

**Автор:**

Вознесенський Микола Анатолійович  
студент I курсу магістратури  
11М групи, спеціальності 014.09  
Середня освіта (інформатика)  
факультету математики, інформатики та  
фізики Українського державного університету  
імені Михайла Драгоманова;  
вчитель інформатики Приватного закладу  
загальної середньої освіти II-III ступенів  
"Гімназія А+".

**Науковий керівник:**

Франчук Наталія Петрівна,  
доцент, кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри інформаційних технологій і  
програмування Українського державного  
університету імені Михайла Драгоманова

## **ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКОВАНИХ СЕРЕДОВИЩ ДЛЯ ПЕРЕВІРКИ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ**

**Анотація.** Розглянуто використання вебресурсів для створення динамічних тестових завдань як ефективного інструменту гейміфікації освітнього процесу. Описано платформи для перевірки знань учнів, підвищення мотивації та покращення засвоєння навчального матеріалу завдяки застосуванню динамічних елементів і гнучкого підходу до навчання.

**Ключові слова:** гейміфікація, вебресурс, динамічні тести, освітні платформи, навчальна мотивація, засвоєння знань, цифрові технології, активізація навчання, пізнавальна діяльність, гейміфікований підхід.

**Вступ.** Із розвитком світу, інтереси та захоплення дітей почали змінюватися. На даний час не можливо уявити сучасного учня, який не буде використовувати електронні пристрої у повсякденному житті. Це змушує учителів модернізуватися та вдосконалювати навички володіння новітніми технологіями, створювати нові підходи для навчання [10], [6], зокрема для засвоєння та закріплення навчального матеріалу [11].

Використання різних програмних засобів, динамічних ресурсів, онлайн-платформ та ігрових вебсайтів дає можливість зацікавити учнів та зроби освітній процес не лише інформативним, а й значно привабливішим. Це спрощує подання і вивчення нового матеріалу, роблячи процес навчання більш захопливим, динамічним і гнучким.

Одним із багатьох способів активізації пізнавальної діяльності є використання цифрових технологій, що поєднують елементи гри та навчання. Зокрема, динамічні онлайн-тести, які набрали великої популярності та стали інструментом для повторення, систематизації та закріплення вивченого матеріалу [11]. Такий підхід стимулює мотивацію учнів, підвищує їхню залученість до освітнього процесу, а також сприяє формуванню навичок самоконтролю та рефлексії.

**Мета написання роботи.** Дослідження вебресурсів для створення динамічних тестових завдань, як інструменту гейміфікації освітніх процесів, спрямований на підвищення ефективності навчання учнів.

**Основна частина.** У сучасних освітніх умовах впровадження цифрових технологій відіграє ключову роль у підвищенні якості освітнього процесу [10]. Одним із важливих напрямів є використання вебресурсів для створення динамічних тестових завдань, які поєднують елементи гейміфікації та традиційного оцінювання знань. Використання таких інструментів не лише сприяє підвищенню мотивації учнів до навчання, але й забезпечує

ефективне засвоєння навчального матеріалу завдяки ігровим механізмам та динамічним елементам.

Існує багато різних середовищ для створення динамічних навчальних завдань, наведемо кілька прикладів таких платформ: Blooket [1] – це онлайн-платформа для гри, завдяки використанню якої учителі можуть використовувати готові набори або створювати власні вправи та ігри. Перевагою цього сервісу є те, що учні не повинні реєструватися. Але наявність облікового запису дає учням змогу відслідковувати свої результати, купувати та продавати «блуки», брати участь у подіях для спільноти Blooket. На вебресурсі Blooket подаються вправи у формі вікторин із великими кольоровими блоками для вибору відповідей. Учитель проводить динамічну гру в Blooket на своєму екрані, а учні заходять у гру за допомогою згенерованого ідентифікаційного номера. Гра може бути задана також у формі домашнього завдання, і в такому разі учні працюють кожен у власному темпі. Крім відповідей на запитання, учні можуть також вибрати режим гри («класичний», «кав'ярня», «піратський вояж», «золотий квест» та ін.) та використовувати отримані бали після кожного запитання на «придбання» відповідних товарів (золотих злитків, їжі тощо) чи персонажів. Серед недоліків платформи – відсутність україномовного інтерфейсу [8].

Gimkit [2] – це освітня платформа, яка поєднує навчання з елементами гри, створюючи динамічні вікторини для учнів. Вчителі можуть створювати класи, запрошувати учнів та розробляти власні квізи, відомі як «kits». Платформа підтримує як індивідуальний, так і командний режими гри, що дозволяє адаптувати її до різних навчальних потреб. Учні отримують віртуальні гроші за правильні відповіді, які можуть використовувати для придбання підсилювачів та ігрових предметів, що підвищує їхню мотивацію та залученість в освітній процес. Після завершення гри відбувається автоматичне оцінювання відповідей та надаються вчителям детальні звіти про успішність класу та окремих учнів [3].

