращих результатів.

Поступовий прогрес і складність: Гейміфіковані навчальні матеріали можуть бути структуровані таким чином, що діти поступово розвивають свої граматичні навички, переходячи від простих до складніших вправ та викликів. Поступовий прогрес допомагає дітям почувати себе впевненіше і бажати рухатися далі у навчанні.

Ігровий контекст і ролева гра: Використання ігрового контексту та ролевої гри може зробити навчання граматичних правил більш цікавим та змістовним. Діти можуть відтворювати різні сценарії, де використовують правильну граматику, що дозволяє їм відчувати практичну користь вивчених знань.

Нагороди та визнання: Гейміфікація дозволяє встановити систему нагород та визнання для дітей, які досягають успіхів у вивченні граматичних правил. Відзнаки, баджи, віртуальні винагороди чи інші форми позитивного підтримки створюють додатковий стимул для навчання.

Розвиток інтерактивності: Гейміфіковані методи дозволяють дітям взаємодіяти з матеріалом, розбиратися в правилах, співпрацювати з іншими дітьми та педагогами. Інтерактивність сприяє активній участі дітей у процесі навчання.

Гейміфікація стимулює мотивацію та інтерес до вивчення граматичних правил мовлення, сприяючи позитивному підходу до навчання та покращенню результатів. Вона дозволяє створити захоплююче навчальне досвід, який підтримує розвиток мовлення та мовних навичок дітей старшого дошкільного віку.

Аналіз інструментів та технік гейміфікації, що допомагають у формуванні граматичної правильності мовлення, допомагає зрозуміти, які підходи є найбільш ефективними для досягнення поставленої мети. Ось декілька інструментів та технік гейміфікації, які можуть бути застосовані у дошкільному навчанні для формування граматичної правильності мовлення:

Граматичні квести: Створення граматичних квестів, де діти мають вирішувати різноманітні завдання та загадки, пов'язані з граматичними правилами. Наприклад, знаходити та виправляти помилки у реченнях або виконувати завдання, пов'язані з вживанням правильних частин мови.

Мовні змагання: Організація мовних змагань або ігор, де діти мають демонструвати свої знання граматичних правил через інтерактивні завдання, графіку та змагання з іншими дітьми.

Граматичні вікторини: Проведення граматичних вікторин або інтерактивних тестів, де діти можуть перевірити свої знання граматичних правил та отримати нагороди за правильні відповіді.

Мовні інтерактиви: Використання мовних інтерактивів, де діти можуть взаємодіяти з віртуальними персонажами, створювати розповіді або діалоги, де використовуються правильні граматичні структури.

Казки та ігрові історії: Створення казок або ігрових історій, де діти можуть брати участь у ролевій грі та використовувати граматично правильні конструкції для спілкування з іншими персонажами.

Граматичні пазли: Виготовлення граматичних пазлів, де діти мають збирати речення або слова таким чином, щоб вони були правильно сформовані граматично.

Мовні гонки: Організація мовних гонок, де діти мають швидко скласти речення з використанням правильних граматичних правил [24].

Ці інструменти та техніки гейміфікації можуть зробити навчання граматичних правил мовлення цікавим та захоплюючим для дітей старшого дошкільного віку. Вони сприяють активній участі дітей у процесі навчання, створюючи позитивний навчальний досвід та підтримуючи розвиток граматичних навичок.

1.3 Формування граматичної правильності мовлення у дітей

Теоретичною базою формування граматичної структури мови у дітей дошкільного віку є науковий аспект граматики, яка включає в себе граматичні категорії, лінгвістичні одиниці і граматичні форми. Термін «граматика» має різні тлумачення.

Перше визначення граматики стосується структури мови, а саме системи морфологічних елементів, синтаксичних структур, лексичних

одиниць та методів словотвору. Граматика охоплює всю немову, включаючи граматичні категорії, мовні одиниці та граматичні форми.

Друге визначення граматики вказує на розділ лінгвістики, який аналізує граматичну будову мови. Лінгвістична граматика як наука про структуру мови поділяється на два головних напрями: морфологію та синтаксис.

Морфологія досліджує граматичні властивості слів, їх зміну у формах та відповідні граматичні значення, а також вивчає частини мови.

Синтаксис вивчає правила та структури для побудови речень і фраз.

Словотвір досліджує процес створення нових слів. Головними одиницями граматики є морфеми (мінімальні мовні одиниці), слова (в морфології) та конструкції або речення (в синтаксисі).

Слова носять у собі двояке значення - граматичне і лексичне. Граматичне значення визначає взаємозв'язок між об'єктами реальності, що вони виражають, і конструкціями мовного виразу, які користуються загальноприйнятою формою в мові. Для того, щоб дитина правильно розуміла мову, недостатньо знати лише лексичне значення слів; важливо також розуміти їхні ролі в реченні, а саме - граматичне значення. Наприклад, дитина може розуміти слова «двері» і «відчиняти», їхню зв'язок із реальністю, але не знати, як правильно вживати слова «двері відчинені» чи «двері відчинять».

Граматичні категорії - це система взаємопротиставлених граматичних характеристик. Вони поділяються на дві основні групи: морфологічні (які включають в себе категорії роду, числа, відмінка, виду, часу, способу та особи) та синтаксичні (комунікативної спрямованості, стверджувальності чи заперечувальності, синтаксичного часу і способу).

К. Ушинський назвав граматику «логікою мови», оскільки вивчення граматичних значень сприяє розвитку логічного мислення. Л. Федоренко вважає, що граматичні форми мови відображають форми мислення, і

навчання граматиці сприяє розвитку мислення у дітей. Граматична структура мови - це система правил і закономірних зв'язків між словами.

Від народження до початку навчання в школі, дитина повинна оволодіти різноманітні аспекти граматики, щоб набути вміння використовувати мовну будову належним чином.

Оволодіння граматичної структури мови означає, що дитина повинна навчитися створювати форми однини та множини в теперішньому та минулому часі від однієї основи, змінювати слова залежно від відмінків та осіб, користуватися словами з суфіксами або без них, використовувати рід іменників правильно, творити граматичні форми за аналогією, а також будувати складнопідрядні та складносурядні речення. Іншими словами, це означає розуміння та використання морфологічних та синтаксичних аспектів рідної мови.

Карл Ушинський наголошував, що граматична правильність мовлення має стати автоматичною звичкою: «Здійснення граматичної правильності вже в перші роки навчання, коли дитина легко та без зусиль освоює ті навички та звички, що становлять основу правильного мовлення... Граматична правильність у мовленні - це не лише знання, але й автоматична поведінка.»

Отже, граматична правильність мовлення - це вміння дотримуватися основних граматичних норм, сформульованих у вигляді правил, під час комунікації. Ці норми включають в себе правила словотворення, зміни слів за відмінками та особами, узгодження, структуру речень, а також правила управління слів, які дитина має опанувати в практиці мовлення.

Здобуття навичок коректного мовлення передбачає оволодіння правилами граматичної структури рідної мови, які є складовою літературної норми цієї мови.

У дитинства, і конкретно у дошкільний вік, формується граматична основа рідної мови. Згідно з О. Гвоздевим, цей період, що триває від трьох до семи років, представляє собою третій етап в оволодінні граматичною структурою мови.

К. Чуковський вказує на те, що між 2 і 5 роками дитина виявляє надзвичайну чутливість, і саме ця чутливість сприяє інтенсивній розумовій активності в галузі мови, що забезпечує стійкі основи для швидкого опанування граматичних структур. Відзначаючи активний характер цього процесу, він протистоїть концепції механічного та пасивного набуття рідної мови. Спростовуючи ідею, що дитина має лише наслідувати, він підкреслює, що без розвинутих вмінь у сфері фонетики та морфології слова, великий зусилля дитини залишилися б безрезультатними і не допомогли б малюкам повноцінно володіти своєю рідною мовою.

О. Гвоздєв проводить детальний аналіз етапів засвоєння частин мови у дітей в залежності від їхнього віку. Він виділяє наступні вікові періоди:

від 3 років до 3 років і 3 місяців. У цей період збагачуються смислові можливості відмінків. Діти починають все докладніше виражати дії в просторі, особливо використовуючи конструкції з прийменниками, такими як «до», «під», «по».

На цьому етапі діти вивчають особливості вживання відмінків у випадках, коли:

Знахідний відмінок схожий на родовий іменників, які вказують на живих істот.

Родовий відмінок в однині і множині, залежно від числівників.

Прикметники завжди правильно узгоджуються за родом (навіть у попередньому періоді дітей це правило було засвоєно). Дитиною також коректно узгоджується рід дієслова минулого часу, і не спостерігається плутанини роду при вживанні займенника «я», що спостерігалася раніше.

У мовленні дітей з'являється умовний спосіб, який був засвоєний на попередньому етапі. Подібні конструкції використовуються так само, як і раніше, з використанням аналогій.

Отже, О. Гвоздєв розглядає послідовний процес засвоєння мови дітьми в різні вікові періоди, детально розкриваючи їхні досягнення та особливості на кожному етапі.

Від 3 років і 3 місяців до 3 років і 6 місяців, спостерігається подальший розвиток смислових функцій граматики. Діти починають більше розуміти відмінки іменників і структури речень. Вони вчаться використовувати нові прийменники, такі як «про» (або «об»), «замість» та «після», у різних відмінкових формах. Особливий акцент робиться на орудному відмінку та його заміні називним. Також діти починають активніше використовувати прикметники для заміни іменників та виразів, які позначають інші предмети. Вони починають використовувати прикметники з повними закінченнями замість присвійних прикметників з нульовими закінченнями.

Дитина також починає використовувати дієслова умовного способу та утворювати нові дієслова з інших частин мови для виразу різних смислів та відтінків. Як і раніше, вони спостерігають за мовними явищами та створюють нові слова за аналогією.

Від 3 років і 6 місяців до 3 років і 9 місяців, мовні зміни залишаються невеликими. В іменниках, що вказують на живих істот, і далі можуть спостерігатися форми, схожі на називний відмінок. Діти також продовжують використовувати прикметники, які вони самі творять. У цьому віці поширені утворення слів за аналогією з різних частин мови, але найчастіше вони творять власні дієслова в різних формах.

