

2. Onishchuk I., Ikonnikova M., Antonenko T., Kharcenko I., Shestakova S., Kuzmenko N., Maksymchuk B. Characteristics of Foreign Language Education in Foreign Countries and Ways of Applying Foreign Experience in Pedagogical Universities in Ukraine. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 2020. №12(3). Pp. 44–65.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-651-8-54>

ГЕЙМІФІКОВАНЕ НАВЧАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПЛАТФОРМИ «WORDWALL» У 5 КЛАСІ ЗАКЛАДІВ ІЗ УГОРСЬКОЮ МОВОЮ НАВЧАННЯ ЯК ФАКТОР ПІДТРИМКИ МОТИВАЦІЇ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

Павлович Юдіта Павлівна

доктор педагогічних наук,

доцент кафедри філології,

Закарпатський угорський університет імені Ференца Ракоці II

м. Берегове, Україна

В умовах воєнного стану та постійних безпекових викликів освіта України зіштовхнулася з нагальною потребою переосмислення традиційних підходів до навчання. Особливо гостро це питання постає в контексті викладання української мови у 5 класі закладів загальної середньої освіти з мовами національних меншин (зокрема угорською), де перехід до адаптивного дистанційного або змішаного навчання істотно ускладнює процес опанування державної мови. Специфіка білінгвального середовища, мовний бар'єр та психоемоційне напруження школярів у період війни призводять до відчутного зниження пізнавальної мотивації та одноманітності освітнього процесу. За таких умов традиційні репродуктивні методи виявляються малоефективними, тому виникає необхідність впровадження гейміфікованого навчання, що дозволяє зберегти внутрішню мотивацію учнів, знизити рівень тривожності.

Використання навчальних ігор сприяє активізації уваги учнів та їхній трансформації з пасивних слухачів в активних учасників освітнього процесу. Мультимедійний супровід (звукові та візуальні ефекти), а також механіка гейміфікації (система балів, рейтинги тощо) створюють потужний стимул для пізнавальної діяльності. Ігри мінімізують в учнів рівень стресу та нівелюють страх перед викликами» [1, с. 14].

За твердженням А. Долинського та Л. Кравченко [3], застосування гейміфікаційних елементів в освітньому процесі суттєво спрощує

формування та закріплення мовленнєвих навичок, стимулюючи пізнавальний інтерес та активність здобувачів освіти.

Гейміфікація на уроках української мови є ефективним інструментом, що допомагає полегшити засвоєння орфографічних і граматичних правил, розширити словниковий запас та покращити комунікативні навички. Вона сприяє створенню середовища, де учні можуть експериментувати, вільно виражати думки і не боятися помилок, що є важливим для навчання будь-якої мови, у тому числі й української. [4, с. 60-61].

Для здобувачів освіти 5 класу із угорською мовою навчання, які опановують українську мову в такий складний період, особливого значення набуває платформа «Wordwall». Цей цифровий інструмент дозволяє моделювати гейміфіковане навчальне середовище, поєднуючи яскраву візуалізацію, інтерактивну взаємодію та ігрову механіку, що стає дієвим фактором підтримки їхньої питомої мотивації та зниження мовного бар'єру.

Wordwall – це багатофункціональний цифровий інструментарій для створення дидактичних навчальних матеріалів та організації інтерактивної навчальної діяльності учнів. Як зазначає О. В. Галицький [2], сервіс дає змогу створювати інтерактивні вправи та їхні друковані версії у форматі PDF, що розширює можливості його використання як в онлайн-, так і в очному освітньому процесі.

Практичний досвід засвідчує, що використання wordwall суттєво активізує комунікативно-мовленнєву діяльність п'ятикласників із угорською мовою навчання. Інтерактивні ігрові вправи підвищують пізнавальний інтерес до вивчення української мови, спрощують засвоєння нової лексики та граматичних структур. Завдяки розмаїттю шаблонів і можливості гнучкого налаштування контенту під мовний рівень учнів, вправи на онлайн-платформі «Wordwall» легко адаптувати до будь-якої теми курсу, роблячи процес опанування державної мови динамічним, наочним.