Хмарний сервіс Wordwall – це багатофункціональний інструментарій для створення дидактичних навчальних матеріалів з метою подальшого їх використання під час проведення занять з різних навчальних дисциплін. Використання цього хмарного сервісу надає вчителю можливість створювати динамічні вправи, а також їх друковані версії (формат \*.pdf), що значно спрощує роботу науково-педагогічних працівників за відсутності доступу до глобальної мережі Інтернет. У сервісі Wordwall [5] 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 кількома варіантами відповіді, а щоб продовжити виконання завдання потрібно натиснути на правильну відповідь;
- *відсутнє слово* – це вправа де необхідно перетягувати слова у тексті на місце пропусків;
- *сортування* за групами де потрібно перетягнути кожний з елементів у правильну групу;
- *відкрити 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;
- *навести порядок* – потрібно перетягнути слова так щоб в результаті отримати правильне речення (твердження);
- *діаграма з мітками* – потрібно перетягнути «шпильки» у правильне місце на зображенні (карті);
- *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 у сітці з літерами і це потрібно зробити якомога швидше;

– *кросворд* – використовуючи підказки потрібно відгадати кросворд та ін. [7].

Quizizz [4] – це онлайн-сервіс, через використання якого можна створювати квізи (вікторини) та уроки у вигляді презентацій. Quizizz є умовно безоплатним та багатомовним сервісом, проте, на жаль, не адаптованим українською мовою. Quizizz може бути використаний в освітньому процесі безпосередньо під час навчального заняття, забезпечуючи його наочність та динамічність. Також можна використовувати даний сервіс під час виконання самостійної та домашньої роботи, адже однією із особливостей сервісу є можливість призначення створених завдань, які водночас можуть бути інтегровані у середовище Google Classroom. Звичайно, створені опитування та вікторини можуть бути використані і для перевірки знань та вмінь здобувачів освіти. До того ж, елементи гейміфікації, які включає сервіс, зокрема бали, лідерборди та режим гри «Mastery Peak», де є ігровий сценарій та естетика гри, слугують мотивуючим фактором та дозволяють залучити здобувачів до активної навчальної діяльності [9].

**Висновок.** Використання гейміфікованих середовищ для перевірки навчальних досягнень учнів та для створення динамічних тестових завдань є ефективним інструментом, що поєднує гейміфікацію та оцінювання знань у сучасному освітньому процесі. Такі платформи, як Gimkit, Kahoot та Quizizz, мотивують студентів та допомагають зробити навчання більш цікавим та продуктивним завдяки активізації пізнавальної діяльності. Застосування динамічних елементів та можливості індивідуальної адаптації ці інструменти пропонують гнучкий підхід до навчання, що відповідає сучасним освітнім вимогам та потребам учнів.

#### Список використаних джерел

1. Blooket. URL: <https://www.blooket.com/>
2. Gimkit - live learning game show. URL: <https://www.gimkit.com/>
3. Gimkit - огляд сервіса | Вчимо | Vchymo. URL: [https://vchymo.com/app/application/Gimkit?utm\\_source=chatgpt.com](https://vchymo.com/app/application/Gimkit?utm_source=chatgpt.com)
4. Quizizz | Free Online Quizzes, Lessons, Activities and Homework. URL: <https://quizizz.com/>
5. Wordwall | Створюйте кращі уроки швидше. URL: <https://wordwall.net/uk>
6. Вознесенський М. Ігрові середовища для вивчення змістової лінії «Алгоритми та програми». Інформаційно-комунікаційні технології в освіті, вип. 12, Травень 2024. URL: <https://e-journals.udu.edu.ua/index.php/ikt/article/view/1430>
7. Галицький О. В. Створення навчальних матеріалів з використанням хмарного сервісу Wordwall. 2023. URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/43381/Тytul.pdf?sequence=7>
8. Маслова Н. М., Мирза-Сіденко В. М. Дидактичні можливості хмарних сервісів для створення інтерактивних вправ у процесі навчання географії. 2024. DOI: <https://doi.org/10.32782/cusu-pmtp-2024-1-6>
9. Тітова, Л. О. Використання Quizizz в освітній діяльності. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/16784/1/%D0%A2%D1%96%D1%82%D0%BЕ%D0%B2%D0%B0%20Quizizz.pdf>
10. Франчук Н. Modern educational environment. New Computer Technology, 17, 2019. С. 7-11. DOI: <https://doi.org/10.55056/nocote.v17i0.937>
11. Франчук Н.П., Качабульська Т.В. Використання цифрових технологій для оцінювання на уроках інформатики у закладах середньої освіти: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Цифрова трансформація освіти: теоретико-методичні засади». м. Київ. 28 жовтня 2024 р. С. 163-165. DOI: <https://doi.org/10.31392/UDU-MKNino-Sergiyenko70-2024>. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/743272/1/Franchk\\_Kachabulska\\_163-165.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/743272/1/Franchk_Kachabulska_163-165.pdf)
12. Франчук Н.П., Швидун Л. П. Гейміфікація в освіті: матеріали III Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації*. Одеса: Видавництво ОНТУ, 28-29 вересня 2023 р. Одеса, 2023. С. 96-97. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/45400>