Від 3 років і 9 місяців до 4 років, зміни в мові залишаються малозначними. В іменниках іноді можна спостерігати форми, схожі на називний відмінок для живих істот. Діти використовують родовий відмінок множини при числівниках «три» та «чотири», які вони тільки що вивчили. У наказовому способі вони можуть вживати форму з часткою «нехай», яка є характерною для книжкової мови. Діти широко використовують власні словотворення для іменників, прикметників та дієслів. Також вони можуть створювати слова без суфіксів для іменників.

Від чотирьох років до чотирьох років і чотирьох місяців, діти вже досягли значних успіхів у розвитку своєї граматичної структури, і багато

граматичних категорій вже сформувалися. Залишилися лише деякі дрібні деталі в морфологічних аспектах вираження граматичних категорій.

Основою на докладному вивченні процесу формування граматичної структури російської мови, О. Гвоздєв визначає дошкільний період (від 3 до 7 років) як час, коли відбувається засвоєння морфологічної системи мови. Під час цього періоду характерним є засвоєння відмін та дієвідмін. У цей період відбувається відокремлення морфологічних елементів, які раніше були змішані, залежно від окремих типів відмін та дієвідмін. Основна увага спрямована на засвоєння окремих форм.

А. Захарова проводила дослідження щодо засвоєння дошкільниками категорії відмінка для іменників. Автор відзначає, що засвоєння форм відмінювання відбувається завдяки усвідомленню дітьми форм слова (флексії) у називному відмінку. Діти молодшого дошкільного віку використовують форми знахідного і орудного відмінків для вираження часових відношень, тоді як старші дошкільники використовують родовий і давальний відмінки. По-перше, діти навчаються іменників жіночого роду на -а і чоловічого роду на твердий приголосний, а потім родові та давальні відмінювання для іменників чоловічого і жіночого роду на м'яку основу. Засвоєння відмінювання іменників середнього роду відбувається значно пізніше і з додатними труднощами, і діти легше засвоюють родові та давальні відмінювання для іменників середнього роду з наголошеними закінченнями, ніж з ненаголошеними.

Після трьох років починається набуття дітьми суфіксів, які вказують на жіночу стать, дієприкметники, молодь тварин і інші концепції. О. Гвоздєв підкреслює, що цей процес триває протягом усього дошкільного віку. Наприклад, суфікси -щик та -ник вживаються в мовленні від трьох років три місяці до трьох років шість місяців; суфікс -ець - від трьох років шість місяців до трьох років дев'ять місяців; суфікс -тель - від трьох років дев'ять місяців до п'яти років; суфікси -ар та -ун - від п'яти років до п'яти років шість місяців; суфікси -ух, -х, -к, -ач - від шести років до шести років шість

місяців. Суфікси для позначення молоді тварин з'являються в мовленні від трьох років дев'ять місяців до чотирьох років і процес їх навчання триває до семи років.

Для дошкільнят є характерним дуже легке вивчення суфіксів, що виявляється у різноманітному словотворенні. В монографії О. Гвоздєва приводиться приклад гри з Євгеном у віці трьох років п'ять місяців, яка ілюструє цей процес. Гра складалася з запитань і відповідей: «Якщо я лев, то ти хто?» - «Я - левунчик» («крокодил - крокодильчик», «корова» - «я був би маленькою корівкою» і так далі).

Дмитро Богоявленський провів експеримент, в якому вивчав розуміння дошкільниками віком 5-6 років значення деяких суфіксів у процесі словотворення. У першому етапі дітям запропонували гру з новими словами, такими як «лар» (звір), «лафіт» (солодкий квас) та «кашемір» (матерія). Після того, як діти познайомилися зі значенням цих слів, їм читали казку, в якій використовувалися слова, змінені за допомогою суфіксів. Експеримент показав, що діти добре розуміли слова з суфіксами «-юнок-» і «-ище-», навіть якщо вони були для них новими. Це можна пояснити тим, що ці суфікси не вносили змін у лексичне значення слова. У той час як суфікси «-ник-» і «-щик-», які змінювали значення слова, були для дітей складнішими в розумінні.

У другому етапі експерименту автор пропонував дітям самостійно утворити зменшувальні слова від таких слів, як «жираф», «овес», «жолудь», «дуб», «лев», «страус», «ніс», «вовк», «цвях» та «пляшка». Більшість дітей успішно впоралася з цим завданням, демонструючи своє розуміння суфіксів та словотворення.

Висновки до розділу 1

Гра – це одна з форм діяльності для молодших школярів, яка поєднує різні види діяльності, перенесені у умовні ситуації, з метою засвоєння

учасниками суспільного досвіду. Ігрова діяльність приваблює та занурює молодших школярів у вигадане інформаційне середовище, що викликає їх цікавість до вивчення навчального матеріалу.

Таким чином, ігрова діяльність передбачає наявність конкуренції, яка виступає мотивом для ефективної освітньої діяльності. Вона ненавмисно стимулює молодших школярів до досягнення поставлених цілей. Впровадження гейміфікації в освітній процес початкової школи підвищує пізнавальний інтерес учнів, тому питання щодо її реалізації є дуже актуальним.

Основною перевагою гейміфікації є можливість інтеграції навчання та гри, що сприяє цілісному розвитку дітей. Використання гейміфікованих методів у навчанні мовлення дозволяє створити дружнє та сприятливе навчальне середовище, де діти можуть вільно спілкуватися, експериментувати та вдосконалювати свої мовні навички. Це відкриває нові можливості для підвищення ефективності навчання та розвитку творчого потенціалу кожної дитини.

Однак, для максимальної успішності впровадження гейміфікації у навчальний процес, варто враховувати індивідуальні особливості кожного учня, а також забезпечити підтримку та співпрацю з батьками. Подальші дослідження у галузі гейміфікації та формування граматичної правильності мовлення можуть розкрити нові можливості та знайти оптимальні шляхи використання цієї методики для забезпечення успішного навчання мовленнєвих навичок у дітей старшого дошкільного віку.

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ ПРАВИЛЬНОСТІ МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

2.1. Діагностика рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами гейміфікації

Діагностика рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку може бути більш ефективною і захопливою, якщо використовувати засоби гейміфікації. Гейміфікація - це підхід до викладання та оцінювання, який використовує елементи гри для стимулювання мотивації, залучення уваги та активної участі дітей [25].

Головна мета гейміфікованої діагностики – не тільки перевірити рівень знань дітей, а й створити позитивний досвід навчання, підвищити мотивацію та зацікавленість дітей у вивченні граматики. Гейміфікація може допомогти покращити сприйняття і розуміння граматичних правил, а також розвинути мовленнєві навички дітей старшого дошкільного віку.

На даному етапі дослідження була здійснена аналіз ступеня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку в ДНЗ № 21, що знаходиться у місті Чернігові. В дослідженні були задіяні 56 дітей з першої та другої групи. Основною метою експерименту було визначення рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку у обох групах.

Для досягнення поставленої мети були виконані такі завдання:

1. Була підібрана діагностична методика для оцінювання рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку, або, при необхідності, розроблена нова методика, базуючись на аналізі вже існуючих.

2. Була проведена апробація діагностичних комплексів, що дозволило перевірити їх ефективність та адаптувати за необхідністю.

3. Було виявлено рівень сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку та їх готовність до роботи з інструментами гейміфікації.

4. Були сформовані контрольна та експериментальна групи для подальших досліджень.

Ці кроки дозволили здійснити вичерпний аналіз стану граматичної правильності мовлення дітей та визначити найбільш ефективні методики для їх покращення. Результати цього дослідження можуть бути корисними для подальшої розробки програм педагогічного супроводу та навчальних матеріалів, спрямованих на покращення мовленнєвої компетенції дітей старшого дошкільного віку.

В контрольній групі, навчальний процес протікав у звичайній формі за новими методиками, але без застосування експериментальних завдань. У свою чергу, в експериментальній групі, ми впровадили спеціально розроблену систему для формування граматичної правильності мовлення з використанням гейміфікаційних методів. Крім того, використовувалися допоміжні матеріали, що відповідали змісту занять.

Виходячи зі згаданої інформації, можна оцінити граматичну правильність мовлення дітей старшого дошкільного віку за трьома структурними компонентами: особистісними цінностями, знаннями та навичками. З метою проведення діагностичного дослідження було обрано декілька методик, що дозволяють визначити рівень граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку, оцінюючи їх за різними компонентами (див. табл. 3.1.).

Таблиця 3.1. Діагностичний інструментарій дослідження

Компонент	Методика
Особистісно-ціннісний	Методика «Хто правий» Цукерман Г.А
Когнітивний та діяльнісно-практичний (Знаннєвий)	Опитувальник. Визначення рівня граматичної правильності мовлення

Для оцінки рівня сформованості граматичної правильності мовлення у дітей ми застосували модифіковану методику Г.А. Цукермана під назвою «Хто правий». Цю методику ми адаптували з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей дітей з метою проведення експериментального дослідження.

Для дослідження рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей, ми використали завдання, які ґрунтувалися на методиці Г.А. Цукермана «Хто правий». Метою цього дослідження було визначити їхні здібності аналізувати мовлення та розуміти різні позиції і точки зору, їхню готовність усвідомлювати погляди інших людей, відмінні від їхніх власних, а також їхню здатність оцінювати своє власне мовлення.

Дітям були надані картки із завданнями, в загальній кількості 3 картки-тексти, які містили життєві ситуації. Завдання полягало у відповідях на поставлені запитання, залежно від ситуації та їхніх власних міркувань для оцінки граматичної правильності мовлення.

Кожна надана відповідь і думка дітей були уважно розглянуті і враховані, що дозволило визначити рівень сформованості їхніх граматичних навичок та вмінь у мовленні [26].

Дослідження стосується рівня сформованості граматичної правильності мовлення, тому отримані в діагностичних дослідженнях показники співвідносяться з критеріями, що дозволяє формулювати певні характеристики дитини або групи дітей в цілому стосовно граматичної правильності їх мовлення.

