

вимірюваними, досяжними для учнів, а також учні можуть сформулювати і записати ці результати для себе.

Отже, на сучасному етапі трансформації освіти стратегії формувального оцінювання є ефективними видами оцінювання, з величезною кількістю методів і прийомів, які варто використовувати комплексно. Формувальне оцінювання має за мету підкоригувати діяльність як учня, так і педагога, щоб результати навчання дітей покращились.

При правильному застосуванні формувального оцінювання може розширити можливості учнів, дати їм інструменти, необхідні для розуміння їхнього навчання, залучити їх до змістовної практики та прийняття рішень щодо власних поступальних кроків.

### Список використаних джерел

1. Морзе Н. В., Барна О. В., Вембер В. П. Формувальне оцінювання: від теорії до практики. *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*. 2013. № 6. С. 45–57.
2. Dylan Wiliam. *Embedded Formative Assessment*. *Solution Tree Press*. 2011. 189 с.
3. 30 Formative Assessment Activities: Distance & Face-to-face Learning. URL: <https://aliceinmethodologyland.com/2021/07/28/30-esl-formative-assessment-activities-distance-learning-face-to-face/> (дата звернення: 15.04.2022).

## ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ СЦЕНАРІЇВ В ОСВІТІ

### Шмигер Галина Петрівна

кандидат біологічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[shmyger@fizmat.tnpu.edu.ua](mailto:shmyger@fizmat.tnpu.edu.ua)

### Красовський Ігор Володимирович

магістрант спеціальності Середня освіта (Інформатика),  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[krasovsky@fizmat.tnpu.edu.ua](mailto:krasovsky@fizmat.tnpu.edu.ua)

У новій ері навчання, орієнтованого на учня, «традиційний» формат лекцій замінюється концепцією «наставника, що стоїть осторонь», у якій учитель виступає як фасилітатор і провідник, а учень бере активну роль у власному навчанні. Ця нова концепція педагогіки описується як активне навчання, навчання на основі досвіду, проблемне навчання та навчання на основі ігрових сценаріїв.

Зазначимо, що гра має особливе значення в еволюції людини, стає засобом пізнання, який стимулює мислення та творчість через визначення шляхів вирішення проблеми, що розвивають критичне мислення та роблять оціночні судження. Гра дозволяє людині актуалізувати набуті знання, генерувати нові ідеї, приймати на себе нові ролі без ризику для неї, допомагає підготуватися до реалій професійного життя.

Високий рівень інтерактивності, вроджена схильність індивідів бути вище в ієрархії роблять дидактичну гру ефективною формою навчання і відносять до методів навчання, що сприяють активному навчанню [2].

У цьому контексті, дидактичну гру можна вважати частиною навчального сценарію і використовувати в навчальному процесі, якщо вона:

- має цілі та завдання;
- базується на наборі відомих правил;
- забезпечує взаємодію в конкурентних умовах;
- дозволяє періодично оцінювати результати;
- забезпечує отримання зворотного зв'язку, на основі якого користувач може висувати гіпотези та приймати майбутні рішення.

В умовах переходу до змішаної та дистанційної форми навчання [1] збільшився вплив цифрових технологій і це зумовило активніше використання дидактичних ігрових методів під час проведення лабораторних, практичних занять та навчальних комп'ютерних практик.

При цьому, як визнають фахівці, останні кілька років відомі навчальні заклади починають використовувати ігри, щоб впоратися з освітньою кризою та повернути інтерес молоді до навчання. Але на використанні готових ігор з навчальною метою освітня спільнота не зупинилася. Багато педагогів вивчають цілий ряд нових інструментів і методів освітньої гейміфікації [3; 4].

Завдання сучасної освіти включає в себе не тільки саму передачу освітнього контенту, але і процес залучення, стимуляції їх інтересів, збереження уваги і підтримування постійного зворотного зв'язку. Освітні системи ставлять для себе важливу мету – не тільки зберегти і зробити більш гнучкою систему зворотного зв'язку між учнем і вчителем, а й створити групову активність і взаємодію між самими учнями чи студентами.

