

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кархут Ю., Кузик О. Народне хореографічне мистецтво як засіб пізнання та збереження традицій народу, патріотичного виховання молодого покоління: *Науковий журнал «Молодий вчений», Культурологія, №11 (87), Листопад 2020. Одеса. С. 344-350 URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-11-87-74>*
2. Мостова І. Синтез бойового та хореографічного мистецтв, специфіка взаємодії. Рівне, Збірник «Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку», 2021, вип. 38, розд. III. :РДГУ. С. 145-150
3. Овчарук О. *Парадигмальні виміри ідеалу людини у просторі культури ХХ – початку ХХІ століття*. Київ: НАКККіМ, 2018. 36 с.
4. Пилат В. *Бойовий Гонак*. Львів: Галицька видавнича спілка, 1999. 336 с.
5. Руденко Ю. *Українська козацька педагогіка: витоки, духовні цінності, сучасність*. К.: МАУП, 2007. 384 с.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАННІ ЗДОБУВАЧІВ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ СУЧАСНОМУ ТАНЦЮ

Тараненко Юлія Петрівна
кандидатка педагогічних наук
Бердянський державний педагогічний університет
Запоріжжя, Україна
керівниця гуртка – методистка
Центр дитячо-юнацької творчості ім. Є. Руднєвої
Бердянськ, Україна

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, доступність різних індивідуальних електронних пристроїв, розширення спектру ігор призвело до масового застосування ігрових елементів в освітньому процесі.

Однією з тенденцій використання нових підходів і методик для реалізації активного навчання є гейміфікація, що за останні декілька років входить до списку трендів.

Сучасні здобувачі позашкільної освіти знаходяться в особливому інтерактивному ігровому просторі, тому гейміфікація власне і використовується

для створення звичного й комфортного для них середовища, яке під час правильної організації освітнього процесу сприяє підвищенню ефективності навчання.

Не дивлячись на порівняно короткий термін розвитку означеної проблематики, існує вже чимало досліджень і публікацій. Сучасні підходи до трактування поняття «гейміфікація» та розгляд даної дефініції в освіті знаходимо в дослідженнях В. Биховця, М. Імерідзе, О. Кочкурової, Є. Новікової, О. Пасічник, С. Переяславської, Н. Саєнко, О. Смагіної та ін. Різні аспекти гейміфікації як освітньої технології визначено в працях К. Вербаха, Н. Новоструєва, Д. Хантера, П. Храмкіна та ін. Позитивні та негативні сторони цього методу проаналізовано в дослідженні М. Laskowski [6]. Досвід використання відеоігор під час навчання розглянуто в циклі статей J. Shapiro [8].

Слід зазначити, що проблема використання гри в хореографічній освіті висвітлюється дослідниками (О. Мартиненко, Ю. Тараненко, А. Шевчук та ін.), але процес гейміфікації майже не розглядається.

Мета дослідження – визначити роль гейміфікації в освітньому процесі та розкрити досвід використання ігор у навчанні здобувачів позашкільної освіти сучасному танцю.

Гейміфікацію визначають як застосування елементів гри та ігрових принципів у неігрових контекстах [7, с. 15]. Спектр її застосування в освіті досить широкий, що дозволяє говорити про перспективи цієї технології та її елементів.

Ми розглядаємо гейміфікацію як метод навчання і виховання здобувачів позашкільної освіти, як засіб підвищення мотивації дітей до вивчення сучасного танцю в умовах дистанційної освіти. У грі активізуються психічні процеси учасників: увага, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення. Крім того, позитивні емоції під час гри допомагають покращити стосунки між учасниками команди та отримувати зворотній зв'язок педагогу від дітей. Малоактивні здобувачі позашкільної освіти долучаються до виконання завдань гри і не бояться робити помилки, розуміючи, що все можна виправити.

Із запровадженням дистанційної форми навчання в позашкільних закладах освіти, змішаної форми навчання та освітнього процесу в режимі онлайн ми занурилися в гейміфікацію та почали включати ігри в освітній процес вивчення сучасного танцю із дітьми різного віку. Натхнення на розробку ігор знаходили в настільних, застосовуючи творчий підхід під час інтерпретації їх під хореографічні ігри.

У процесі своєї практичної діяльності в Центрі дитячо-юнацької творчості ім. Є. Рудневої (м. Бердянськ) в народному ансамблі естрадного танцю «МарЛен» нами було розроблено та впроваджено такі ігри, як «Дубль», «Я – творець», «Батлимо з поп іт», «Свій стиль», «Юний балетмейстер». Так, наприклад, гра «Дубль» – це знаходження чогось спільного у двох частинах, чогось, що дублюється, що треба швидко назвати або показати. Метою цієї гри є розвиток швидкої реакції, уваги, пам'яті та засвоєння практичного матеріалу. Ця гра проводилася нами в двох форматах: офлайн (у танцювальному класі) та онлайн (у ZOOM). Під час заняття з сучасного танцю зі здобувачами основного рівня позашкільної освіти в онлайн-форматі на платформі ZOOM ми демонстрували на екрані дві картинки з основними позами та положеннями джаз-модерн танцю. Під час гри діти мали побачити однакову позу на двох картинках і швидко показати її практично. Цікаво те, що застосовуючи планшет або мобільний телефон, діти бачили тільки педагога з картинками та себе і поклалися виключно на свої знання й уміння. Діти були активними, емоційними, з цікавістю брали участь у грі.