При цьому, слід пам'ятати про деякі обмеження та попередження. По-перше, необхідно усвідомлювати ситуативність та вибірковість відповідей дитини на завдання методики, а також можливу нещирість або спотворення результатів. Такі фактори можуть призвести до отримання ненадійної картини граматичних здібностей дитини.

По-друге, варто усвідомлювати, що будь-яка методика передбачає суб'єктивну інтерпретацію показників. Одна і та ж відповідь на питання

методики може бути розглянута різними експериментаторами по-різному, що може вплинути на визначення рівня граматичної правильності мовлення.

По-третє, отримані результати не можна розглядати як остаточне судження про особистісні якості дитини чи її здібності. Вони повинні сприяти подальшій виховній роботі та визначенню шляхів покращення граматичної правильності мовлення дитини.

Критерії оцінювання:

Граматична коректність: оцінюється дотримання правильних граматичних форм при утворенні речень, включаючи використання правильних часів, числа, роду, відмінка, сполучників тощо.

Синтаксична правильність: перевіряється здатність правильно скласти речення та дотримуватись синтаксичних правил, таких як порядок слів, використання різних типів речень (простих, складних, складнопідрядних тощо).

Використання правильних словосполучень та виразів: оцінюється вміння використовувати слова та вирази з правильним значенням і контекстом [27].

Стиль та лексика: вивчається вміння вибирати слова та вирази відповідно до змісту тексту та ситуації.

Збіги та узгодження: перевіряється відповідність узгодження слів у реченні, таких як підмет і присудок, а також збіги за числами і родами.

Вживання пунктуації: оцінюється вміння користуватись правильною пунктуацією для розділення речень та додавання змісту.

Збереження логічного зв'язку: вивчається, чи чітко висловлюються думки і ідеї, чи є логічний зв'язок між реченнями і абзацами.

Низький рівень:

Неправильні граматичні форми: дитина може вживати неправильні форми дієслів, іменників або прикметників, що свідчить про нестабільне засвоєння граматичних правил.

Помилки в синтаксисі: дитина може скласти неправильні речення, порушувати порядок слів або невдало поєднувати різні частини мови.

Відсутність збігу та узгодження: дитина може не дотримуватись правил узгодження слів за числами, родами або відмінками.

Зіпсований мовний потік: заплутаний або незв'язний мовний потік може свідчити про низький рівень володіння граматичною правильністю.

Середній рівень:

Діти починають формувати основні граматичні структури, такі як родові закінчення, множина слів, правильні форми дієслова «бути».

Вони можуть допускати спрощення, помилки у вживанні відмінків, ставлення слів у реченні.

Використовують короткі речення і прості мовні конструкції.

Високий рівень:

Використання дієслів у третій особі: Діти звертають увагу на правильні закінчення дієслів у формі третьої особи однини.

Вживання відмінків: Вони користуються родовими та давальними закінченнями іменників, коли висловлюють власність або надають їм різні функції у реченні.

Складні речення: Діти вміють створювати складні речення з допомогою сполучників, таких як «і», «також», «але», «тому що» тощо [28].

Вживання займенників: Вони правильно використовують займенники у своїх висловлюваннях.

Лексична різноманітність: Діти розширюють свій словниковий запас і здатні використовувати різні слова та вирази для опису своїх думок і ідей.

Уникання ускладнених граматичних помилок: Їхнє мовлення майже вільне від ускладнених граматичних помилок, і вони можуть легко коригувати свої висловлювання, якщо зроблять помилку.

Нарахування кількості: Вони знають, як правильно нарахувати предмети, використовуючи слова, такі як «один», «два», «три», «багато».

Узгодження прикметників з іменниками: Вони використовують прикметники, які відповідають за змінами відповідних іменників, наприклад, «велика лялька», «смачний пиріг».

Здатність до розповіді і пояснення: Вони здатні зрозуміло розповідати про свої дії, враження та думки, а також пояснювати причини своїх вчинків.

Після проведення аналізу для визначення рівня граматичної правильності мовлення, ми отримали такі висновки: у другій групі високий рівень граматичної правильності виявлено у 15,5% дітей, а в першій групі - у 27%; середній рівень граматичної правильності мають 61,9% дітей другої групи і 57% дітей першої групи; 22,6 % дітей з другої групи та 16% з першої групи показали низький рівень граматичної правильності.

Результати даного опитування представлено на діаграмах (див. рис. 3.1 та рис. 3.2)

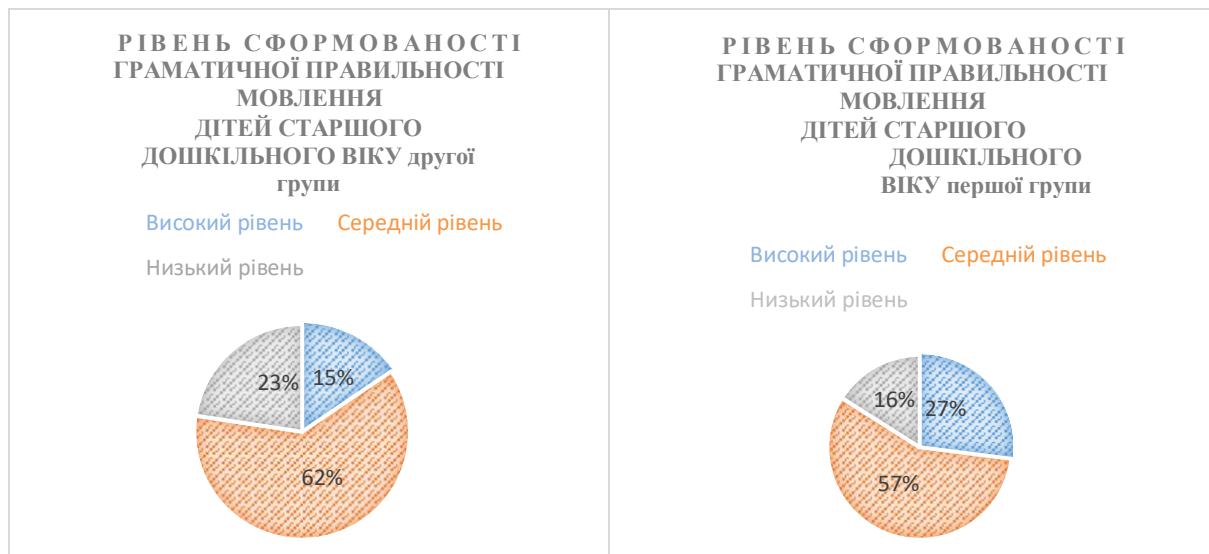


Рис. 3.1 Рівень сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку другої групи

Рис. 3.2. Рівень сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку першої групи

Метою другого етапу було дослідити вміння висловлювати власну думку шляхом надання короткої відповіді на запитання (так або ні). При оцінці цього вміння враховувалися теоретичні та практичні знання дітей. За правильні відповіді учасники експерименту отримували бали [29].

Опрацювання результатів:

Низький рівень:

30–32 бали. Ви маєте дуже низький рівень граматичної правильності мовлення, треба серйозно працювати в даному напрямі

25–29 балів. Ви маєте досить поверхні знання щодо граматичної правильності мовлення, треба звернути увагу на даний аспект.

Високий рівень:

15–20 балів. У Вас гарний рівень граматичної правильності мовлення. Ви досить гарно розумієте на граматичному мовленні, люди гарно вас розуміють і в них немає проблем з розумінням вашого мовлення. Хоча, моментами є помилки над якими варто попрацювати

6–14 балів. Ви маєте відмінний рівень граматичної правильності мовлення. Без проблем розумієте всі правила граматичного мовлення та без помилок застосовуєте їх. Але не дивлячись на це, не потрібно зупинятись на досягнутому, бо попереду ще багато того, що потрібно засвоїти, тому поміркуйте над цим.

Середній рівень:

5 та менше балів. Ви маєте середній граматичної правильності мовлення. Ви нормально розмовляєте, можете формувати правильні речення.

19–24 бали. Ви маєте достатньо гарний граматичної правильності мовлення, у багатьох ситуаціях почуваетесь досить упевнено і можете грамотно виражати свою думку.

Якщо діти дали відповіді відповідно до оцінювання результатів, то:

Високий рівень середній граматичної правильності мовлення характеризується такими ознаками:

Граматична точність: Діти використовують різні часові форми дієслів, правильно вживають закінчення та форми слів у реченнях.

Синтаксична різноманітність: Вони вміють будувати різні типи речень - прості, складні, підрядні та прикладкові, що дозволяє виражати різноманітні ідеї.

Вживання падежів: Діти правильно використовують родові, давальні та інші падежі іменників у відповідності до синтаксичних правил.

Лексична різноманітність: Вони мають розширений словниковий запас і використовують різні слова та вирази для опису своїх думок і емоцій.

Уникання граматичних помилок: Мовлення дітей майже вільне від серйозних граматичних помилок, і вони можуть виправити дрібні неточності, якщо зроблять їх.

Здатність до спілкування: Вони можуть легко висловлювати свої думки та ідеї, спілкуватися з іншими дітьми та дорослими, розуміти та слідувати правилам мовленнєвої взаємодії.

Самостійність у вираженні думок: Діти виявляють здатність висловлювати свої думки і ідеї самостійно, без значного підказки або допомоги з боку інших.

Приклади та аргументація: Вони можуть підтримувати свої висловлювання прикладами і аргументами, що робить їх мовлення переконливим та зрозумілим.

Середній рівень граматичної правильності мовлення характеризується такими ознаками:

Основні граматичні структури: Діти використовують основні граматичні структури, такі як родові закінчення, числівники, дієслова у простих часових формах.

Правильні форми дієслів: Вони вміють вживати правильні форми дієслів у залежності від часу та особи.

Прості речення: Мовлення дітей складається з простих речень, які передають їхні думки та ідеї.

Словниковий запас: Вони мають базовий словниковий запас та використовують знайомі слова для опису свого оточення.

Допущення помилок: Мовлення може містити деякі граматичні помилки, такі як неправильне вживання дієслів або змішування часових форм.

