

Комунальний заклад «Харківський ліцей №16
Харківської міської ради»

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ
ЯК ЗАСІБ ЕФЕКТИВНОГО НАВЧАННЯ**

Каргін Костянтин Едуардович,
учитель історії комунального закладу
«Харківський ліцей № 16 Харківської
міської ради»,
спеціаліст II категорії

Харків – 2025

ПЕРСОНАЛІЇ



1. Прізвище, ім'я, по батькові – Каргін Костянтин Едуардович

2. Число, місяць, рік народження – 08.04.1992

3. Повна назва закладу освіти, який закінчив, рік закінчення – Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2014 р.

4. Стаж педагогічної роботи – 3 роки, початок педагогічної діяльності у 2022 році.

5. Місце роботи, посада, яку обіймає – Комунальний заклад «Харківський

лицей № 16, Харківської міської ради», учитель

6. Суть досвіду – гейміфікація це трансформація окремих елементів навчання на гру, з метою більшого зацікавлення учнів та перетворення їх з пасивних слухачів на активних учасників уроку. Це уміння по-сучасному викладати матеріал, впливати на різні види пам'яті учнів, і як результат, значно цікавіше та ефективніше вивчати матеріал. Упроваджуючи гейміфікацію, вчитель із наставника, ментора, перетворюється на партнера, друга. На уроці панує позитивна атмосфера взаємодії, а це в свою чергу сприяє кращому засвоєнню та розумінню предмету.

7. Методологічна основа педагогічного досвіду

Гейміфікація стала одним із найцікавіших напрямків педагогічної діяльності. Велика кількість науковців, педагогів та методистів досліджують цю технологію та її ефективність з різних напрямків, з метою осучаснити та покращити освітній процес. Насправді, гейміфікація вивчалася вже давно, і

вона є об'єктом досліджень багатьох відомих діячів (Кевін Вербах, Джеймс Пол Джі, Себастьян Деттінгер, Карл Капп, Ю-Кай Чоу, Олена Пометун, Олександр Романовський та багато інших).

Праці цих фахівців присвячені різним проблемним питанням, пов'язаними із гейміфікацією:

- аналізу мотивації у гейміфікації;
- як ігри можуть змінювати навчання та життя;
- як створити здорову конкуренцію та підвищити зацікавленість до матеріалу уроку;
- психологічним механізмам, що роблять гру такою привабливою: прагнення до досягнень, змагання, винагороди та зворотний зв'язок;
- особливості використання різних ігрових технологій;
- тощо.

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| Вступ | 5 |
| Розділ 1. Методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього інструменту | 7 |
| 1.1. Дослідження щодо впливу гейміфікації в освітньому процесі | 8 |
| 1.2. Упровадження гейміфікації на уроках історії | 9 |
| Розділ 2. Практичний досвід упровадження гейміфікації на уроках історії | 11 |
| Висновки | 15 |
| Список використаних джерел та літератури | 17 |
| Додатки | |
| Додаток 1. Палітра корисних ресурсів | 18 |
| Додаток 2. Історична гра HistoryON | 19 |
| Додаток 3. Ігрові активності з предмету історії на платформі Wordwall | 22 |

Вступ

Сучасне суспільство зазнає доволі швидких змін. Цьому сприяють такі фактори, як розвиток інформаційних технологій, процеси глобалізації, технологічний прогрес. І діти значно швидше за всіх інших адаптуються до цих змін, переходять до нових етапів розвитку суспільства. Все це вимагає від сучасного вчителя шукати та розробляти нові методики викладання предмету історії. Працювати, як раніше вже не вийде, адже класичні методики, у своїй більшості, для сучасних дітей не містять необхідного рівня зацікавлення.

До того ж, Нова українська школа, основна мета якої створити школу, в якій буде приємно навчатись, і яка даватиме не тільки знання, а й уміння застосовувати їх у повсякденному житті, передбачає модернізацію освітнього процесу, методів і прийомів, якими користуються учителі. Тому пошук інноваційних підходів для роботи з дітьми – це не просто бажання, а необхідність.

При цьому важливо шукати не просто нові методи викладання навчального матеріалу, а ще й створювати позитивну атмосферу співпраці на уроках, а також мотивувати учнів до колективної або індивідуальної творчої діяльності. Одна із концепцій НУШ – це різнорівневий та індивідуальний підхід до кожного здобувача освіти.

Вирішення цих завдань неможливе без упровадження ігрових методів навчання (гейміфікації), які сприяють взаємній мотивації учасників освітнього процесу, а також створюють особливий ментальний зв'язок між учителем і дітьми. При використанні представленої технології, вчитель із наставника, ментора, перетворюється на партнера, друга. І завдяки цьому вдається прибрати кордони у стосунках між учасниками освітнього процесу, звичайно, у припустимих межах.

Проблема, що постає перед сучасним вчителем – це якісне надання освітніх послуг та надолуження знань у вихованців, що виникли під час дистанційної освіти. Як зацікавити учнів, як досягти не просто вивчення матеріалу, а його розуміння і формування навичок застосування у повсякденні. Як розвивати наскрізні вміння та формувати ключові компетентності у здобувачів освіти.

Тому актуальність упровадження інноваційних методів, форм та технологій викладання для будь-якого сучасного вчителя є завданням номер один.

