



”

Шишак А., Чайка В., Чикурова О. Гейміфікація мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів: сутність і практична реалізація. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2025. Том 13, № 7. С. 145-153. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i7-020>.

Shyshak A., Chaika V., Chykurova O. Heimifikatsiia mystetskoï diialnosti doshkilnykiv ta molodshykh shkoliariv: sutnist i praktychna realizatsiia [Gamification of artistic activity of preschoolers and primary school pupils: essence and practical implementation]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2025. Vol. 13, No 7. S. 145-153. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i7-020>.

УДК 373.2:373.3:37.013:7.07

DOI: 10.31110/2616-650X-vol13i7-020

Андріана ШИШАК¹, Володимир ЧАЙКА², Ольга ЧИКУРОВА³¹⁻³ Західноукраїнський національний університет, Україна¹ <https://orcid.org/0000-0001-7715-9528>

a.shyshak@wunu.edu.ua

² <https://orcid.org/0000-0003-3665-0403>

v.chaika@wunu.edu.ua

³ <https://orcid.org/0000-0003-4760-9895>

o.chykurova@wunu.edu.ua

ГЕЙМІФІКАЦІЯ МИСТЕЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДОШКІЛЬНИКІВ ТА МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: СУТНІСТЬ І ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ

Анотація. У статті визначено сутність гейміфікації мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів, досліджено можливості її практичної реалізації в освітньому процесі закладу дошкільної освіти та початкової школи. Гейміфікацію мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів обґрунтовано як цілеспрямоване використання ігрових елементів під час реалізації індивідуальної та колективної художньої творчості дітей, що здійснюється в різних видах мистецтва та передбачає створення художнього продукту як завершеного результату творчої діяльності. Закцентовано, що це відбувається шляхом впровадження ігрових елементів в освітній процес у межах різних форм організації навчання, кожна з яких спрямована на реалізацію завдань освітніх напрямів “Мовлення дитини” та “Дитина у світі мистецтва” Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) (для дошкільників) чи мовно-літературної та мистецької освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти (для молодших школярів). Визначено, що на практиці найпоширенішими ігровими елементами, які доцільно впроваджувати в організацію навчання мистецтву, виховання та розвитку у цій сфері дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, є історія, ігрові персонажі, основна місія та додаткові завдання, спеціальна внутрішня валюта, система винагород (фішки, медалі, звання), командна співпраця, часові межі, візуалізація прогресу та успішності, можливість обміну бонусів і виконання різних ролей. Досліджено, що художніми продуктами такої діяльності є: вивчена і виконана пісня та музично-ритмічна вправа, виразно продекларований вірш, складена казка чи притча, малюнок, аплікація, вибір з пластиліну, сценка і театралізована гра, створений відеозапис, поставлений мінімюзикл та інші творчі роботи, які діти створюють або виконують у межах гейміфікованої мистецької діяльності.

Ключові слова: гейміфікація; мистецька діяльність; література; дошкільники; молодші школярі; ігрові елементи; художній продукт; заклад дошкільної освіти; початкова школа; освітній процес.

Andriana SHYSHAK¹, Volodymyr CHAIKA², Olha CHYKUROVA³¹⁻³ West Ukrainian National University, Ukraine¹ <https://orcid.org/0000-0001-7715-9528>

a.shyshak@wunu.edu.ua

² <https://orcid.org/0000-0003-3665-0403>

v.chaika@wunu.edu.ua

³ <https://orcid.org/0000-0003-4760-9895>

o.chykurova@wunu.edu.ua

GAMIFICATION OF ARTISTIC ACTIVITY OF PRESCHOOLERS AND PRIMARY SCHOOL PUPILS: ESSENCE AND PRACTICAL IMPLEMENTATION

Abstract. The article defines the essence of the gamification of artistic activity of preschoolers and primary school pupils, and explores the possibilities of its practical implementation in the educational process of preschool education institutions and primary schools. The gamification of artistic activity of preschoolers and primary school pupils is substantiated as the purposeful use of game elements during the realisation of individual and collective artistic creativity of children, carried out in various forms of art and involving the creation of an artistic product as the completed result of creative activity. It is emphasised that this occurs through the introduction of game elements into the educational process within different forms of learning organisation, each aimed at implementing the objectives of the educational areas “Child’s Speech” and “The Child in the World of Art” of the Basic Component of Preschool Education (the State Standard of Preschool Education) for preschoolers, or the language and literary, and artistic educational areas of the State Standard of Primary Education for primary school pupils. It is determined that in practice, the most common game elements appropriate for inclusion in the organisation of education, upbringing and development in this area for children of preschool and primary school age include: narrative, game characters, a main mission and additional tasks, a special internal currency, a reward system (tokens, medals, titles), team collaboration, time limits, visualisation of progress