Зауважимо, що сучасні викладачі розробляють нові ігри та цілі системи навчання, що базуються на ігровому сценарії, за яким створюється власний навчальний сценарій з урахуванням конкретних цілей навчання, вікових особливостей учнів, часових і просторових ресурсів, технічних вимог гри та методу оцінювання.

Ігри роблять диференційоване навчання простішим та ефективнішим. Вчителі можуть використовувати ігри як доповнення, що дає змогу краще навчатися один на один між викладачем та учнем.

Окреслимо методичні рекомендації та критерії, які доцільно використовувати для ефективного запровадження гейміфікації на уроці:

- вид навчальної діяльності (онлайн чи офлайн);
- проблеми та завдання;
- формат роботи (групова, парна, індивідуальна);
- цільова аудиторія (вік учнів, їх кількість, рівень знань).

В очній чи змішаній формі навчання для групових взаємодій варто використовувати квести, можна додати бонуси, вікторини, флешкартки тощо.

Для урізноманітнення домашніх завдань у дистанційному навчанні доцільно використовувати сервіс для створення вікторин, тестів, флешкарток, групових комунікацій учнів, наприклад, Kahoot, Quizziz, Quizlet Live тощо.

Отже, застосовуючи гейміфікацію на своїх уроках, учитель має можливість:

- збільшити мотивацію до свого предмету через цікаве представлення матеріалу;
- розкрити творчі здібності учня, посилити навички креативного мислення та самоконтролю;
- забезпечити миттєвий зворотний зв'язок;
- спростити та зробити цікавішою домашню роботу;
- замінити застарілі форми оцінювання;
- покращити соціалізацію, комунікацію, співпрацю.

Зазначимо, що попри очевидні переваги гейміфікації навчання, існують і складнощі, що призводять до помилок та знижують ефективність цього методу, а саме:

- при формулюванні мети слід враховувати як творчість, так логіку;
- створення сприятливого для гейміфікації простору вимагає розуміння установок та цінностей цільової групи;
- чітке планування рівня знань та умінь, що мають продемонструвати учні наприкінці курсу;
- зміщення фокусу із навчання на гру.

При застосуванні ігрофікації слід спочатку позначити проблеми та сформулювати завдання і лише тоді можна буде будувати якісь стратегії та застосовувати гейм-механізми. Гейміфікація працює, але тільки тоді коли ми застосовуємо її інструменти усвідомлено.

Аналіз існуючих підходів використання ігрових сценаріїв в освіті показує їх великий потенціал для підвищення мотивації навчання та сприяння розвитку здібностей і навичок мислення високого рівня. Це є достатньою підставою для того, щоб розглядати гру як важливий інструмент у навчанні.

Ігровий сценарій дає учням чотири свободи: свободу добровільно докладати зусиль, свободу зазнати поразки, свободу експериментувати та свободу рухатися вперед за власним бажанням.

Усе це важливі елементи, які вчитель повинен враховувати при створенні навчальних ігрових сценаріїв. Таким чином, навчання стає інноваційним, а конкретні цілі навчання можуть бути ефективно досягнуті.

### Список використаних джерел

1. Балик Н. Р., Шмигер Г. П. Технологія змішаного навчання у процесі вивчення сучасних інформаційних технологій студентами хіміко-біологічних факультетів педагогічних університетів. *Наукові записки ТНПУ ім. Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка*. Тернопіль, 2011. № 1. С. 9 – 17.
2. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *«Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах»*: збірник наукових праць. Запоріжжя. 2019. № 67, т. 1. Р. 44–47.
3. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Сер. 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи*. Київ : Гельветика, Вип. 83, 2021. С. 156–161. URL: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.32> (дата звернення: 03.03.2022).
4. Hamari J. and Koivisto J. *Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2. Computer in human behavior*. 2014. P. 133–143.