Відсутність складних мовних структур: Вони ще не використовують складні мовні структури, такі як підрядні та прикладкові речення.

Описи та короткі розповіді: Діти можуть описувати події та предмети, але їхні розповіді зазвичай є короткими.

Імітація мовлення дорослих: Вони намагаються імітувати мовлення дорослих, але можуть допускати прості помилки у процесі навчання.

Розвиток мовних навичок: На цьому етапі діти ще продовжують розвивати свої мовні навички та удосконалювати використання мови у спілкуванні.

Поступове покращення: За спостереженнями можна помітити поступове покращення граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку під впливом навчання та практики.

Низький рівень граматичної правильності мовлення характеризується таким чином:

Помилки у вживанні дієслів: Діти можуть допускати помилки у вживанні дієслів, такі як неправильні форми часу та особи.

Недостатність закінчень іменників: Вони можуть використовувати неправильні родові та давальні закінчення іменників або взагалі не вживати їх.

Відсутність узгодження: Діти можуть не узгоджувати форми слів у реченні, наприклад, не правильно співставляти прикметники з іменниками.

Прості та незавершені речення: Мовлення дітей може складатися з простих та незавершених речень, що ускладнює вираження повноцінних думок.

Обмежений словниковий запас: Вони мають обмежений словниковий запас і можуть використовувати обмежену кількість слів.

Відсутність складних мовних структур: На цьому рівні діти ще не використовують складні мовні структури, такі як підрядні та прикладкові речення.

Спрощене висловлення: Діти можуть використовувати спрощені форми висловлення, що може обмежувати виразність мовлення.

Затруднення зі спілкуванням: Їм може бути складно зрозуміти та бути зрозумілими для інших дітей та дорослих через граматичні недоліки у мовленні.

Нездатність до довгих розповідей: Діти можуть мати труднощі зі створенням довгих та змістовних розповідей через відсутність розвинених мовних навичок.

Поступова потреба в підтримці: На цьому етапі діти можуть вимагати підтримки та допомоги в розвитку граматичної правильності мовлення для поліпшення їхніх навичок [30].

Після проведення діагностичної методики для оцінки рівня граматичної правильності мовлення, отримали наступні результати: у другій групі 14,8% дітей мають високий рівень граматичної правильності, а у першій - 20%; середній рівень спостерігається у 48,2% дітей другої групи і 48% дітей першої групи; 37% дітей другої групи і 32% дітей першої групи показали низький рівень граматичної правильності мовлення. Результати дослідження наведено у таблиці 3.2.

Таблиця 2.3. Рівень сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку

		Друга група	Перша група
№	Рівень сформованості ГПМ	відсотки	відсотки
1.	високий	12%	30%
2.	середній	68%	55%
3.	низький	20%	15%

2.2. Експериментальна перевірка методів формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами гейміфікації

Враховуючи теоретичні принципи та результати досліджень вихователів та дітей, ми вважаємо за доцільне провести експериментальне

дослідження, метою якого буде інтеграція експериментальної системи для формування граматичної правильності мовлення через гейміфікацію у навчальний процес дітей старшого шкільного віку. Наша робота передбачає розробку системи, яка впроваджує засоби гейміфікації на заняттях.

Поступово інтегрували експериментальну систему роботи в навчальний процес з огляду на кілька об'єктивних причин, що не дозволяли нам одразу впровадити завдання в навчання:

1. Діти не мали достатнього обсягу необхідної інформації у сфері граматичної правильності мовлення.
2. У них не були належним чином розвинені навички роботи з умінням.
3. Недостатньо володіли практичним інструментарієм.
4. Їхня мотивація до використання гейміфікованих засобів у роботі була досить низькою.

Методична система базувалася на етапах, що представлено у таблиці (див. табл. 3.3.).

Табл. 3.3. Зміст експериментального дослідження

Етап		Мета	Зміст
	Особистісно-ціннісний	Формування в дітей старшого дошкільного віку мотивації до граматичної правильності мовлення для комунікації. Показ дітям того, як ГПМ може впливати на наше життя.	Демонстрація використання вміння під час уроків словесності. Перегляд відеофрагменту: «Навіщо висловлювати граматично правильно свою думку?»

	Діяльнісно-практичний	Формування навичок аналізу власного мовлення, оцінка та осмислення,граматично правильне висловлення власних думок, щодо почутого або побаченого. Навчання граматично правильно висловлювати власні думки переводити їх з однієї форми в іншу), вчитися визначати помилки у своєму мовленні. Навчання інтерпретувати здобуту інформацію та граматично правильно висловлювати її в соціум. Формування ГПМ. Навчання створювати власні думки відповідно нормам та правилам граматичної правильності.	Виконання вправ з розвитку граматичної правильності мовлення : за визначеними темами;за одним питанням; за власним бажанням. Вправи на засвоєння алгоритмів граматичної правильності висловлення власних думок.
	Підсумковий (креативний)	Застосування дітьми здобутих знань на попередніх етапах у нестандартних ситуаціях. Демонстрація дітьми ГПМ у роботі.	Робота над гейміфікованими завданнями у групах та індивідуально. Розвиток ГПМ за допомогою креативних ситуативних завдань гейміфікованого характеру.

Розглянемо детальніше зміст даних етапів.

Особистісно-ціннісний етап

Метою даного етапу є демонстрація важливості уміння граматично правильно висловлювати власні думки в житті, а також розкриття його впливу та мотивація дітей до розвитку цієї навички та подолання страху перед самовираженням. Особистісно-ціннісний етап передбачає використання перегляду відео-фрагменту на тему « Навіщо висловлювати граматично правильно свою думку?» з метою привернути увагу дітей до того, що думки є цінними, їх не варто боятися, але потрібно навчитися майстерно користуватися ними. Кожне заняття супроводжувався розвитком граматичної правильності мовлення, щоб продемонструвати дітям, як захопливо можна вчитися, коли ти здатний висловлювати свої думки граматично правильно.

Наприклад, під час заняття під темою: «Слова – назви предметів. Хто? Що?» учні знайомилися з назвами предметів і тим, на які питання вони

відповідають. Виконували вправу під назвою «Журналіст», яка сприяла розвитку їхньої вміння граматично правильно висловлювати думки.

Просимо ознайомитися з обкладинкою журналу та здійснити опис за допомогою схеми та набору карток. Для цього використовувалися різноманітні картки, наприклад, бонусні або ігрові, які замінювали оформлення на різні варіанти журналів, такі як автомобільні, освітні, дитячі журнали та інші. Діти використовували спеціальну скриньку для обрання картки з відповідною тематикою. Після цього вони повинні граматично правильно висловлювали свої думки за допомогою наведених питань або відповідної схеми. Питання підлаштовувалися під індивідуальні погляди дітей та вихователя [31].

Завдання виявилось складним, оскільки учні спочатку не могли зрозуміти суть того, що їм пропонували та як це можна було втілити на практиці. Вчитель роз'яснив, що всі речі, що нас оточують, можна розглядати як джерела інформації, і щодо кожного предмету можна мати власну думку.

Діяльнісно-практичний етап можна вважати головним у формуванні ГПМ дітей старшого шкільного віку.

На даному етапі основним завданням було формування учнівського навичка висловлювати власні думки граматично правильно. Для відпрацювання даних навичок дітей ми скористалися спеціально розробленими вправами, які можна застосовувати під час вивчення будь-якої теми. Цей етап включав ознайомлення з різними прийомами висловлювання думок, аналіз їх правильності та подальше виправлення. Наприклад, під час роботи з вправами, де діти повинні були висловлювати свої думки усно, ми пропонували завдання, які дозволяли їм експериментувати зі своїм мовленням за допомогою улюбленої гри та цікавих вправ:

«Мовленнєва мандрівка».

Опис гри:

Підготовка: Підготуйте картки з ілюстраціями, які зображують різні сцени або дії (наприклад, діти грають на гойдалках, котик грає з мишкою, хлопчик катається на велосипеді тощо). Кожній картці призначте номер, який буде використовуватись для грифікації.

Зміст гри: Повідомте дітям, що вони вирушають у мовленнєву мандрівку по країні мовлення. У цій мандрівці вони зустрічатимуть різні ілюстрації з різними ситуаціями. Їх завдання - сказати речення або історію, яка описує ту сцену чи дію, і використовує правильні граматичні структури.

Правила гри:

а. Діти розпочинають мандрівку і обирають картку з першою ілюстрацією.

б. Кожна дитина має можливість розповісти історію або створити речення, що відповідає обраній картці. Граматична правильність мовлення - основний критерій для зароблення балів.

с. Якщо дитина сказала речення без граматичних помилок, вона отримує певну кількість балів, які вона може записати на папері або на спеціальній дошці.

д. Якщо дитина вказала неправильну граматичну структуру, вона може отримати пораду або підказку від інших учасників або вчителя.

е. Потім гра продовжується з наступною карткою.

Підрахунок балів: На завершення мандрівки, коли всі картки використані, діти підраховують свої бали. Дитина, яка набрала найбільшу кількість балів, стає переможцем мовленнєвої мандрівки.

Ця гра сприяє розвитку граматичної правильності мовлення, спонукає дітей розглядати та описувати різні сцени та дії, стимулює їхню творчість та активну участь у процесі навчання.

«Мовленнєва мандрівка».

Опис гри:

Підготовка: Підготуйте картки з ілюстраціями, які зображують різні сцени або дії (наприклад, діти грають на гойдалках, котик грає з мишкою,

хлопчик катається на велосипеді тощо). Кожній картці призначте номер, який буде використовуватись для грифікації.

Зміст гри: Повідомте дітям, що вони вирушають у мовленнєву мандрівку по країні мовлення. У цій мандрівці вони зустрічатимуть різні ілюстрації з різними ситуаціями. Їх завдання - сказати речення або історію, яка описує ту сцену чи дію, і використовує правильні граматичні структури.

Правила гри:

а. Діти розпочинають мандрівку і обирають картку з першою ілюстрацією.

б. Кожна дитина має можливість розповісти історію або створити речення, що відповідає обраній картці. Граматична правильність мовлення - основний критерій для зароблення балів.