Актуальність дослідження: впровадження сучасних освітніх технологій в умовах дистанційної освіти щодо підвищення зацікавленості й активності учнів, формування їх моральних орієнтирів та ключових компетентностей: інформаційно-цифрової, соціально-громадянської, екологічної, загальнокультурної тощо.

Виходячи з актуальності дослідження проблеми, мета роботи полягає у виборі форм та методів навчання, застосуванні освітніх технологій, створенні середовища, яке стимулює інтерес до процесу засвоєння знань учнями в умовах дистанційної освіти.

Окресленою метою зумовлені наступні завдання:

- з метою створення позитивного психологічного клімату на уроці, визначити теоретичні аспекти впливу гейміфікації на зацікавленість здобувачів освіти до уроку;
- описати практичний досвід використання сучасних освітніх технологій (гейміфікації) в умовах дистанційної освіти;
- за допомогою методичних розробок уроків, практичних вправ навести приклади використання гейміфікації.

Новизна педагогічного досвіду полягає в застосуванні новітніх освітніх і мультимедійних інтернет-платформ для організації освітнього процесу в умовах дистанційного навчання для досягнення стійких, сталих результатів у навчанні та вихованні. Моя педагогічна діяльність направлена на формування в учнів громадянської стійкості, загальнокультурної ерудиції та життєвих принципів. Представлені вправи та цікаві завдання є елементами гейміфікації, які стимулюють на досягнення цілей та створюють позитивний емоційний фон.

Розділ 1. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього інструменту

Розвиток новітніх технологій спонукає вчених в усьому світі до пошуку ефективних засобів освітньої діяльності або переосмислення та модернізації наявних. Один із таких засобів, що дедалі частіше згадується в науково-педагогічних колах, – гейміфікація, в основу якої покладено використання комп'ютерних ігор у процесі навчання. Вчені трактують поняття «гейміфікація» по-різному, є певні розбіжності в тлумаченні. Вперше поняття «гейміфікація» з'явилося на початку XXI ст., проте масове його застосування у різних сферах діяльності розпочалося у 2010 р. На сьогодні існує багато робіт (І. Атталі, Л. Вареніна, Ю. Олійник, О. Орлова, Л. Шелдон, Ф. Файєлла та ін.), присвячених уточненню розуміння феномена гейміфікації та її швидкому розвитку.

У ході аналізу цих досліджень можна визначити, що таке гейміфікація (ігрофікація) в освіті? Це сучасний і досить популярний напрямок, яким цікавиться все більше вчителів та викладачів різних предметів. У широкому розумінні гейміфікація (від англ. *game* – «гра») – це використання елементів ігрової діяльності у неігровому середовищі, зокрема в навчанні. По суті, це трансформація окремих етапів уроку чи всієї освітньої діяльності в особливу «гру за правилами», де учні стають активними учасниками процесу.

Серед головних завдань вчителя обрати ефективні засоби навчання. Основна мета гейміфікації полягає не в розвазі як такій, а у впливі на пізнавальну діяльність школярів, у посиленні їх внутрішньої мотивації та зацікавленості в здобутті знань.

Головна перевага гейміфікації (або игрофікації) – це створення позитивного психологічного клімату на уроці – зараз, в умовах, коли діти та дорослі знаходяться у стані майже постійного стресу, має велике значення. Інформація, яку людина отримує через позитивні емоції, позитивні враження, засвоюється значно краще та зберігається довше, ніж коли це відбувається за принципом «тому що треба».

1.1. Дослідження щодо впливу гейміфікації в освітньому процесі

Багато досліджень підтверджують, що поєднання навчання з ігровими механіками позитивно впливає на концентрацію уваги, розвиток критичного мислення та формування стійкої зацікавленості до предмета. А це вкрай важливо, якщо ми говоримо про формування ключових компетентностей, якими має володіти кожен громадянин у сучасному суспільстві.

Наприклад, Карл Капп (Karl Kapp) у своїй праці *The Gamification of Learning and Instruction* довів, що ігрові механізми здатні підвищити рівень залучення учнів та забезпечити триваліше збереження знань у пам'яті. А Ю-Кай Чоу (Yu-kai Chou) у своєму *Octalysis Framework* виокремлює вісім головних «рушіїв мотивації», серед яких – прагнення досягати цілей, відчувати прогрес та отримувати винагороду.

Гейміфікація сприяє перетворенню учнів із пасивних слухачів на активних учасників уроку. Вона створює умови як для командної взаємодії, так і для виявлення індивідуальних здібностей кожної дитини:

- розвиток лідерських якостей та відповідальності;
- креативне мислення при вирішенні нестандартних завдань;
- уміння приймати швидкі та ефективні рішення в обмежений час;
- формування навичок співпраці та взаємодопомоги.

Ці компетентності виходять далеко за межі одного предмета й необхідні для особистісного розвитку, становлення активних та свідомих громадян, які готові до сучасних викликів.

В основі гейміфікації стоїть розкриття здібностей учасників освітнього процесу через ігрові прийоми викладання. Це може проявлятися у:

- створенні спеціальних мотиваційних ситуацій, де учень прагне досягнути певної мети;
- розробці креативних завдань, які стимулюють мислення та ініціативність;
- можливості висловити власну точку зору та захистити її в дискусії;
- виконанні нестандартних завдань як індивідуально, так і в командній співпраці.