and achievement, opportunities to exchange bonuses, and role-play. The study shows that artistic products of such activity include: a learned and performed song or musical-rhythmic exercise, an expressively recited poem, a composed fairy tale or parable, a drawing, an appliqué, a plasticine model, a scene or dramatized game, a recorded video, a staged mini-musical, and other creative works produced or performed by children within the framework of gamified artistic activity.

Keywords: gamification; artistic activity; literature; preschoolers; primary school pupils; game elements; artistic product; preschool education institution; primary school; educational process.

Постановка проблеми. У закладі дошкільної освіти та початковій школі здобувачі освіти здійснюють навчальну діяльність під час освітнього процесу у межах різних форм організації навчання, кожна з яких спрямована на реалізацію завдань визначених освітніх напрямів (для дошкільників) чи освітніх галузей (для молодших школярів). Відповідно до Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) у ЗДО під час вивчення освітніх напрямів “Мовлення дитини” та “Дитина у світі мистецтва” діти дошкільного віку займаються мистецькою діяльністю: літературною, художньо-продуктивною, музичною, театральною. Це є обов’язковою умовою формування їх комунікативної, художньо-мовленнєвої, мистецько-творчої ключових компетентностей [11]. Згідно з Державним стандартом початкової освіти молодші школярі також долучені до мистецької діяльності у процесі вивчення мовно-літературної та мистецької освітніх галузей під час розвитку таких ключових компетентностей, як вільне володіння державною мовою та культурної компетентності (здійснення літературної, образотворчої, музичної, театральної, хореографічної та інших діяльностей) [10]. А щоб підвищити мотивацію здобувачів дошкільної та початкової освіти до мистецької діяльності та зацікавити їх нею, варто застосовувати ігрові елементи – гейміфікацію освітнього процесу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчаючи засоби розвитку молодших школярів, О. Карабін зазначає, що гейміфікація є одним із них і передбачає “використання окремих елементів ігор у неігрових практиках” [8, с. 45]. О. Вознюк під цим поняттям розуміє “набір дій та процесів для вирішення проблем з використанням характеристик ігрових елементів” [5, с. 24].

Гейміфікація (або ігрофікація) застосовується у різних сферах життєдіяльності суспільства: у бізнесі, культурі, маркетингу, освіті тощо. Активне поширення цього явища зумовлено тим, що воно створює основу для підвищення внутрішньої мотивації особистості до певної діяльності, забезпечує її готовність докладати зусиль для досягнення мети, емоційно переживаючи кожен етап.

Досліджуючи гейміфікацію в освіті, доцільно зосередити увагу на впровадженні ігрових елементів саме в освітній процес. За Є. Антоновим, гейміфікація освітнього процесу – це “використання ігрових механік в неігрових ситуаціях для покращення сприйняття учнями навчального матеріалу шляхом використання ігрового контексту” [1, с. 252]. Зважаючи на зазначене, можемо зробити висновок, що навчальна діяльність здобувачів дошкільної та початкової освіти за умови впровадження гейміфікації супроводжується конкретними правилами та способами дій, які мають ігровий характер і відображаються у формі ігрових елементів. Вони можуть бути частиною як “гри-процесу”, так і “гри-продукту” [12, с. 112].

О. Вознюк, аналізуючи дослідження науковців у сфері гейміфікації освітнього процесу, узагальнив ігрові елементи у такий перелік:

- наявність історії, до якої долучено всіх учасників освітнього процесу;
- ігрові персонажі, що мають специфічні імена, здібності та потреби, і можливість керування ними;
- цінні ресурси та внутрішні грошові одиниці;
- виконання відомих дій, а також нових, приміряючи на себе конкретні ролі;
- розв’язання визначених завдань;
- наявність челенджів, крім основної місії;
- можливість підвищувати статуси та рівні, вдосконалювати власну майстерність, а, досягнувши високого рівня, керувати командою та вести її за собою як лідер;
- візуалізація успішності та ранжування досягнень героїв;
- додаткові винагороди у формі бонусів, можливість ділитися подарунками з друзями чи обмінювати їх;
- наявність часових меж, рідкісних ресурсів та тимчасової суперсили;
- можливість отримати пораду чи консультацію від авторитетного персонажа (майстра, експерта, наставника та ін.) [5].