с. Якщо дитина сказала речення без граматичних помилок, вона отримує певну кількість балів, які вона може записати на папері або на спеціальній дошці.

д. Якщо дитина вказала неправильну граматичну структуру, вона може отримати пораду або підказку від інших учасників або вчителя.

е. Потім гра продовжується з наступною карткою.

Підрахунок балів: На завершення мандрівки, коли всі картки використані, діти підраховують свої бали. Дитина, яка набрала найбільшу кількість балів, стає переможцем мовленнєвої мандрівки.

Ця гра сприяє розвитку граматичної правильності мовлення, спонукає дітей розглядати та описувати різні сцени та дії, стимулює їхню творчість та активну участь у процесі навчання.

Назва гри: «Словоманія»

Опис гри:

«Словоманія» - це гра, яка сприяє вивченню правильної граматики та розвитку вмінь мовлення у дітей старшого дошкільного віку. Гравці виконують різні завдання, збирають бали та прагнуть стати «Майстрами Слова».

Правила гри:

Команди: Розділіть дітей на дві команди або грайте всім разом проти інших дітей.

Завдання: Поставте перед гравцями завдання, пов'язані з правильним вживанням слів, фраз та граматичних правил. Наприклад, утворити речення з заданим словом, використовуючи певний час (настоящий, минулий, майбутній), визначити правильну форму дієслова, заповнити пропуски правильними словами і т.д.

Рівні: Розділіть завдання на рівні складності (легкий, середній, важкий). За кожне правильне виконання завдання гравці отримують відповідну кількість балів.

Бали: За кожне правильне завдання гравці отримують певну кількість балів. За неправильні відповіді бали можуть зніматися або не нараховуватися.

Перешкоди: Додайте елемент перешкод, наприклад, обмежений час на відповідь або обмежену кількість підказок, щоб зробити гру більш захопливою.

Майстер-словоман: Гравець або команда з найбільшою кількістю балів визначається як «Майстри Слова».

Гейміфікаційні елементи:

Ранги: Встановіть рівні (наприклад, «Початківець», «Майстер-учень», «Мовознавець»), які гравці можуть отримати, збираючи бали і виконуючи завдання на різних рівнях.

Таблиця лідерів: Створіть таблицю лідерів, де будуть відображатися кращі результати кожного гравця або команди.

Бейджі: Видаляйте бейджі за досягнення, такі як «Майстер Граматики», «Словотворець», «Часовий Виклик», які підвищують мотивацію дітей.

Винагороди: Надавайте віртуальні або матеріальні винагороди за досягнення в грі, наприклад, дипломи або малюнки «Майстра Слова».

Ця гра допоможе дітям не лише розвивати граматичну правильність мовлення, а й зрозуміти, що вивчення мови може бути цікавим та захоплюючим процесом.

Назва гри: «Пригода з мовленнєвими героями»

Мета гри: Розвиток граматичної правильності мовлення дітей шляхом забавного та інтерактивного досвіду.

Матеріали:

Картки з іменами мовленнєвих героїв (наприклад, Міс Прекрасне Слово, Капітан Граматика, Доктор Істота Речення і т.д.). На кожній картці повинне бути зображення героя та його ім'я [43].

Малюнки або картки з різними сценами, де мовленнєві герої можуть взаємодіяти із звірятами, предметами або один з одним.

Інструкції:

Підготовка до гри:

Придумайте історію про пригоди мовленнєвих героїв у казковому світі. Поділіть історію на декілька епізодів, де кожен епізод буде включати нові граматичні правила або вправи.

Створіть картки з іменами мовленнєвих героїв та прикріпіть до них маленькі магніти або магнітну стрічку, щоб діти могли прикріплювати їх на дошку або іншу поверхню.

Пояснення правил гри:

Розкажіть дітям про мовленнєвих героїв і їх важливу місію - врятувати світ від граматичних помилок!

Кожен герой має свою унікальну силу або здібність, яка допоможе дітям засвоїти різні граматичні правила.

Проведення гри:

Розпочніть перший епізод історії і представте персонажів дітям. Наприклад, Міс Прекрасне Слово може допомагати з використанням правильних слів у реченнях, а Капітан Граматика – з виправленням помилок [32].

Потім переходьте до конкретних вправ або завдань, пов'язаних із сценами на картках. Діти можуть використовувати мовленнєвих героїв, щоб допомагати персонажам у сценах правильно висловлюватися, поправляти їх помилки та створювати нові речення з використанням граматичних правил.

Похваліть дітей за кожную правильну відповідь та активну участь у грі. Можливо, створіть систему балів чи винагород за успіхи та досягнення.

Продовження історії:

Продовжуйте історію та гру з новими епізодами та вправами, вводячи більше складні граматичні правила.

Регулярно повторюйте попередні правила, щоб закріпити навички дітей.

Ця гра допоможе дітям навчитися граматичним правилам мовлення через цікавий та захоплюючий процес. Гейміфікований підхід створить позитивну атмосферу навчання, допоможе зберегти інтерес у дітей та розвине їх вміння використовувати граматично правильні конструкції у мовленні [33; 34].

Проведено експериментальне дослідження щодо використання методичної системи з формування граматичної правильності мовлення за допомогою гейміфікації. Ціль дослідження полягала у визначенні ефективності цієї системи, порівняння результатів діагностики дітей старшого дошкільного віку. Для порівняння результатів, контрольні зрізи проводилися одночасно в двох групах. Експериментальний клас піддавався впливу системи гейміфікації для формування граматичної правильності мовлення, тоді як контрольний клас навчався за традиційною системою.

З метою оцінки рівня сформованості граматичної правильності мовлення, проведено повторну діагностику серед дітей старшого дошкільного віку. Отримані результати зазначено в таблиці 3.4.

Таблиця 3.4. Рівень сформованості ГПМ дітей старшого дошкільного віку після проведення формувального експерименту

№	Рівень сформованості ГПМ	Друга група	Перша група
		відсотки	відсотки
1.	високий	35,6%	27%
2.	середній	50,7%	53%
3.	низький	13,7%	20%

Таким чином, аналізуючи результати дослідження щодо рівня сформованості граматичної правильності мовлення серед дітей старшого дошкільного віку, можна зробити висновок, що після впровадження системи роботи з формування граматичної правильності мовлення за допомогою гейміфікації в другій групі спостерігається позитивний тренд. Там зросла кількість дітей з високим рівнем сформованості граматичної правильності мовлення на 23,6%. Одночасно кількість дітей із середнім рівнем зменшилась на 17,3%, а кількість учнів із низьким рівнем зменшилась на 6,3%. Це свідчить про позитивні результати застосування гейміфікації як засобу для підвищення ефективності граматичної правильності мовлення у дітей старшого дошкільного віку.

Аналіз отриманих даних під час контрольного етапу свідчить про підтвердження гіпотези та ефективність розробленої системи роботи, спрямованої на формування навичок володіння вітчизняною мовою та діловим письмом серед молодших школярів.

Отже, система роботи, яка передбачає впровадження засобів гейміфікації та використання його ключових елементів, може успішно застосовуватись на заняттях оскільки сприяє поглибленню знань у сфері граматичної правильності мовлення.

Результати підтверджують, що такий підхід допомагає підвищити ефективність навчання та розвитку граматичної правильності мовлення серед дітей старшого дошкільного віку. Дані, отримані у ході контрольного етапу, свідчать про вірогідність висунутої гіпотези та ефективність розробленої системи роботи, яка сприяє формуванню ГПМ дітьми старшого дошкільного віку.

2.3 Рекомендації та перспективи використання гейміфікації для формування граматичної правильності мовлення

Гейміфікація, як методика навчання, демонструє великий потенціал у формуванні граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку. Ігрові елементи та інтерактивність гейміфікованих методів дозволяють зробити процес навчання більш цікавим, захоплюючим та результативним.

Першим ефективним методом є «Граматичні квести». Цей підхід передбачає створення різноманітних граматичних завдань та загадок, які діти повинні вирішувати у формі ігрового квесту. Наприклад, вони можуть шукати та виправляти помилки у реченнях або знаходити правильний порядок слів. Граматичні квести спонукають дітей активно працювати з мовним матеріалом та зосереджувати увагу на правильних граматичних структурах.

Другим методом є «Мовні змагання». Організація мовних змагань або ігор, де діти можуть демонструвати свої знання граматичних правил, є мотивуючим та захоплюючим для них. За допомогою інтерактивних завдань, графіки та конкурсів з іншими дітьми, діти залучаються до навчання та прагнуть досягти кращих результатів, щоб стати переможцями.

Третім ефективним методом є «Граматичні вікторини». Проведення граматичних вікторин або інтерактивних тестів дозволяє дітям перевірити свої знання граматичних правил та отримати нагороди за правильні відповіді. Використання бейджів та нагород може стати додатковою мотивацією для дітей до досягнення кращих результатів у навчанні.

Четвертим методом є «Мовні інтерактиви». Використання інтерактивних інструментів дозволяє дітям взаємодіяти з віртуальними персонажами або створювати розповіді та діалоги, де вони застосовують граматичні правила у реальних ситуаціях. Це сприяє практичному застосуванню набутих знань та розвитку комунікативних навичок.

П'ятим методом є «Казки та ігрові історії». Створення казок або ігрових історій, де діти використовують граматично правильні конструкції, спонукає їх до активної ролі в грі та практичного застосування мовних навичок.

Шостим методом є «Граматичні пазли». Виготовлення граматичних пазлів допомагає дітям розуміти логіку речень та збирати їх у правильний порядок, що сприяє засвоєнню граматичних правил у більш забавний спосіб [35].

Сукупність цих методів гейміфікації сприяє зростанню мотивації та інтересу дітей до вивчення граматичних правил мовлення. При плануванні навчального процесу варто враховувати ігрові та інтерактивні компоненти, щоб створити захопливий навчальний досвід, який сприяє успішному формуванню граматичної правильності мовлення у дітей старшого дошкільного віку. Граматичні правила, набуті в результаті такого навчання, стають більш стійкими і привабливими для дітей, оскільки вони пов'язані з їхніми позитивними емоціями та цікавими ігровими досвідами.