Важливим є й психологічний аспект: гейміфікація перетворює навчальний процес на безпечне середовище, де дитина не боїться зробити помилку, оскільки сприймає завдання у форматі гри як цікаву пригоду, а не як «екзамен». Це знижує рівень тривожності, підвищує впевненість у власних силах і формує позитивний настрій до навчання.

Дослідження, проведені Джеймсом Полом Джі (James Paul Gee), показали, що ігровий підхід допомагає не лише засвоювати знання, а й переносити їх у реальні життєві ситуації. Учні краще запам'ятовують дати, події та терміни, коли вони подаються у форматі квесту, змагання чи віртуальної симуляції.

1.2. Упровадження гейміфікації на уроках історії

На уроках історії гейміфікація має особливу цінність. Вона може бути використана:

- як окремий фрагмент уроку (наприклад, вікторина або міні-квест);
- як провідна форма проведення заняття (урок у форматі «історичної гри» чи рольової симуляції);
- як інструмент для вивчення цілої теми (наприклад, «турнір знань» чи «історичний марафон»);
- як цікаве домашнє завдання, при виконанні якого учні можуть реалізувати свої думки та креативність ідей.

Учні можуть отримувати бонуси, бали чи «нагороди» за успішне виконання завдань. Такі механізми створюють ситуацію успіху, що є надзвичайно важливим для формування внутрішньої мотивації. Завдяки цьому учні не бояться робити припущення, висловлювати власні думки, самостійно доходити до певних висновків або формування теорій. В історичній науці такі навички є цінними і вони активізують дослідницьку діяльність у дітей.

Практика показує, що гейміфікація ефективна для учнів різних вікових категорій:

- У 5–7 класах вона забезпечує інтерес та емоційне залучення (як показує моя власна практика, діти зазначеної вікової категорії чекають на урок історії із особливим зацікавленням, із великим бажанням дізнатися, як будуть розгортатися події далі);
- у 8–9 класах розвиває командні навички та здатність аналізувати,
- у старшій школі допомагає формувати критичне мислення та вміння застосовувати знання у складних проблемних ситуаціях.

Крім того, гейміфікація на уроках історії позитивно впливає на різні типи пам'яті: слухову, зорову, асоціативну. Використання інтерактивних карт, таймлайнів, рольових ігор дозволяє краще структурувати інформацію. У цьому аспекті дослідження Себастьяна Деттінгера (Sebastian Deterding) підтверджують, що правильно побудована ігрова система здатна забезпечити глибоке та довготривале засвоєння знань.

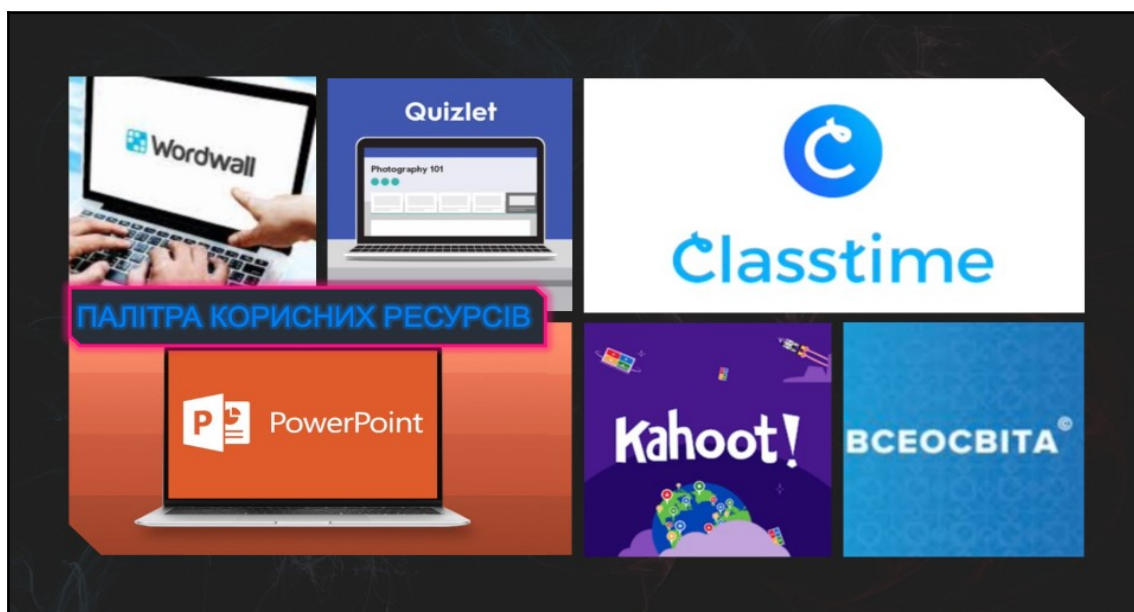
Таким чином, гейміфікація перетворює освітній процес на захопливу пізнавальну діяльність, де мотивація, навчання та розвага поєднуються в єдине ціле. Учні засвоюють знання через позитивні емоції, активну участь та власний досвід, що робить їх навчання ефективним, осмисленим і цікавим.