Гейміфікацію доцільно застосовувати і в процесі провадження здобувачами освіти мистецької діяльності, яку Б. Водяний розуміє як “самостійну індивідуальну та колективну форми естетичної творчості, яка відбувається у різних видах мистецтва і спрямовується на створення художнього продукту як доведеного результату мистецької діяльності” [4, с. 26]. Зважаючи на це визначення, у межах гейміфікації мистецької діяльності дітей дошкільного та молодшого шкільного віку особливу увагу варто звернути на імплементацію у форми організації навчання здобувачів освіти ігрових

елементів, які, як досліджує В. Сторож, охоплюють ігрові технології, ігровий дизайн та ігрову практику [14, с. 153].

Мета статті – визначити сутність гейміфікації мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів, дослідити можливості її практичної реалізації в освітньому процесі закладу дошкільної освіти та початкової школи шляхом застосування ігрових елементів.

Методи дослідження: аналіз нормативних документів, науково-педагогічної та навчальної літератури; конкретизація та узагальнення теоретичних відомостей та практичних напрацювань щодо проблеми дослідження.

Виклад основного матеріалу. Беручи до уваги проаналізовані напрацювання науковців, під гейміфікацією мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів розуміємо цілеспрямоване використання ігрових елементів під час реалізації індивідуальної та колективної художньої творчості дітей, що здійснюється в різних видах мистецтва та передбачає створення художнього продукту як завершеного результату творчої діяльності. Подамо детальне тлумачення цього визначення.

Гейміфікація мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів є цілеспрямованим використанням ігрових елементів, оскільки історія, ігрові персонажі, винагороди, статуси, рівні тощо під час ігрофікації застосовуються з конкретними, чітко визначеними цілями. Якщо ми розуміємо мистецьку діяльність у цьому випадку як частину навчальної, то йдеться саме про дидактичну мету. Хоч, звісно, під час навчальних занять чи уроків мистецького циклу важливими є не лише навчальні завдання, а й виховні та розвивальні.

Ігрові елементи імплементують в індивідуальну та колективну художню творчість. Тут звертається увага на те, що мистецька діяльність дошкільників чи молодших школярів може бути індивідуальною або колективною. Індивідуальна художня творчість – це коли дитина самостійно виражає свої думки та уявлення, емоції та почуття шляхом використання художніх засобів під час декламування чи продукування літературних творів, малювання, ліплення, співу, гри на музичних інструментах, театралізації тощо. А колективна – це коли кілька здобувачів освіти долучені до мистецької діяльності; вони спільно визначають творчий задум, обговорюють та реалізують його.

Художня творчість здійснюється у різних видах мистецтва. Так, у закладі дошкільної освіти та в початковій школі діти дошкільного та молодшого шкільного віку беруть участь у діяльності, що відображає образотворче, музичне, театральне, хореографічне, декоративно-ужиткове, літературне мистецтво, а також синтезовані його форми (поєднуючи кілька видів мистецтва). Тому ігрові елементи доцільно впроваджувати в усі види мистецької діяльності вихованців закладу дошкільної освіти та учнів початкової школи.

Завершеним результатом творчої діяльності є художній продукт. Він створений у процесі гейміфікованої мистецької діяльності здобувачів дошкільної та початкової освіти. Художній продукт може мати різні форми: малюнок, аплікація, виріб з пластиліну, виконана пісня, театралізована сценка, продекламований вірш, декоративний виріб тощо. Це залежить від того, яким саме видом мистецтва займалися дошкільники чи молодші школярі.

Щоб цілісно зрозуміти сутність гейміфікації мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів, наведемо приклади її практичного впровадження в освітній процес закладу дошкільної освіти та початкової школи.

У молодшому дошкільному віці рекомендовано розучити для співу українську народну пісню “Котику сіренький”, яку в обробці М. Вериківського доцільно також використовувати для виконання музично-ритмічних вправ [3, с. 197]. Пісні, зокрема і цю, молодші дошкільники вивчають упродовж кількох занять з музичної діяльності.