Гейміфікація, як метод навчання, здобуває все більшу популярність у сучасних дошкільних закладах, оскільки вона допомагає зробити навчання мовленнєвих навичок цікавим та захоплюючим для дітей [36]. Граматичні правила, розмовні навички та комунікативні здібності визначаються у ранньому віці і готують малюків до подальшого успіху у навчанні та соціальному взаємодії.

По-перше, для успішного впровадження гейміфікації в навчальний процес необхідно адаптувати підходи до вікових особливостей дітей. У дошкільному віці діти надають перевагу ігровій та співпраці в навчанні. Тому варто збудовувати ігрові інтерактивні завдання та історії, що стимулюють творчий підхід та активну участь дітей у процесі навчання. Наприклад, можна використовувати ігрові історії, де діти виконують ролі різних персонажів і спілкуються між собою, застосовуючи вивчені граматичні правила.

По-друге, позитивне посилення є ключовим елементом успіху гейміфікованого навчання. Діти повинні отримувати підтримку та заохочення за правильні відповіді та досягнення. Використання бейджів, нагород та віртуальних валют за досягнення успіхів допомагає підтримати мотивацію дітей та підвищити інтерес до навчання. Такі інcentиви можуть бути різноманітними і змінюватися від простих позитивних слів до більш цінних подарунків чи привілеїв.

По-третє, ігрові форми діяльності сприяють ефективному формуванню мовленнєвих навичок. Граматичні квести, вікторини, інтерактивні гри, рольові ігри – це лише декілька прикладів ігрових методів, які можуть допомогти зрозуміти та закріпити граматичні правила. Крім того, важливо збалансувати складність завдань та викликів, щоб не перевантажувати дітей, а стимулювати їх досягнення на кожному етапі.

По-четверте, підтримка та співпраця з батьками мають велике значення у процесі гейміфікованого навчання. Батьки можуть бути залучені до процесу, отримуючи звіти про успіхи своєї дитини та надаючи підтримку поза класом [37]. Крім того, батьки можуть допомогти знаходити різноманітні ситуації для практики мовлення вдома, що підвищує рівень інтересу та залучення до мовного навчання.

Узагалі, гейміфікація – це інноваційний і ефективний метод навчання мовленнєвих навичок у дошкільних закладах [38]. Вона сприяє формуванню мовного компетентного, стимулює мотивацію та активну участь дітей у навчанні. Правильно збудований процес гейміфікації залучає дітей до вивчення граматичних правил, розмовних навичок та комунікативних здібностей, роблячи навчання захоплюючим та результативним для кожного малюка. Для досягнення успіху, важливо адаптувати методи гейміфікації до особливостей дітей, надавати позитивне посилення та залучати батьків у процес навчання. Завдяки гейміфікованому навчанню, діти старшого дошкільного віку отримують не лише граматичну правильність мовлення, але

й освоюють навички спілкування та самовпевненості у мовленні, що буде служити їм усього життя.

Гейміфікація, як метод навчання, виявила свою ефективність у формуванні граматичної правильності мовлення у дітей старшого дошкільного віку. Однак, це лише початок досліджень у цій галузі, і існують безліч перспектив для подальших досліджень, які можуть привести до ще більш ефективного та змістовного використання гейміфікації у навчанні мовлення.

По-перше, однією з перспектив є розробка індивідуального підходу до гейміфікованого навчання мовлення. Кожна дитина має свої унікальні особливості та рівень знань, і розробка індивідуальних граматичних завдань та ігор може сприяти більш ефективному засвоєнню мовних навичок. Дослідження можуть вивчати, які ігри та інтерактиви є найбільш успішними для кожного конкретного учня, щоб вчителі могли створювати навчальні програми, що враховують індивідуальні потреби кожного дитини.

По-друге, важливо досліджувати вплив гейміфікації на довгострокові результати у формуванні граматичної правильності мовлення. Чи зберігаються засвоєні навички граматики після закінчення гейміфікованого навчання? Чи можуть діти успішно застосовувати вивчені граматичні правила у повсякденному спілкуванні? Дослідження тривалості та довготривалого впливу гейміфікації на формування мовленнєвих навичок допоможуть визначити перспективи та можливості цього методу.

По-третє, галузь гейміфікації та формування граматичної правильності мовлення може збагатитися завдяки інтеграції інноваційних технологій. Використання віртуальної реальності, штучного інтелекту, розширеної реальності та інших передових технологій може розширити можливості гейміфікованого навчання мовлення. Ці технології можуть допомогти створити ще більш реалістичне і захоплююче навчальне середовище, що сприятиме більш ефективному засвоєнню мовних навичок.

По-четверте, важливо досліджувати взаємодію між гейміфікацією та іншими методами навчання. Наприклад, чи може комбінація гейміфікації з традиційними методами навчання підвищити ефективність навчання мовлення [39].

У дошкільному навчанні гейміфікація стає все більш популярним методом, оскільки дозволяє зробити процес навчання захопливим та веселим для дітей. Основна ідея гейміфікації полягає у використанні ігрових елементів та механік для стимулювання мотивації, активності та залучення дітей до процесу навчання. Ось огляд основних методів гейміфікації, які застосовуються у дошкільному навчанні [40]:

Грамотичні квести: Цей метод передбачає створення грамотичних завдань та загадок, які діти повинні вирішувати у формі ігрового квесту. Наприклад, діти можуть шукати та виправляти помилки у реченнях або знаходити правильний порядок слів. Грамотичні квести спонукають дітей активно працювати з мовним матеріалом та зосереджувати увагу на правильних грамотичних структурах.

Мовні змагання: Цей метод організовує мовні змагання або ігри, де діти можуть демонструвати свої знання грамотичних правил. Використання інтерактивних завдань, графіки та конкурсів з іншими дітьми стимулює дітей до активної участі та прагнення досягнути кращих результатів.

Грамотичні вікторини: Грамотичні вікторини або інтерактивні тести дозволяють дітям перевірити свої знання грамотичних правил та отримати нагороди за правильні відповіді. Використання бейджів та нагород може стати додатковою мотивацією для дітей до досягнення кращих результатів у навчанні.

Мовні інтерактиви: Використання інтерактивних інструментів дозволяє дітям взаємодіяти з віртуальними персонажами або створювати розповіді та діалоги, де вони застосовують грамотичні правила у реальних ситуаціях. Це сприяє практичному застосуванню набутих знань та розвитку комунікативних навичок.

Казки та ігрові історії: Створення казок або ігрових історій, де діти використовують граматично правильні конструкції, спонукає їх до активної участі в грі та практичного застосування мовних навичок.

Граматичні пазли: Виготовлення граматичних пазлів допомагає дітям розуміти логіку речень та збирати їх у правильний порядок, що сприяє засвоєнню граматичних правил у більш забавний спосіб.

Усі ці методи гейміфікації можуть бути успішно застосовані у дошкільному навчанні для формування граматичної правильності мовлення дітей. Їх інтерактивність та захопливість робить навчання мови приємним досвідом, а результативність підтримується високою мотивацією дітей до активної участі та навчання граматичних правил [41]. Подальше дослідження та вдосконалення гейміфікованих методів дозволять забезпечити ще більш ефективне та цікаве навчання мовленнєвих навичок у дітей старшого дошкільного віку.

Гейміфікація відіграє важливу роль у стимулюванні мотивації та інтересу дітей до вивчення граматичних правил мовлення. За допомогою ігрових елементів та механік, гейміфікація перетворює процес навчання на захопливу гру, що сприяє позитивному ставленню дітей до мовного навчання та мотивує їх активно залучатися до процесу навчання граматики. Ось деякі аспекти, які демонструють роль гейміфікації у стимулюванні мотивації та інтересу до вивчення граматичних правил мовлення:

Захопливість та емоційна залученість: Гейміфіковані ігри та завдання забезпечують захопливий досвід, що активно привертає увагу дітей. Відчуття радості та задоволення, яке виникає від участі у грі, створює позитивні емоції, а це, в свою чергу, збільшує мотивацію до навчання та розвитку мовленнєвих навичок.

Позитивне посилення: Гейміфікація сприяє створенню системи позитивного посилення за досягнення успіхів у вивченні граматичних правил. Нагороди, бейджі, підняття рівня у грі, а також публічне визнання

можуть бути заохоченням для дітей до подальших зусиль та прагнення досягати кращих результатів.

Активна участь та залученість: Гейміфіковані методи навчання спонукають дітей до активної участі, оскільки вони вимагають виконання завдань, участь у рольових іграх та взаємодію з іншими учасниками. Це стимулює дітей до практичного застосування граматичних правил та вивчення мовленнєвих навичок у контексті реальних ситуацій.

Самодіяльність та творчість: Гейміфіковані завдання допомагають розвивати творчий підхід та самодіяльність у дітей. Вони мають можливість вирішувати проблеми, розробляти власні стратегії та знаходити нестандартні рішення. Це створює позитивний підхід до навчання, адже діти відчують свою важливість та значущість у процесі навчання.

Прогрес та досягнення: Гейміфікація дозволяє створювати систему рівнів, викликів та досягнень. Діти можуть бачити свій прогрес у навчанні, а також встановлювати цілі та досягати їх. Це сприяє почуттю досягнень та успіху, що зміцнює мотивацію до подальшого навчання [42].

Таким чином, гейміфікація відіграє важливу роль у стимулюванні мотивації та інтересу дітей до вивчення граматичних правил мовлення. Використання ігрових елементів, позитивного посилення та активної участі створює захопливе та ефективне навчальне середовище, де діти можуть забути про рутину та з радістю вдосконалювати свої мовленнєві навички.

Гейміфікація має великий потенціал у формуванні граматичної правильності мовлення у дітей старшого дошкільного віку [43]. Аналіз різноманітних інструментів та технік гейміфікації дозволяє виявити, які саме аспекти допомагають зробити процес навчання мовлення захопливим та ефективним. Ось деякі інструменти та техніки гейміфікації, які виявляються корисними для формування граматичної правильності мовлення:

Граматичні квести та головоломки: Створення граматичних квестів та головоломок спонукає дітей аналізувати граматичні правила, вирішувати

завдання та виявляти правильність мовлення. Інтерактивний характер цих завдань сприяє розвитку аналітичних навичок та систематизації знань.