Розділ 2. Практичний досвід упровадження гейміфікації на уроках історії

Ігрові прийоми, які я ефективно використовую на практиці:

1. Вікторини або квести, проходячи які, діти отримують ігрові бали. Ці бали діти у подальшому можуть обміняти на певні заохочення, (зменшення об'єму домашнього завдання - його диференціація), цікаві знання, тощо. Тому учні мають реальну мотивацію опанувати вивчаємий матеріал.
2. Ігрова місія. На початку уроку ставиться певна місія, якої треба досягти до його завершення. Наприклад, з учнями 6-х класів під час вивчення уроків про Давній Єгипет, наша місія - побудувати піраміду, виконуючи завдання та відповідаючи на питання. Або, наприклад, презентаціях до уроку діти можуть шукати стікери з підказками, аби зібрати слово або скласти речення. Успішне виконання також винагороджується у різний спосіб.
3. Творчі домашні завдання (створення історичних мемів, банерів та ін.) дозволяє потрапити у ТОП-робіт серед усіх класів. Звичайно, що дітей все це підштовхує до активної діяльності, до роботи "на результат", а не просто тому, що так треба.
4. Командна гра HistoryON. Цей елемент передбачає об'єднання дітей у команди та взаємодію з іншими учнями. Основна мета цієї гри не просто перевірити рівень засвоєного матеріалу учнів, а й навчитися працювати у команді, формувати стратегію гри.

На своїх уроках використовую різноманітні інтернет-ресурси (Quizlet, Wordwall, Padlet, Kahoot), а також програми (PowerPoint, Canva тощо), *додаток 1*.



(Ресурси для впровадження гейміфікації на уроках)

Перелік ресурсів і додатків доволі великий, кожен має свої переваги, особливості, недоліки. Загалом, не обмежуюсь однією платформою, а комбіную різні інструменти для створення навчальних активностей. Але при цьому маю й ті, які складають основу у педагогічній діяльності і які використовую частіше за інші:

- Wordwall – потужний інструмент із різноманітними за формою завданнями. Підходить як для самостійної роботи дітей, так і для проходження завдань разом із вчителем. Є значна кількість яскравих шаблонів, завдяки яким завдання легко адаптувати для учнів різного віку. Додаток потребує стабільного підключення до інтернету. Ігрові активності з предмету історії на платформі Wordwall представлені у *додатку 3*.
- PowerPoint – надзвичайно цікавий та різноманітний інструмент, який дозволяє не просто створювати яскраві, красиві, привабливі презентації до уроків, а навіть елементарні ігри, наприклад «Своя гра». Цей ресурс унікальний тим, що він безкоштовний, майже кожен вчитель знає його основний функціонал, а також він працює без підключення до мережі інтернет (*додаток 2*).

| КАТЕГОРІЯ | КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ ЗА ПРАВИЛЬНУ ВІДПОВІДЬ | | | |
|------------------------|--|-----------|-----------|-----------|
| ЗНАВЕЦЬ РОКІВ | <u>5</u> | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>40</u> |
| ЛЮБИТЕЛЬ ТЕРМІНІВ | <u>5</u> | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>40</u> |
| ІСТОРІЯ ЗА ЗОБРАЖЕННЯМ | <u>5</u> | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>40</u> |
| ЩОСЬ ЦІКАВЕ | <u>25</u> | <u>25</u> | <u>50</u> | <u>50</u> |

(Гра HistoryON, що розроблена у PowerPoint)

Ця гра передбачає об'єднання учнів у 2 команди. За час гри кожен учень від команди бере участь – обирає категорію та складність запитання. Відповідно, чим більше балів можна заробити, тим складніше буде завдання.

У грі є завдання різних категорій – на знання років, термінології, опрацювання зображень, а також різні творчі завдання, які можуть бути як складними так і навпаки, веселими.

Команда-переможець визначається наприкінці гри, за загальним рахунком.

Подібний інтерактив має ряд переваг:

1. Це цікаві та незвичайні завдання, які мотивують та зацікавлюють дітей до активностей.
2. Завдяки навчанню через позитивні емоції, матеріал краще засвоюється.
3. Діти навчаються працювати у команді, оскільки гра розрахована саме на командну участь, колективне обговорення вибору питань та допомога тому учаснику від команди, який готується до відповіді.
4. Реалізація гри можлива як під час дистанційного, так і очного формату навчання.

5. Не потребує інтернет-підключень, завдяки роботі у PowerPoint

Загалом, ця гра дуже яскраво сприймається учнями різних вікових категорій. А можливість отримати різноманітні ігрові бонуси для команди переможців лише підтримую зацікавленість.

Такі завдання у своїй практиці використовую наприкінці завершення вивчення навчальної теми, перед контрольною роботою. Для учнів це можливість повторити вивчений матеріал, краще його запам'ятати, перевірити свій рівень знань.

І подібна практика позитивно відображається на результатах, оскільки загальна статистика якості відповідей у контрольних роботах, проведених після такої гри, значно краща, ніж коли використовуються більш традиційні методи навчання та повторення.

В ігровій формі учні виконують і домашні завдання. Використовую такі інтерактиви, як створення історичних мемів за певною тематикою, формування ТОП-ів, проєктна діяльність, зйомка відеороликів на задану тематику тощо.

Зазвичай здобувачам освіти надаю лише базові інструкції та вимоги. Усе інше залежить від творчого підходу, креативності дітей та від того, як має виглядати результат. За виконання завдань учні отримують не тільки класичні оцінки, але й різноманітні бонуси (цікаві ваучери, звання, тощо), що мотивує їх до діяльності.