Ігровий сюжет може передбачати те, що у групу завітав Котик-Воркотик, який шукає добрих друзів, щоб навчити їх колискової пісеньки. Щоб вивчити її, потрібно взяти участь у пригодах, що відображені у змісті кількох навчальних занять.

Під час першого заняття, коли відбувається ознайомлення з піснею, вихователь знайомить дітей з героєм, пояснює, чому він завітав у гості, емоційно виконує пісню та проводить коротку бесіду про її зміст. Згодом педагог повторно співає колискову, надаючи вказівку на обов'язкове запам'ятовування мелодії та ритму. Також він формулює завдання: “За час, поки будемо працювати над цією піснею, ви будете мати змогу заробляти фішки-подушки; хто наприкінці матиме найбільшу їх кількість, отримає подарунок від Котика-Воркотика”. Під час наступних 2–3 занять відбувається власне розучування пісні: вихователь знову її виконує, а потім дошкільники пофразово вивчають текст та мелодію. Спочатку діти пробують разом заспівати фрази, а потім – самостійно вголос, отримуючи за це фішки. Можна також виконати вправи на звукоутворення (“як мурчить котик?”), дихальні вправи чи вправи на відтворення ритму та темпу музичного твору. Упродовж наступних 2–3 занять відбувається закріплення пісні: діти співають пісню хором, у групах чи соло, а також виконують тематичну музично-ритмічну вправу. За участь у всіх активностях дошкільники отримують фішки-подушки. Можна також запропонувати звання за проміжні досягнення, надавши спеціальні проміжні медалі: якщо дитина має

1–3 фішки – Сонний Хмарчик, 5–6 – Котик-Колисанчик, 7–10 – Майстер Дрімоти. Хто наприкінці розучування пісні має найбільшу кількість фішок-подушок, отримує від Котика-Воркотика медаль “Зірка Дрімоти”, яку можна обміняти на одноразовий самостійний вибір гри під час прогулянки, у яку гратимуть усі дошкільники групи.

У межах розучування пісні “Котику сіренький” у цьому випадку у системі занять з музичної діяльності використано розробку історії та основної місії; наявність ігрових персонажів; внутрішню валюту; виконання відомих та нових дій; розв’язання визначених завдань; можливість підвищувати статуси та рівні; візуалізацію власної майстерності через кількість фішок, медалі та звання; додаткові винагороди у формі бонусів. Художніми продуктами гейміфікації мистецької діяльності є вивчені та виконані українська народна пісня “Котику сіренький” і музично-ритмічна вправа.

Під час опрацювання у середній дошкільній групі під час заняття з художньої літератури вірша “Невихований ведмідь” І. Січовика можна впроваджувати деякі ігрові елементи на розсуд вихователя [3, с. 206]. Наприклад, може бути доцільним розробити сюжетну історію: у Лісовому Королівстві живе Ведмідь-гультай, який завжди щось просить в інших мешканців лісу, однак зовсім не вживає чарівних слів. Через це у лісі почали зникати добрі вчинки: ніхто не хоче ділитися з ближніми і нічим не прагне нікому допомагати. Щоб урятувати Лісове Королівство від занепаду, дітям потрібно виконати завдання. Це допоможе навчити Ведмеда вживати чарівні слова і поверне доброзичливість у королівство.

Кожна дитина може мати ігрове завдання залежно від героя, роль якого вона виконує: вовчики-допитливічки – відповісти на запитання щодо змісту вірша, розміщені у казковому конверті; зайчики-казкарчики – скласти казку про те, чому варто вживати ввічливі слова; лисички-слівнички – придумати якомога більше чарівних слів, які варто вживати у своєму мовленні, щоб порадити їх Ведмедику-гультаю; їжачки-віршачки – розучити з допомогою вихователя по рядку запропонований вірш та виразно розповісти його усією підгрупою; та ін. За виконані завдання учасники освітнього процесу отримують винагороди, наприклад, краплини чемності: за створену казку чи продекламований вірш – по 10 краплин; за кожне слово ввічливості чи правильну відповідь на запитання – 1 краплину. Здобуті і подаровані Ведмеду-гультаю 40 краплин ввічливості свідчитимуть про те, що діти допомогли йому навчитися вживати слова ввічливості. Тож відтепер героя звати Ведмедик-Чемнолапик, який на знак подяки передав для усіх дошкільників ордени Доброго серця.