Мовні вікторини та ігрові тести: Використання вікторин та тестів дозволяє перевірити засвоєння граматичних правил та надає дітям змогу випробувати свої знання в захопливій формі. Результати тестів можуть бути об'єктивно оцінені, що створює позитивний стимул для покращення мовних навичок.

Мовні змагання та конкурси: Організація мовних змагань та конкурсів мотивує дітей до активної участі та залучення до навчання. Такі заходи стимулюють прагнення досягти кращих результатів, а також розвивають комунікативні та міжособистісні навички.

Рольові ігри: Рольові ігри дозволяють дітям застосовувати граматичні правила у реальних комунікативних ситуаціях. Через втілення ролі персонажа діти вживають різні граматичні конструкції, що сприяє практичному застосуванню набутих знань.

Мовні інтерактиви та комп'ютерні ігри: Використання мовних інтерактивів та комп'ютерних ігор дозволяє дітям взаємодіяти з віртуальними персонажами та сценаріями, де вони мають застосовувати граматичні правила. Це сприяє практичному застосуванню мовленнєвих навичок у реальних ситуаціях.

Граматичні пазли та складанки: Граматичні пазли допомагають розуміти логіку речень та правильний порядок слів. Вирішення пазлів спонукає дітей до аналізу та розуміння граматичних структур [44].

Ці інструменти та техніки гейміфікації не тільки роблять процес навчання мовлення захопливим та цікавим, але й допомагають розвивати аналітичні, творчі та комунікативні навички у дітей. Використання гейміфікації у формуванні граматичної правильності мовлення допомагає створити стимулююче та підтримуюче навчальне середовище для ефективного розвитку мовних умінь дітей.

Висновок до розділу 2

Проаналізувавши ситуацію щодо досліджуваної проблеми в освітньому процесі, можна висловити актуальність і необхідність досліджуваної теми. При огляді оновленого Державного стандарту дошкільної освіти, типових освітніх програм, а також при аналізі сучасних підручників видно, що деякі з них готові підтримувати нововведення, спрямовані на ефективне формування граматичної правильності мовлення.

З іншого боку, результати анкетування серед вихователів м. Чернігів, які працюють за новими програмами, розкривають іншу сторону досліджуваного питання. Більшість вихователів обмежується теоретичними знаннями з питань розвитку граматичної правильності мовлення, і це також стосується гейміфікованих засобів навчання. Анкетування показало, що хоча деякі вихователі знають про гейміфікацію як засіб навчання, вони не використовують її через відсутність відповідних методичних розробок, які є доступними для зарубіжних педагогів-практиків, що вже успішно впроваджують цей метод та підкреслюють його ефективність.

Отже, з одного боку, існує підтримка нововведень засобами гейміфікації, але з іншого боку, існує потреба в поширенні методичних розробок серед вихователів, щоб використання гейміфікації стало більш поширеним та результативним.

З метою підтвердження гіпотези, ми провели дослідно-експериментальну роботу, яка складалася з трьох етапів, кожен з них мав свою мету та завдання. На першому етапі було вивчено наявний рівень сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку. Виявилося, що більшість учнів має середній рівень, а показники дітей із високим та середнім рівнем були майже однаковими.

На другому етапі була розроблена та застосована система роботи з формування граматичної правильності мовлення з використанням

гейміфікації на уроках української мови. Ця методична система була апробована під час навчального процесу.

Останній етап передбачав перевірку рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку після впровадження гейміфікованих засобів навчання. Результати цього етапу свідчать про ефективність використання гейміфікації. Отже, можна зробити висновок, що розроблена нами система роботи з гейміфікацією є ефективною, оскільки результати її впровадження в експериментальній групі дітей показали позитивну динаміку у розвитку граматичної правильності мовлення.

Основною перевагою гейміфікації є можливість інтеграції навчання та гри, що сприяє цілісному розвитку дітей. Використання гейміфікованих методів у навчанні мовлення дозволяє створити дружнє та сприятливе навчальне середовище, де діти можуть вільно спілкуватися, експериментувати та вдосконалювати свої мовні навички. Це відкриває нові можливості для підвищення ефективності навчання та розвитку творчого потенціалу кожної дитини.

Однак, для максимальної успішності впровадження гейміфікації у навчальний процес, варто враховувати індивідуальні особливості кожного учня, а також забезпечити підтримку та співпрацю з батьками. Подальші дослідження у галузі гейміфікації та формування граматичної правильності мовлення можуть розкрити нові можливості та знайти оптимальні шляхи використання цієї методики для забезпечення успішного навчання мовленнєвих навичок у дітей старшого дошкільного віку.

ВИСНОВКИ

На основі проведеного дослідження, ми можемо зробити наступні висновки:

1. Теоретичний аналіз поняття «гейміфікація» з позицій різних рівнів наукового пізнання показав, що цей концепт є комплексним і має широкий спектр застосувань у різних сферах життя, зокрема у навчанні та освіті. Погляди та розуміння гейміфікації відрізняються залежно від академічних дисциплін, які досліджують цей феномен.

На рівні психологічного дослідження, гейміфікація розглядається як механізм, що впливає на мотивацію та залученість особистості до певних дій або навчання. Ігрові елементи, такі як нагороди, змагання та позитивне посилення, стимулюють інтерес і ставлять перед дитиною цілі, що допомагає досягти бажаних результатів у навчанні граматичної правильності мовлення.

З погляду педагогічного аспекту, гейміфікація визнається як ефективний метод навчання, особливо у дошкільному віці. Використання ігрових елементів та інтерактивних методів навчання дозволяє створити захопливе навчальне середовище, де діти з радістю вдосконалюють свої мовленнєві навички. Граматичні квести, вікторини, рольові ігри та інші гейміфіковані методи стимулюють мотивацію та інтерес до вивчення граматичних правил.

З точки зору соціологічних досліджень, гейміфікація розглядається як інструмент для підвищення соціальної взаємодії та співпраці. У гейміфікованому навчанні діти можуть взаємодіяти з однолітками, спільно вирішувати завдання та ділитися знаннями, що сприяє розвитку комунікативних навичок та соціальних вмінь.

Загалом, теоретичний аналіз поняття «гейміфікація» з позицій різних рівнів наукового пізнання підтверджує його цінність і перспективність як інноваційного підходу до формування граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку. Грамотне використання гейміфікованих

методів у навчальному процесі може забезпечити залученість дітей до вивчення мовленнєвих навичок, стимулюючи їхню творчість, самодіяльність та мотивацію до успішного оволодіння граматичними правилами.

2. Гейміфікація в освітньому процесі є ефективним та цікавим засобом розвитку молодших школярів. Цей підхід використовує ігрові елементи, механіки та технології з метою залучення дітей до навчання, сприяє розвитку їхніх навичок, підвищенню мотивації та залученості до процесу навчання.

Застосування гейміфікації у навчанні молодших школярів має кілька ключових переваг. По-перше, вона створює захопливе та зацікавлене навчальне середовище, де діти відчують радість від навчання та розвитку. Відмінною особливістю гейміфікованих методів є можливість перетворення навчання на захопливу гру, де діти активно залучаються та намагаються досягти найкращих результатів.

По-друге, гейміфікація стимулює мотивацію та зацікавленість дітей до вивчення нових знань та навичок. Ігрові елементи, змагання, нагороди та позитивне посилення стимулюють дітей до активної участі та досягнення кращих результатів. Вони стають більш мотивованими до досягнення навчальних цілей, що сприяє покращенню їхніх академічних досягнень.

По-третє, гейміфікація допомагає розвивати різноманітні навички та вміння у дітей. В процесі гри, вони розвивають логічне мислення, проблемно-орієнтовані навички, комунікативні та соціальні навички. Таким чином, гейміфікація сприяє комплексному розвитку особистості молодших школярів.

Необхідно також зазначити, що успіх впровадження гейміфікації в освітній процес залежить від компетентності педагогів та правильного вибору ігрових елементів для кожного вікового та навчального рівня. Також важливо враховувати інтереси та потреби дітей при плануванні гейміфікованих уроків та завдань.

Усі аспекти гейміфікації у навчанні молодших школярів підтверджують, що вона є цінним та перспективним інструментом для

розвитку дітей. Використання ігрових елементів та механік допомагає створити позитивне навчальне середовище, де діти можуть навчатися з радістю та захопленням, а це сприяє їхньому успіху та досягненню в навчанні та розвитку.

3. Здійснений аналіз психолого-педагогічних аспектів гейміфікації в розвитку мовлення дітей старшого дошкільного віку переконливо свідчить про важливість та перспективність цього підходу у навчальному процесі. Використання гейміфікації в дитячому дошкільному навчанні дозволяє створити захопливу та мотивуючу атмосферу, що сприяє активному залученню дітей до навчання граматичної правильності мовлення.

Завдяки гейміфікованим методам, діти стають більш зацікавленими у навчанні та більш мотивованими до досягнення успіху. Ігрові елементи, змагання, нагороди та позитивне посилення забезпечують стимулюючий контекст, що дозволяє дітям розвивати свої мовленнєві навички із задоволенням. Позитивні емоції, які виникають від участі у гейміфікованому навчанні, сприяють ефективному сприйняттю і засвоєнню знань про граматичну правильність мовлення.

Гейміфікація також стимулює творчість та самодіяльність дітей, оскільки вона вимагає вирішення різноманітних завдань та застосування граматичних правил у різних ситуаціях. Інтерактивність та практичний підхід гейміфікованих методів навчання допомагають дітям зрозуміти, як правильно використовувати мовленнєві правила у реальному житті.

Підсумовуючи, гейміфікація виявляється ефективним інструментом у формуванні мовленнєвих навичок дітей старшого дошкільного віку. Вона підвищує мотивацію та інтерес дітей до навчання, розвиває їхні мовленнєві та комунікативні здібності, а також сприяє творчому та самостійному мисленню. Практична реалізація гейміфікації у дитячих дошкільних навчальних програмах може значно покращити якість мовленнєвого розвитку та підготовку дітей до подальшого навчання.