Завдяки таким різноманітним завданням вони набувають уміння працювати індивідуально так і в команді, демонструючи нестандартні підходи в обробці, вивченні й відтворенні інформації, що сприяє розвитку ключових компетентностей та наскрізних умінь. Під час підготовки до уроків спираюся на сталі методи викладання, оскільки без них просто не можливо організувати якісний освітній процес. Тому віддаю перевагу поєднанню сучасних технологій із традиційними формами та методами навчання.

Висновки

Упровадження гейміфікації / ігрофікації, у першу чергу, позитивно оцінюється самими учнями, адже освітній процес для них стає не лише зрозумілішим, а й набагато цікавішим та емоційно привабливим. Звичайний урок із використанням традиційних методів часто сприймається школярами як формальність, у той час як ігрові елементи дають змогу зануритися в процес, відчувати себе частиною дії та бути активним учасником подорожі в історичному моменті. Це значно підвищує рівень обізнаності в темі та внутрішньої мотивації: учні не просто виконують завдання, а прагнуть завершити «місію», отримати «нагороду» або досягти командної перемоги.

Дослідження психологів та педагогів (зокрема К. Каппа та Ю.К. Чоу) підтверджують, що гейміфікація підсилює ефект залучення (*engagement effect*): учні із задоволенням включаються в роботу, більше часу приділяють завданням, проявляють наполегливість навіть тоді, коли завдання є складними. Це пояснюється тим, що гра задовольняє кілька базових потреб особистості – у змагальності, визнанні, командній співпраці та індивідуальному успіхові.

Технологія гейміфікації на моїх уроках історії значно розширює горизонти залучення учнів до вивчення предмета. Історія у свідомості школярів перестає бути набором дат і фактів, натомість постає як динамічний процес, у якому вони можуть себе випробувати. Наприклад, виконуючи роль історичних діячів у рольових іграх, беручи участь у «битвах» вікторин, створюючи інтерактивні карти чи проходячи квест, учні починають глибше розуміти причинно-наслідкові зв'язки подій, аналізувати їх і робити власні висновки. Це сприяє розвитку критичного мислення, логіки та історичної уяви.

Не менш важливим є й соціальний аспект гейміфікації. Методи, які я впроваджую, ініціюють групові види роботи, які спрямовані на знаходження спільних рішень. Учні навчаються слухати одне одного, аргументувати свою позицію, домовлятися та брати на себе відповідальність за результат. Такі навички

є ключовими для сучасної людини, яка живе й працює у світі командних проєктів, дискусій і спільних рішень.

Результати застосування ігрофікації можна побачити не лише на рівні емоційної зацікавленості, а й у підвищенні успішності учнів. Вони охоче беруть участь у креативному процесі навчання, активно долучаються до виконання творчих проєктів, стають ініціаторами створення історичних відеороликів, вікторин. Багато школярів, мотивованих гейміфікацією, успішно демонструють свої знання й навички на олімпіадах, історичних турнірах та інших інтелектуальних конкурсах. Це свідчить про те, що ігрова форма навчання допомагає не лише запам'ятати інформацію, а й навчитися її застосовувати у різних контекстах.

Таким чином, гейміфікація має багатовимірний позитивний вплив на освітній процес. Підсумовуючи, можна відмітити, що ігрові технології підвищують мотивацію учнів, сприяє глибшому засвоєнню знань, розвиває критичне мислення, формує соціальні навички співпраці та впевненості у власних силах. Завдяки цьому навчання перестає бути формальністю й стає захопливою подорожжю у світ знань, де кожен учень може відчути себе переможцем.