У запропонованому описі гейміфікованого навчального заняття з художньої літератури для дітей середньої дошкільної групи введено в освітній процес історію, ігрових персонажів, що виконують конкретні завдання, внутрішні грошові одиниці, винагороду. Впровадження таких ігрових елементів зацікавить здобувачів дошкільної освіти змістом поезії, сприятиме розвитку художнього мовлення, вчитиме їх аналізувати художні твори та продукувати власні, а також формуватиме знання про різноманіття слів ввічливості, збагачуючи словник дошкільників. Художніми продуктами є виразне декламування вірша “Невихований ведмідь” І. Січовика, складена казка про ввічливість, перелік художніх засобів виразності – слів ввічливості.

Відповідно до програми розвитку дитини дошкільного віку “Українське дошкілля” орієнтовний перелік музичного репертуару та художніх творів для старших дошкільників містить українську народну пісню “Ходить гарбуз по городу” [3, с. 202, 206]. Це надає можливість провести тематичний тиждень, що охоплюватиме, наприклад, такі активності: під час заняття з музичної діяльності можна заспівати українську народну пісню та зімпровізувати її звучання на дитячих музичних інструментах; художньої літератури – послухати її віршовану форму та детально проаналізувати зміст; малювання – зобразити героїв твору, самостійно добираючи потрібні засоби відображення мистецького задуму; театралізованої діяльності – організувати гру-драматизацію за змістом пісні; тощо. Щоб більше зацікавити здобувачів дошкільної освіти фольклором, у межах тематичного тижня доцільно впровадити гейміфікацію мистецької діяльності.

Тема тижня може звучати як “Свято Гарбузової родини”. Сюжет передбачає те, що діти потрапляють на казковий город. Головний герой Гарбуз хоче зібрати всю свою родину на велике Свято Осені, але нікого немає, тож йому потрібна допомога. Дошкільники мають виконати мистецькі завдання, щоб знайти кожного родича Гарбуза і таким чином підготуватися до свята. Для цього головний герой дарує дітям карту, на якій є 6 локацій, які потрібно відвідати, щоб по чергово знайти героїв пісні; перебування на локаціях супроводжується переміщенням прапорця на мапі. Інформацію про місцезнаходження героїв надає мудра наглядка городу Сова. Локація 1 передбачає малювання Жовтої Дині; якщо усі діти виконують завдання, то отримують підказку, де знайти цього персонажа. 2 – навчитися грати на дитячих музичних інструментах пісню “Ходить Гарбуз по городу” і виконати її; у випадку реалізованого завдання дошкільникам повідомляють місцезнаходження огірочків. 3 – розподілити між собою ролі з пісні, вивчити текст та розіграти її сюжет за умови декламування вихователем слів автора; якщо все виконано, діти дізнаються, де знаходиться Морквиця. 4 – зіпшити з пластиліну буряк, за що буде надано підказку про те, де знайти буряки. 5 – на картоні з кольорового

паперу виконати аплікацію “Гарбузова родина”; за це здобувачі дошкільної освіти отримують вказівку, де є Бараболя та Квасоля. 6 – розучити та заспівати разом українську народну пісню “Ходить Гарбуз по городу” і як нагорода – дізнатися, де заховався Старий Біб. Як бачимо, завдань 6, а днів у тижні – 5. Враховуючи це, можна надати додаткову можливість у якийсь із днів тижня виконати два завдання. Так, наприклад, якщо дошкільники на локаціях 1, 4, 5 разом матимуть більше 25 продуктів творчості, то вони отримують бонус – у цей день можна виконати завдання ще однієї локації; цим можна скористатися лише один раз. Коли діти упродовж тижня зберуть усю гарбузову родину на Свято Осені, це свідчитиме про їх перемогу. Усі дошкільники отримують нагороди у формі зображення родичів Гарбуза.

Запропонований сценарій тижня містить такі ігрові елементи: історія; ігрові персонажі; завдання, які потрібно виконати; розігрування ролей у межах окремих локацій; основна місія; додатковий челендж; візуалізація прогресу; наявність часових меж; поради від авторитетного персонажа; нагорода. Все це свідчить про високий рівень гейміфікації мистецької діяльності дошкільників, що розраховано на п'ять днів. Художніми продуктами є малюнок, виконання пісні на дитячих музичних інструментах, сценка за змістом художнього твору, виріб з пластиліну, аплікація, колективне виконання пісні.