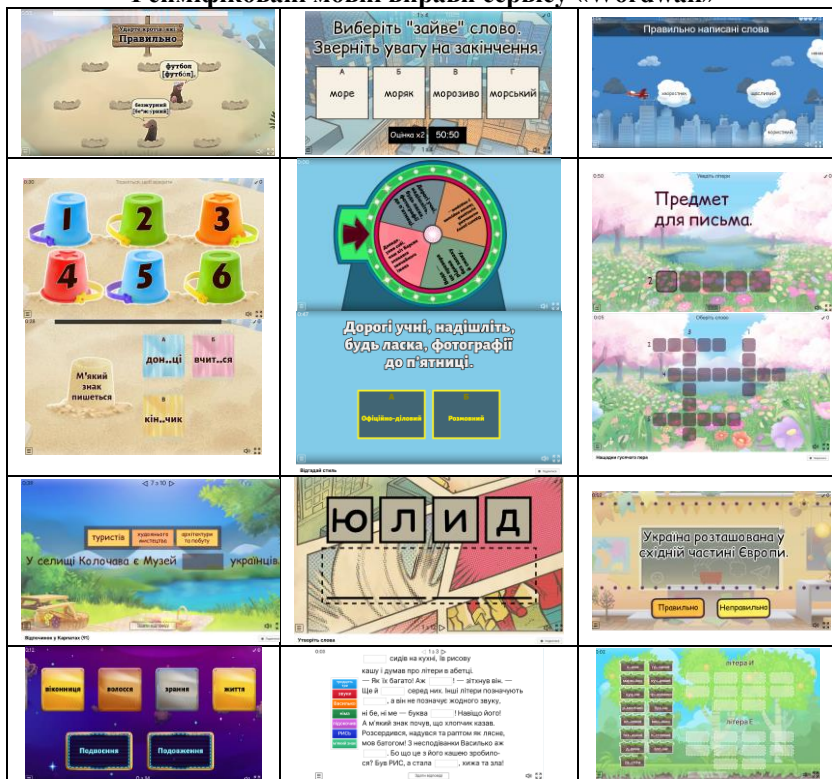
У сервісі «Wordwall» є велика кількість шаблонів для створення навчальних ресурсів, а саме: відповідники, де необхідно перетягнути усі ключові слова до їх визначень; вікторина – це серія запитань з декількома варіантами відповіді, а щоб продовжити виконання завдання потрібно натиснути на правильну відповідь; відсутнє слово – це вправа де необхідно перетягувати слова в тексті на місце пропусків; сортування за групами, де потрібно перетягнути кожний з елементів у правильну групу; відкрийте коробку де потрібно торкнутися до кожної «коробки» по черзі, аби відкрити її і побачити елементи, що містяться всередині; знайти відповідність – потрібно натискати на відповідні варіанти, щоб використати їх і здійснювати повторення доти, поки всі варіанти не будуть використані; анаграма – потрібно перетягнути літери в правильне положення, щоб розшифрувати слово або фразу; відповідні пари – потрібно торкнутися пари

плиток одночасно, щоб виявити, чи вони одна одній відповідають; шибениця – потрібно дописати слово, обираючи правильні літери; пошук слів – потрібно знайти всі слова, які приховані в сітці з літерами і це потрібно зробити якомога швидше; кросворд – використовуючи підказки потрібно вирішити кросворд та інші. [2, с. 107]

У процесі навчання української мови учнів 5 класу із угорською мовою навчання особливу увагу було приділено використанню гейміфікованих вправ, розроблених за допомогою платформи «Wordwall». Зважаючи на труднощі, пов'язані з відмінностями української та угорської мов, обмеженим словниковим запасом учнів, такі вправи стали ефективним засобом активізації мовленнєвої діяльності та закріплення навчального матеріалу.

Таблиця 1

Гейміфіковані мовні вправи сервісу «Wordwall»



У таблиці 1 представлено комплекс інтерактивних завдань, використаних на різних етапах уроків. Серед них – вправи на вибір правильної відповіді, встановлення відповідностей, сортування мовного матеріалу, заповнення пропусків, визначення правильних і неправильних тверджень, а також інтерактивні вікторини. Кожна вправа добиралася відповідно до конкретної навчальної мети та змісту мовного матеріалу.

Особливу роль відігравали завдання, спрямовані на розширення словникового запасу, засвоєння граматичних форм, правильне вживання слів і конструкцій та розвиток мовленнєвих умінь. Ігровий формат вправ давав змогу багаторазово повторювати мовний матеріал без надмірного навантаження, швидко перевіряти правильність виконання та підтримувати інтерес учнів до навчання.

Гейміфіковане навчання з використанням платформи «Wordwall» створює умови для підтримки інтересу до навчання, емоційної залученості та активної участі учнів у мовленнєвій діяльності. Ігровий формат завдань дає змогу зробити процес вивчення української мови більш динамічним, доступним і позитивно емоційно забарвленим. Таким чином, wordwall доцільно розглядати не лише як цифровий інструмент для виконання мовних вправ, а передусім як засіб підтримки та збереження навчальної мотивації учнів у складних умовах воєнного стану.

Література

1. Баньої В. Ф., Маринець В. В. Використання цифрових інструментів гейміфікації на уроках української мови в ЗЗСО. Закарпатські філологічні студії : наук. журн. Ужгород, 2025. Вип. 44, т. 1. С. 9–16.
2. Галицький О. В. Створення навчальних матеріалів з використанням хмарного сервісу Wordwall. Інформаційні технології в професійній діяльності : матеріали XVI Всеукр. наук.-практ. конф. Рівне : РДПУ, 2023. С. 106–108.
3. Долинський А. Б., Кравченко Л. І. Гейміфікація у системі освіти: від теорії до практики. Науковий вісник. Педагогіка. 2021. № 5 (11). С. 105–114.
4. Кричун Л. П., Нестеренко Т. А. До питання гейміфікації на уроках української мови. Наукові записки. Серія: Філологічні науки. Кропивницький, 2024. Вип. 4 (211). С. 58–62.