Список використаних джерел та літератури

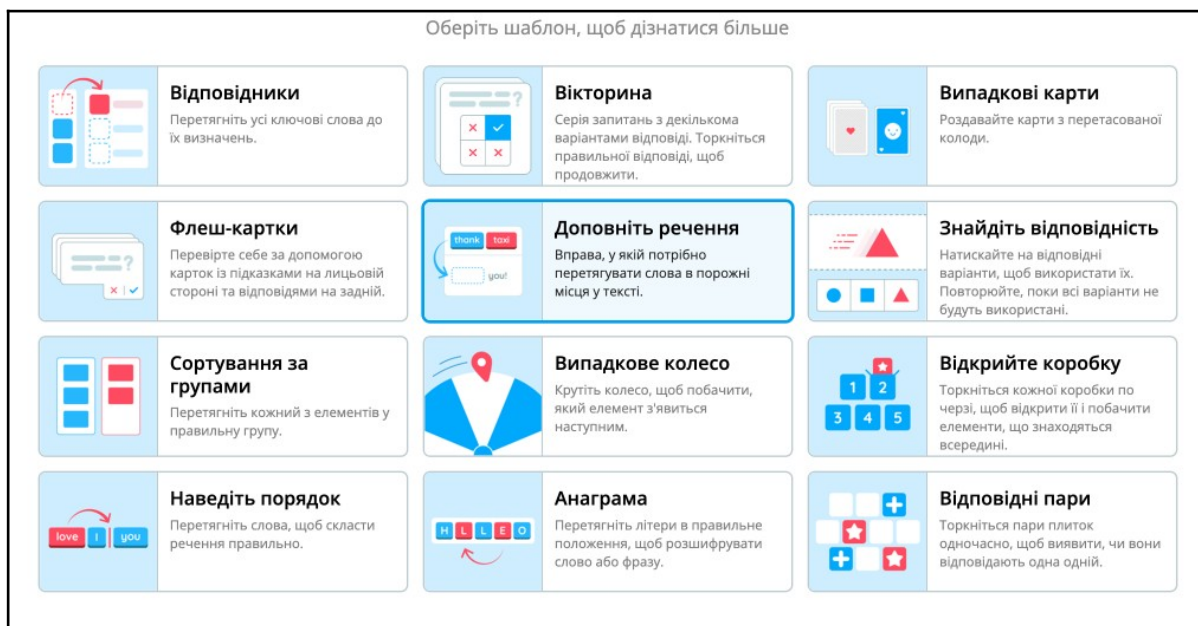
1. Werbach, Kevin & Hunter, Dan. For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business. University of Pennsylvania. Wharton Digital Press, 2012. URL: https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business
2. Бугайчук, К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки / К. Л. Бугайчук // Дистанційна освіта України 2015: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Харків, 19-20 листопада 2015 р.). – Харків : ХАДІ, 2015. – С. 39-43.
3. Дядікова, О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia>
4. Козуб Г. О., Шинкаренко Я. М., Козуб В. Ю. Гейміфікація в освіті: інтеграція Classcraft в освітній процес (Педагогічна Академія: наукові записки, 2024) 20 С.
5. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі (New Pedagogical Thought, 2022). С. 47-51. URL: <https://npd.roippo.org.ua/index.php/NPD/article/view/471/427>
6. Нехаєнко К. О., Кривонос О. М. Гейміфікація в освіті: інноваційний підхід до залучення та мотивації учнів (Матеріали конференції, 2023).
7. Пометун О. І. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. — Київ: АСК, 2014. — 192 с. URL: https://shron1.chtyvo.org.ua/Pometun_Olena/Entsyklopediia_interaktyvnoho_navchannia.pdf
8. Ткаченко, О. Л. (2015). Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. Актуальні питання гуманітарних наук. No.11. С. 303–309. URL: https://www.apfn-journal.in.ua/archive/11_2015/45.pdf

Додатки

Додаток 1

Палітра корисних ресурсів, що використовуються на уроках історії:

1. [Wordwall](#) – ресурс із великою кількістю різних форм завдань, починаючи від класичних, завершуючи ігровими активностями. Підходить для роботи як в дистанційному форматі навчання, так і очному.



(Функціонал ресурсу *Wordwall*)

2. [Kahoot.it](#) – ігрова вікторина, яка формує рейтинг гравців (можна налаштувати як рейтинг окремих учнів, так і за командами). Діти можуть створити свій акаунт та персоналізувати його (ім'я, аватар).
3. [Quizlet](#) – гра у картки, ідеально підходить для опрацювання та вивчення історичних дат.
4. [Classtime](#) – так само, як і *Wordwall*, має велику кількість різноманітних активностей, за допомогою яких легко створити цікаві завдання для вивчення історії.
5. [Vseosvita](#) – має велику кількість функцій. У контексті гейміфікації використовую функцію квесту.

**Історична гра HistoryON,
створена у пакеті Microsoft Office PowerPoint**

Автор: Каргін К.Е.

| КАТЕГОРІЯ | КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ ЗА ПРАВИЛЬНУ ВІДПОВІДЬ | | | |
|------------------------|--|-----------|-----------|-----------|
| ЗНАВЕЦЬ РОКІВ | <u>5</u> | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>40</u> |
| ЛЮБИТЕЛЬ ТЕРМІНІВ | <u>5</u> | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>40</u> |
| ІСТОРІЯ ЗА ЗОБРАЖЕННЯМ | <u>5</u> | <u>10</u> | <u>20</u> | <u>40</u> |
| ЩОСЬ ЦІКАВЕ | <u>25</u> | <u>25</u> | <u>50</u> | <u>50</u> |

(Головне ігрове поле)