Під час початкової школи у кожному класі варто застосовувати гейміфікацію мистецької діяльності молодших школярів. Так, наприклад, у 1 класі відповідно до підручника “Мистецтво” (автори – Л. Аристова та Н. Чен) першу частину відкриття одинадцятого “Приходить Святий Миколай” можна наповнити ігровими елементами [2, с. 52–53]. Сам зміст уроку доцільно залишити без змін, однак форму його проведення змінити.

На початку варто поговорити з першокласниками, що прийшла зима і скоро у їхні домівки завітає Святий Миколай. Щоб він знав, на які подарунки чекають діти, потрібно йому написати листа та відправити у Небесну Канцелярію. Але раптом у класі зникли всі конверти, які підготував учитель для дітей. Натомість хтось залишив аркуш паперу з написом: “Щоб повернути конверти для листів Святому Миколаю, виконайте 6 завдань і зберіть 6 чарівних сніжинок. Обміняю їх на конверти. З любов'ю до мистецтва та ігровим настроєм – Зима”.

Доцільно зробити комп'ютерну презентацію із змістом завдань та сніжинками, які з'являються, коли ті виконано. Завдання 1 передбачає відповіді на питання: що ви любите робити взимку? чому вам подобається зима? хто приносить подарунки взимку і чому? як ви гадаєте, чому композитори й композиторки створюють музику про зиму? 2 – розглядання та аналіз картини у підручнику, при цьому поміркувавши та розказавши, які художні рядки спадають на думку. 3 – слухання та обговорення музичного твору Дж. Ласта «Зима», передавання характеру музики рухами рук. 4 – виконання дихальних вправ – дмухання на сніжинку на долоні. 5 – виконання ритмічної вправи «ТА або ТІ-ТІ». 5 – слухання пісні “Святий Миколай” (музика і слова Н. Гороховської) з обговоренням її структури – куплети, що складаються із заспівів та приспівів; 6 – розучування та виконання цієї ж пісні [2, с. 52–53]. Після виконання останнього завдання на екрані комп'ютера з'являється сніжинка і підказка про те, де саме у класі шукати конверти для листів Святому Миколаю. Вчитель дарує їх дітям із вказівкою, щоб обов'язково написали та відправили листи.

У цій розробці помітними є такі ігрові елементи, що свідчать про гейміфікацію мистецької діяльності молодших школярів: ігровий сюжет, ігровий персонаж, основна місія та виконання завдань, винагорода за це, візуалізація прогресу у презентації, фінальна нагорода. Художніми продуктами є продекламовані рядки мистецьких творів, вираження музики через рух (танець), виконана пісня.

На уроках з української мови та читання у 2 класі під час опрацювання казки З. Мензатюк “Золоте серце” доцільно впроваджувати гейміфікацію [13, с. 34]. Наприклад, вчитель повідомляє другокласникам, що сьогодні вони будуть помічниками Хранителя Золотих Слів. Їхнє завдання полягатиме в тому, щоб зібрати Золоте Серце Царства, втрачене через людську байдужість та черствість. Кожне успішно виконане завдання допоможе отримати частинку, з яких діти пізніше мають скласти цілісне чарівне серце. На дошці чи плакаті елементи розміщують поступово у процесі отримання, щоб візуалізувати успішність учасників гейміфікації.

Як на кожному уроці з читання, спочатку необхідно провести розчитування. Для цього доцільно використати скоромовку або чистомовку, як-от: “Ті-ту-та, ті-ту-та – в душі живе доброта. Ти-то-те, ти-то-те – в тебе серце золоте”. Це і буде перше завдання, за яке учні початкової школи будуть нагороджені частинкою золотого серця. Друге випробування передбачатиме прогнозування змісту казки за заголовком: другокласники отримують кулю передбачення і, тримаючи її в руках, висловлюють власні думки щодо того, про що буде твір. Кожен, хто зробив прогноз, отримує на картці слово ввічливості; три таких картки учні можуть обміняти на другу частинку серця. Третє завдання – читання казки вчителем; учні уважно слідкують, а потім обговорюють зміст твору. За це отримують третій елемент серця. Щоб стати власником четвертої його частини, молодші школярі мають прочитати казку у ролях виразно, інтонаційно та емоційно, немов справжні актори. Усі, хто були долучені до читання, приносять