У форматі офлайн гра «Дубль» проводилася нами за двома варіантами. Перший варіант передбачав, що 3 дитини попередньо тягнули картки з певною послідовністю і назвою вправ джаз-модерн танцю, які вони мали виконати на кожну зупинку на рахунок «8», послідовність у картках така, що двоє із дітей обов'язково зроблять однакову позу на зупинку. Гра починалася, коли всі діти переміщувалися в просторі по всьому залу, на рахунок «8» зупинялися, дивлячись навколо, шукали дві однакові пози (вправи), найуважніший та кмітливий піднімав руку і говорив назву. Потім усі відтворювали цю позу

(вправу). Гра продовжувалася за кількістю назв вправ на картці. Другий варіант відбувався, коли всі діти ставали у коло, у середині кола 3 дитини. На рахунок «1-3» всі переміщувалися по колу, на «4» - діти в середині ставали в пози джаз-модерн танцю, двоє – в однакові. Миттєво всі діти в колі мали показати дубльовану позу. Такий варіант є цікавішим, коли група масова і в середині більше, ніж три людини, щоб складніше було знайти пози, що дублюються, тим паче стають вони щільно один до одного. Дана гра розвиває уважність, допомагає засвоїти та відпрацювати основні пози та положення, не передбачає програшу та завжди відбувається в позитивній емоційній атмосфері.

Наведемо приклад командної гри «Юний балетмейстер», яка формує навички постановочної роботи, розвиває уяву, фантазію, творчі здібності, уміння імпровізувати, виховує прагнення до самовдосконалення, взаємодовіру і взаємодопомогу. Гра може проводитися також в двох форматах (онлайн та офлайн). Ми розподіляємо здобувачів позашкільної освіти вищого рівня навчання на дві групи, кидаємо 5 кубиків, на яких зображено варіанти жанру, головного персонажу, предмету, місця події та лейтмотиву сучасного танцю. Додатково є картки з музичним супроводом і можливість консультації педагога. Правило гри: кидаємо кубики і з'ясовуємо основні пункти для створення постановки, також витягаємо картку з музичним супроводом, вигадуємо назву команди – уявного колективу, створюємо історію, відтворюємо історію за законами драматургії мовою тіла, узгоджуємо з музичним супроводом, розробляємо комбінацію до танцю (використовуємо готові з освітнього матеріалу), презентуємо балетмейстерську роботу. Ми проводили таку гру на одному занятті впродовж півтори години, а також спробували використати як самостійну тижневу роботу. Ефект вразив нас, тому що здобувачі вищого рівня позашкільної освіти активно взаємодіяли, спілкувалися, включали в процес усіх членів команди, спільно приймали рішення та презентували балетмейстерські роботи високого рівня. Крім того, слід зазначити, що в процесі гри змогли продемонструвати свою особистість найсором'язливіші вихованці.

Тож, використання гейміфікації в процесі навчання сучасному танцю здобувачів позашкільної освіти дозволяє розширити можливості традиційного заняття та перенести акцент на інтерактивне навчання в співтворчості. Візуальне сприйняття інформації впливає одночасно на органи чуття, активізує пізнавальну діяльність і сприяє полегшенню засвоєння освітнього матеріалу. Використання ігор на заняттях із сучасного танцю сприяє розвитку особистості, комунікативних умінь і навичок та появи позитивних емоцій, гарного настрою й впевненості в собі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67. Т. 1. С. 44-47.
2. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Збірник наукових праць*. Вип. 24 (1–2018). Ч. 2. С. 344-349.
3. Саєнко Н. В., Новікова Є. Б. Потенціал гейміфікації як сучасної освітньої технології в умовах ЗВО. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка*. Вип. 5 (161).Серія: Педагогічні науки. Чернігів: НУЧК, 2019. С. 187-191.
4. Тараненко Ю. *Гра «Дубль» в форматі онлайн*. URL: <http://surl.li/ercwt> (дата звернення: 15.01.2023).
5. Тараненко Ю. *Гра «Юний балетмейстер»*. URL: <http://surl.li/erdjc> (дата звернення: 16.01.2023).
6. Laskowski Maciej. Student projects as an addendum to university study path. *Актуальні проблеми економіки*. 2011. № 10. С. 447-451.
7. Marczewski A. Gamification: a simple introduction. New York, 2013. 288 p.
8. Shapiro J. Making Games: The Ultimate Project-Based Learning. KQED, 2014. URL: <https://ww2.kqed.org/mindshift/series/guide-to-games-and-learning> . (Last accessed: 22.12.2020).