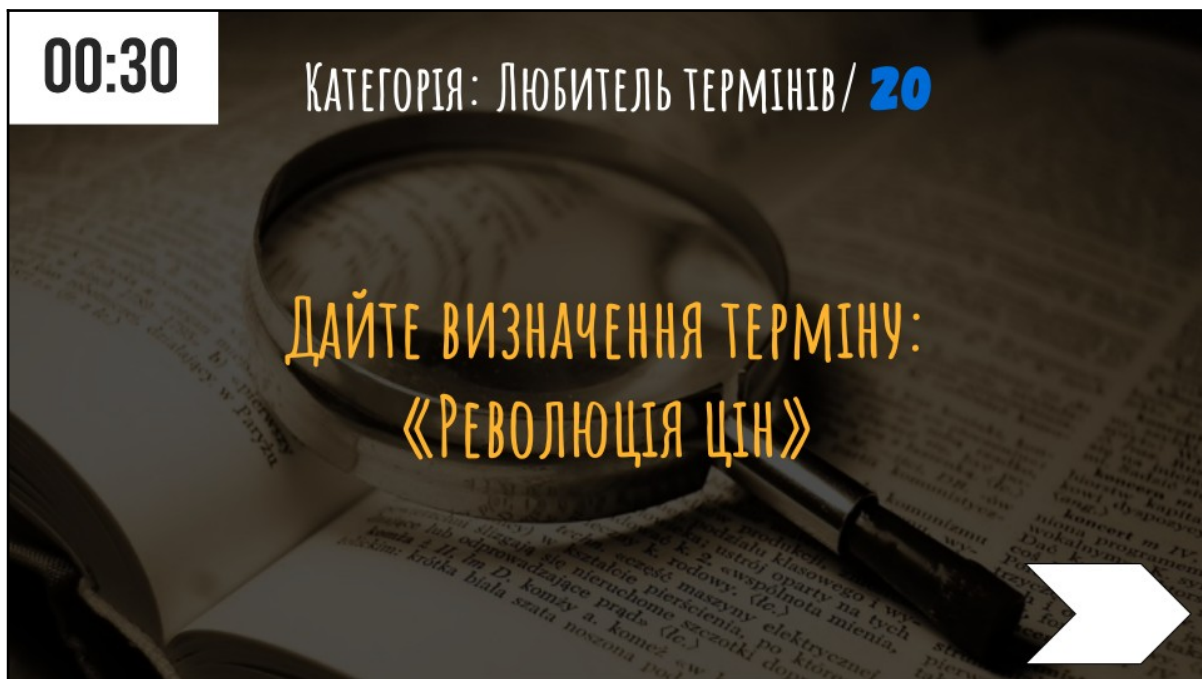
1. Правила гри:

- Діти об'єднуються у 2 команди (випадковим чином визначаються 2 учні, які будуть капітанами команд. Потім капітани, по-черзі, називають учнів, яких обирають собі у команди).
- Порядок, за яким учні обираються у команду, і є порядком вступу гравців у гру.
- Гравці команди по-черзі обирають категорію запитань серед 4-х запропонованих і дають відповіді протягом 30 секунд.
- Кожна команда колективно обговорює відповідь, яку потім озвучує певний гравець, чия черга дійшла представляти думку команди.
- Якщо команда, що обрала собі запитання, не може надати відповідь, хід переходить до іншої команди.

- По завершенню гри проводиться підрахунок зароблених балів і визначення переможця, який отримує певну винагороду.

2. Функціонал гри:

- Гра передбачає 4 категорії: «Знавець років», «Любитель термінів», «Історія за зображенням», «Щось цікаве». За розробку відповідає вчитель, тому категорії можна змінювати або збільшувати, відповідно меті уроку.
- У кожній категорії по 4 запитання різного рівня складності. Чим складніше питання, тим більше балів за нього можна заробити.
- Категорія Знавець років передбачає завдання, пов'язані зі знанням подій, років. Любитель термінів, відповідно, знання термінології. Категорія Історія за зображенням передбачає роботу з зображувальними джерелами – фото, картини, історичні документи, ілюстрації, схеми. Щось цікаве – це категорія зі складними та незвичайними, інколи кумедними завданнями. Наприклад, уявити себе героєм історичних подій та від його імені розказати, як вони розгорталися. Уявити себе літописцем, кореспондентом або представити альтернативну історію – поміркувати як би могли розгортатися події по інакшому.



(Приклад компоновання сторінки із запитанням в категорії Любитель термінів)

3. Реалізація гри:

Гра виконана на базі PowerPoint. Основна робоча механіка – це перехід до необхідних слайдів, завдяки встановленим якорям-гіперпосиланням. Під час проведення гри можна переміщуватися по слайдам у довільному порядку.

Гра працює без підключення до мережі інтернет, тому легко може використовуватися у класах, де немає стабільного підключення до мережі.

Вона легко адаптується під будь-яку навчальну тему з предмету історії, також її можна інтегрувати з іншими предметами.

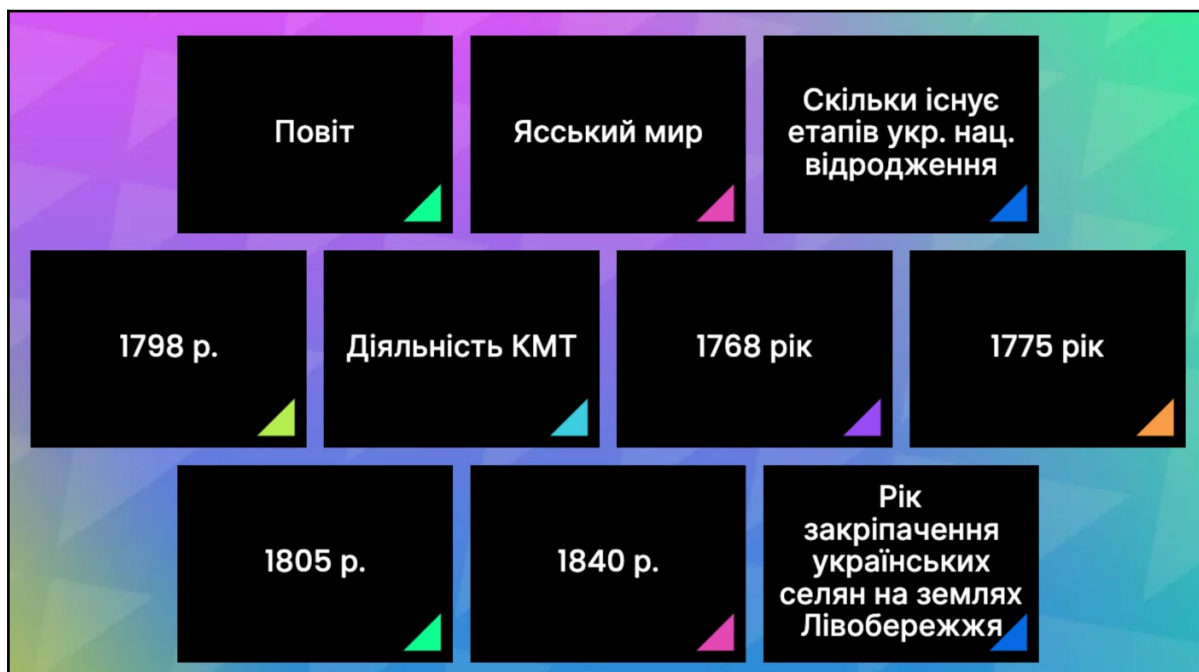
Ігрові активності з предмету історії на платформі Wordwall