класу нагороду – по одній картці зі словами ввічливості; 9 отриманих карток можна обміняти на частинку Золотого Серця Царства. Наступне завдання передбачає пошук фраз, де слово “золоте” вжито у прямому та переносному значенні. Той, хто зробив це найшвидше і правильно, “приносить” класу п’яту частину серця. Ще одне завдання полягає у тому, щоб скласти 10 речень, у яких слово “золотий” має пряме чи переносне значення. За речення із правильною вказівкою щодо значення лексеми кожен учень отримує картку зі словом ввічливості; 10 таких карток можна обміняти на шосту частину серця. Останнє завдання може мати творчий характер, як-от: у групах створити мистецький продукт на власний розсуд (картину, вірш, аплікацію, виріб з пластиліну тощо) на тему “Золоте Серце Царства” і представити у класі. За кожен з них групи учнів стануть власниками картки зі словом ввічливості, а 5 карток зможуть обміняти на сьому частинку серця. Потім молодші школярі складають усі елементи, таким чином повертаючи людську чуйність та доброту у Царство як місію від Хранителя Золотих Слів.

Цей перебіг уроку наповнений ігровими елементами, серед яких: сюжетна історія, ігровий персонаж, спеціальна валюта, можливість обміну, трофеї, примірювання ролей, основна місія, додаткові завдання та візуалізація успішності. До художніх продуктів належать продекламована чистомовка чи скоромовка, спрогнозований сюжет твору, виразно прочитана казка у ролях, створені тематичні картина, вірш, аплікація чи виріб з пластиліну.

У процесі гейміфікації мистецької діяльності молодших школярів доцільно використовувати онлайн-застосунки. Наприклад, у 3 класі для цього можна скористатися платформою ClassDojo, вивчаючи тему “Фантастичні пригоди у Країні Див” (за підручником “Мистецтво” Л. Масол, О. Гайдамаки та О. Колотило) [17; 9, с. 86–87].

Попередньо додавши учнів до віртуального класу та об’єднавши їх у групи, у межах вкладки “Портфоліо” вчитель створює кілька завдань. Розпочинається цей процес із відеозапису педагогом ігрової історії: сьогодні відбудеться мандрівка до Країни Див, бо вона потребує нашої допомоги – Ключ Фантазії розламався на п’ять частин, що не дає змоги казковим героям підготуватися до мюзиклу, адже їхня креативність під загрозою. Тож потрібно знайти усі частини ключа, щоб повернути фантазію героям казки.

Учні у ClassDojo створюють собі персонажів; вчитель може змінити їхні аватарки: Аліса, Білий Кролик, Додо, Чеширський Кіт та ін., однак варто залишити свої імена для зручності ідентифікації учасників. Третьюкласники працюють у групах. Потрібно виконати проміжні місії, за які на платформі педагог заохочує групу навичкою “отримав частину ключа”: 1 – здійснити та записати на відео обговорення картини із підручника, на якій зображено чарівну країну; 2 – переглянути фрагменти балету “Аліса в Країні Див” Дж. Талбота та К. Уїлдона й розповісти про свої враження за запропонованим планом у форматі відео; 3 – подивитися відеозапис про сутність “бутафорії” та, розглянувши зображення у підручнику, пояснити у записі, що саме є бутафорією; 4 – зобразити та прикріпити у ClassDojo таблицю “Вокальні портрети героїв казки: мажор чи мінор”; 5 – створити та записати на відео мінімюзикл про Алісу, прикріпивши файл у ClassDojo. Додаткове завдання, за виконання якого можна отримати незаплановану винагороду (навичку “працює наполегливо”) звучить так: досліди та розкажи, “у яких видах мистецтва відображено фантастичні пригоди героїв книжки Л. Керролла “Аліса в Країні Див” [9, с. 87]. Таке додаткове заохочення група згодом може обміняти, наприклад, на вибір однієї гри на власний розсуд для всього класу на перерві. П’ять навичок “отримав частину ключа” кожен учасник групи обмінює на речення на онлайн-платформі “Складено Ключ Фантазії. Вітаю!”.