4. Застосування гейміфікації для формування граматичної правильності мовлення виявилось дуже перспективним та ефективним підходом у навчальному процесі. Оснований на принципах ігрових елементів та мотивації, цей метод створює захопливе та стимулююче навчальне середовище, яке залучає дітей та сприяє їхньому позитивному розвитку.

На основі проведеного дослідження та аналізу, хочемо надати деякі рекомендації щодо використання гейміфікації для формування граматичної правильності мовлення:

Підбір відповідних ігор та завдань: При використанні гейміфікованих методів, необхідно враховувати вікові особливості дітей та їхні інтереси. Підбираючи відповідні ігри та завдання, можна створити навчальну програму, яка буде залучати увагу дітей та максимально сприяти формуванню граматичної правильності мовлення.

Інтеграція гейміфікації в позакласну діяльність: Гейміфікацію можна успішно використовувати не лише на уроках, але й у позакласних заходах та практичних заняттях. Наприклад, створення мовного клубу або мовного турніру з використанням гейміфікованих елементів сприятиме активному практикуванню мовленнєвих навичок.

Створення позитивної атмосфери: Позитивна атмосфера і підтримка з боку вчителя або батьків є важливим чинником успіху гейміфікованого навчання. Створення невимушеної та дружньої атмосфери дозволяє дітям відчувати радість від навчання та брати участь у гейміфікованих активностях з ентузіазмом.

Моніторинг та оцінювання прогресу: Важливо відстежувати прогрес дітей під час застосування гейміфікації та надавати конструктивний фідбек. Це дозволяє дітям бачити свої успіхи, що мотивує їх досягати ще кращих результатів у формуванні граматичної правильності мовлення.

Застосування гейміфікації для формування граматичної правильності мовлення має безсумнівні переваги та позитивний вплив на дітей старшого дошкільного віку. Розширення використання гейміфікації в освітньому

процесі може забезпечити ще більші позитивні результати у розвитку мовленнєвих навичок та підготовці дітей до подальшого навчання.

5. З метою підтвердження гіпотези, ми провели дослідно-експериментальну роботу, яка складалася з трьох етапів, кожен з них мав свою мету та завдання. На першому етапі було вивчено наявний рівень сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку. Виявилося, що більшість учнів має середній рівень, а показники дітей із високим та середнім рівнем були майже однаковими.

На другому етапі була розроблена та застосована система роботи з формування граматичної правильності мовлення з використанням гейміфікації на уроках української мови. Ця методична система була апробована під час навчального процесу.

6. Останній етап передбачав перевірку рівня сформованості граматичної правильності мовлення дітей старшого дошкільного віку після впровадження гейміфікованих засобів навчання. Результати цього етапу свідчать про ефективність використання гейміфікації. Отже, можна зробити висновок, що розроблена нами система роботи з гейміфікацією є ефективною, оскільки результати її впровадження в експериментальній групі дітей показали позитивну динаміку у розвитку граматичної правильності мовлення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гейміфікація. URL: <https://dl.khadi.kharkov.ua/mod/book/tool/print/index.php?id=37552> (дата звернення: 31.07.2023).
2. Сторінка «Гейміфікація». URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація> (дата звернення: 31.07.2023).
3. Гончарук Н. Що наше життя? Гра. [What is our life? Game 2012. № 40. URL: <http://archive.kontrakty.ua/gc/2012/40/13-chim-pakhnut-remesla.html?lang=ua> (дата звернення: 31.07.2023).
4. Абабілова Н. М. Особливості перекладу термінів українською мовою. Молодий вчений. 2015. № 2. С. 126-128.
5. Гейміфікація в підготовці соціальних працівників. Освітологічний дискурс. 2020. № 4 (31). С. 97-114.
6. Юрженко А. Ю. Формування комунікативної компетентності майбутніх суднових механіків на основі гейміфікованого підходу: дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.04. Херсон: ХДУ, 2019 310 с.
7. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. Теорія та методика управління освітою. 2014. № 2 URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf (дата звернення: 31.07.2023).
8. Теорія та практика змішаного навчання: монографія / В.М. Кухаренко, С.М.Березенська, К.Л. Бугайчук, Н.Ю. Олійник, Т.О. Олійник, О.В. Рибалко, Н.Г. Сиротенко, А.Л. Столяревська; за ред. В.М. Кухаренка. Харків: «Міськдрук», НТУ «ХПІ», 2016. 284 с.
9. Бугаєва В. Гейміфікація як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі. Педагогіка та психологія. 2017. № 56. С. 129-135.

10. Переяславська С. О., Смагіна О.О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2019. Спецвипуск. С. 250-260.
11. Шелест Т. М. Розвиток системи підготовки і дипломування моряків в Україні. Тези доповідей конференції «Проблеми розвитку сучасної економічної науки в транспортній галузі» (20-22 лютого 2013 року). Київ: КДАВТ, 2013. С.25–27.
12. Вступ до Проекту ТЬЮНІНГ – гармонізація освітніх структур у Європі. Внесок університетів у Болонський процес. Комітет з управління проектом Тьюнінг. 2006. 108 с.
13. Zatwarnicka-Madura B. Gamification: current status, trends and development prospects. Actual Problems of the economy. 2016. № 6. 376-382 pp.
14. Петухова Л. Є., Осипова Н. В. Електронна система підтримки нормативноправової бази дистанційної системи навчання. URL: http://ite.kspu.edu/webfm_send/671 (дата звернення: 31.07.2023).
15. Безчотнікова А. О. Відеоігри в системі соціальних комунікацій: дис. ... кандидата наук із соц. ком.: 27.00.01. Дніпро, 2018 231 с.
16. Zichermann G. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. California : O'Reilly Media, 2011. 182 p.
17. Tavinor G. Definition of Videogames. Contemporary Aesthetics. 2008. Vol. 6. URL: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/ (дата звернення: 31.07.2023).
18. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p.
19. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-kroktiv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya> (дата звернення: 31.07.2023).
20. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 31.07.2023).

21. Захарова О., Грузд А. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Наукові праці національного технічного університету. Економічні науки. 2017. Вип. 32. С. 113-122.
22. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання : наукова стаття. Young Scientist. 2015. № 2 (17). С. 275-278.
23. Т. Видахвевич. Гейміфікація як засіб формування мовленнєвої компетентності молодших школярів. 2020. URL http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/14149/Vydahvevych_pedf_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата звернення: 31.07.2023).
24. Кошель, А., & Дмитренко, О. ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ. InterConf, (28). 2020. URL <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/interconf/article/view/4502> (дата звернення: 31.07.2023).
25. Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L.E. & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. Vancouver: Gamification Workshop Proceedings.
26. Методика «Хто правий?» (Модифікована методика Цукерман Г. А. і ін.). URL: http://ni.biz.ua/11/11_9/11_99141_metodika-kto-prav-modifitsirovannaya-metodika-tsukerman-ga-i-dr.html (дата звернення: 31.07.2023).
27. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley&Sons.
28. Лященко Т. О., Гришуніна М. В. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу: 2018. № 35. 113-123 с.
29. Модифікований тест «Визначення рівня вміння». Тест «Визначення рівня комунікативності».
30. Овчарук О. В. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи. Київ: 2019. 108 с.

31. Возняк-Запур М. Механізми гейміфікації у дистанційному навчанні. Краків : Ofi syna Wydawnicza AFM, 2018. 59 с.
32. Shapiro, J. (2014). Making Games: The Ultimate Project-Based Learning. KQED. June 22, 2019.
33. Дідякова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?: веб-сторінка. URL: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrumentshcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 31.07.2023).
34. Калмикова Л. О. Формування мовленнєвих умінь і навичок у дітей шкільного віку. Київ: Навчальний посібник – НМЦВО, 2013. 253 с.
35. Кошель, А., Кошель, В., & А. Міненко. Розвиток soft skills у майбутніх вихователів ЗДО як необхідний компонент конкурентоспроможності на ринку праці. 2021. URL <https://erpub.chnpu.edu.ua:8080/jspui/handle/123456789/7470> (дата звернення: 31.07.2023).
36. Кошель В., & Юрченко Н. Використання інноваційних технологій для самовдосконалення майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти в професійній діяльності. 2-ге видання. 2019. URL: <https://erpub.chnpu.edu.ua:8080/jspui/handle/123456789/3150> (дата звернення: 31.07.2023).
37. Кляп, М. Окремі аспекти корекції мовлення дітей старшого дошкільного віку із загальним недорозвиненням мовлення. 2018. URL <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/18532/1/%D0%9E%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%BC%D1%96%20%D0%B0%D1%81%D0%BF%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%20%D0%BC%D0%BE%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%B4%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%B9%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%88%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%20%D0%B2%D1%96%D0%BA%D1%83%2C%20%D0%92%D1%96%D1%80%D1%82%D1%83%D1%81-01.18.pdf> (дата звернення: 31.07.2023).

38. Савінова, Н. (2011). Теоретичні аспекти формування граматичної правильності мовлення у дітей дошкільного віку. URL: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiTi4NAkOrAhWxmlsKHUwoDkwQFnoECA4QAQ&url=https%3A%2F%2Fps.journal.kspu.edu%2Findex.php%2Fps%2Farticle%2Fdownload%2F3768%2F3298&usg=AOvVaw1h_meGvXDNle5p2NffYWP (дата звернення: 31.07.2023).

39. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? 2018. URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 31.07.2023).

40. Капп К. М. Гейміфікація навчання та навчання: ігрові методи та стратегії навчання та виховання. John Wiley & Sons, 2018.

41. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. URL : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/ (дата звернення: 31.07.2023).

42. Кельберер Г. Р. Перспективи застосування принципів ігрофікації у підготовці педагогічних кадрів. Педагогічне освіта і наука. 2014. № 4. С. 144-147.

43. Нісімчук А. С. Сучасні педагогічні технології: Навчальний посібник. К.: Просвіта, 2020. 368 с.

44. Сален, К., Циммерман Е. Правила гри: Основи ігрового дизайну. Кембридж: MIT Press, 2003. 688 с.