Wordwall – інтернет-платформ, що має багато різних можливостей щодо впровадження гейміфікації на уроках. Часто використовую її при створенні окремих завдань, аби перевірити навички учнів.

1. Квізи

Зручний інструмент для вивчення дат/подій. Кожен квіз має дві сторони. На одній може зазначатися дата, на іншій - подія (або в перемішаному варіанті). Завдання учня - обрати квіз, наприклад, на якому зазначена подія, і правильно назвати рік, коли ця подія відбулася. Після відповіді, картка відкривається аби учень побачив відповідь. Якщо відповідь вірна - квіз закривається. У разі помилки, він знову повертається до загального поля, після чого відбувається перемішування всіх карток.

Гра завершується тоді, коли учні правильно називають поді/дати на всіх картках.

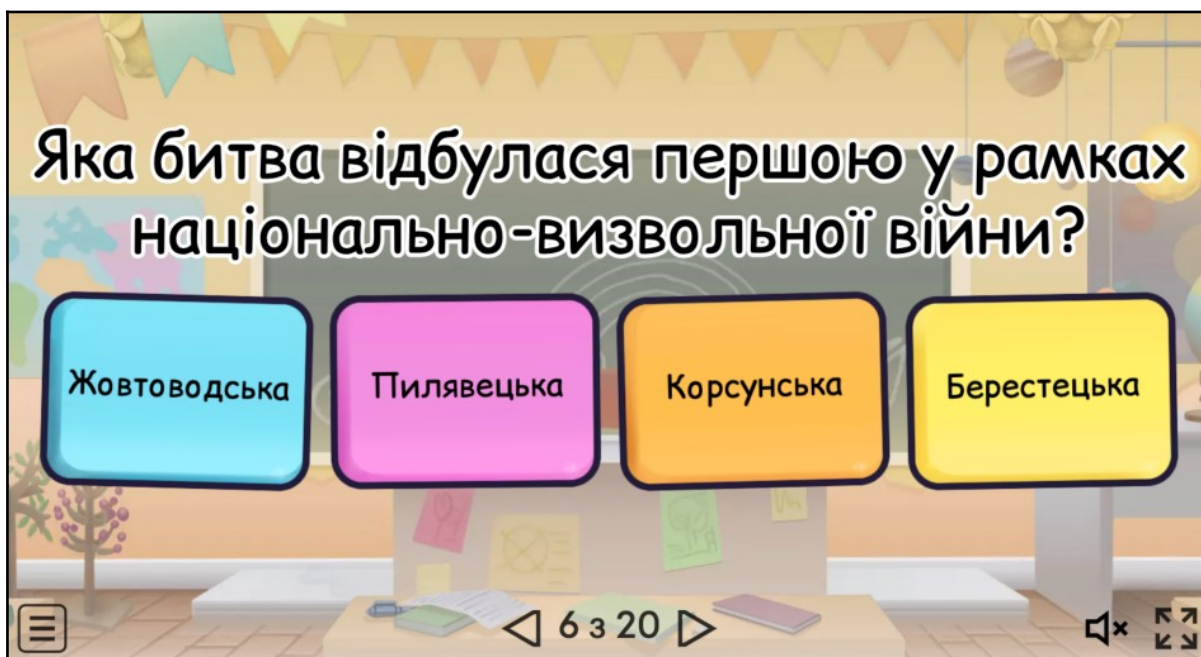


(Квізи на платформі Wordwall)

2. Вікторина

Це ідеальний формат для тренування проходження тестів з історії, але із залученням ігрових механік. Суть – правильно відповісти на всі запитання вікторини, обираючи одну серед чотирьох запропонованих відповідей до кожного питання. Чим швидше учень дає правильну відповідь, тим більше ігрових балів він заробляє. Тобто, важливо не просто правильно, але й швидко обирати варіант.

По завершенню гри кожен учень отримує ігрові бали, система формує рейтинг переможців. Виграє той, хто відповів правильно на найбільшу кількість запитань та зробив це швидко.



На платформі пропонується велика кількість дизайнів гри, тому можна підібрати оптимальний варіант, з урахуванням віку здобувачів освіти, а також тематики, яка вивчається.

На цій платформі доступна велика кількість форматів завдань. Але повний доступ можливий лише за платної підписки. Також у класі має бути стабільне підключення до мережі інтернет, аби всі активності працювали коректно.