Цікаво зауважити, що в учнівських профілях молодші школярі працюють над завданнями у вкладці “Школа”. Але у межах вкладки “Головна” вони можуть виконувати додаткові завдання на Доджо-острові, під час яких – грати в короткі розважальні ігри з однокласниками, ставити реакції (“Привіт!”, “Так”, “Ні”, “Давай гратися!”, “Ура!” тощо), грати на музичних інструментах, бігати у лабіринті, плавати, змінювати образи героя, збирати трофеї тощо. Опції, надані вчителю, охоплюють можливість використання у середовищі ClassDojo корисних інструментів (таймера, вибору випадковим способом, генератора груп, вимірювача шуму, музики (розслаблювальної інструментальної або такої, що активізує роботу) тощо), позначування відвідуваності, вибору випадковим способом когось із учнів, ведення щоденника класу, спілкування у внутрішніх чатах зі здобувачами освіти і батьками та ін. [17].

Отже, сервіс ClassDojo є ефективним інструментом гейміфікації. Адже у запропонованому фрагменті уроку є такі ігрові елементи: історія; основна місія; додаткові челенджі; ігрові персонажі, якими можна керувати; цінні ресурси та додаткові винагороди; виконання відомих дій і нових ролей; розв’язання визначених завдань; командна співпраця; візуалізація успішності та досягнень; можливість обміну бонусів; можливість отримання винагороди від вчителя. Художніми продуктами є створені відеозаписи та виконаний мінімюзикл.

У 4 класі для впровадження гейміфікації доцільно використовувати квести із застосуванням цифрових засобів. Як приклад – на уроці узагальнення з однойменного чи аналогічного розділу з

української мови та читання або на уроці позакласного читання можна організувати квест «Збагачуємося скарбами усної народної творчості» [6; 7; 15, с. 43–51; 16, с. 170–171].

Дидактична мета квесту, який на практиці був реалізований під час експериментального навчання, передбачала узагальнення та систематизацію знань четвертокласників про усну народну творчість та формування у них здатності шукати інформацію в інтернеті. Учасники мали виконати низку завдань, розміщених на картках та за QR-кодами, сутність яких передбачала пошук достовірних відомостей у глобальній мережі. Учні працювали в командах («Казкарі», «Піснярі», «Фольклористи», «Народники», «Байкарі», «Кобзарі»; приналежність визначалася випадковим чином – шляхом вибору картонної картки з написом з чарівного мішечка; кожен член команди виконував визначену роль із спеціальними обов'язками (капітан команди (представництво), диджитал-помічник (виконання технічних вимог квесту), секретар (записування відповідей у Learningapps) та інші учасники команди (виконання завдань квесту)), обираючи найбільш доцільні способи отримання інформації.

Завдання було розміщено на семи станціях з тематичними назвами: 1) «Вхід до школи» (визначити назву байки), 2) «Шкільний музей» (дізнатися назву пісні), 3) «Бібліотека» (доповнити прислів'я), 4) «Дитячий майданчик» (знайти пропущене слово у забавлянці), 5) «Шкільний сад» (знайти назву притчі за ілюстрацією), 6) «Стадіон» (дізнатися назву віршованої народної дитячої гри), 7) «Вхід у клас» (зазначити назву української народної казки за її аудіоформатом). Правильне виконання завдань передбачало фіксування відповідей в інтерактивному сервісі LearningApps, де учасники квесту отримували підказку з наступною локацією, поступово просуваючись маршрутом. За участь та перемогу у квесті групи було нагороджено грамотами [15, с. 43–51; 16, с. 170–171].

До цього квесту можна додати завдання з мистецької діяльності, за які молодші школярі можуть отримати додаткові бонуси – фішки, які можна обміняти на винагороди. Наприклад, на станціях: 1 – інтонаційно та виразно розповісти байку; 2 – заспівати командою пісню; 3 – за тематикою прислів'їв намалювати малюнок; 4 – продекламувати забавлянку; 5 – скласти власну притчу; 6 – зіграти у віршовану народну дитячу гру, чітко промовляючи її текст; 7 – розіграти за ролями запропоновану українську народну казку. На підготовку додаткових завдань доцільно надати час (10–15 хв на кожне), а за їх перевірку відповідальними зробити учнів-старшокласників. Отримані фішки учні зможуть обміняти на заохочення, запропоновані вчителем, як-от: запропонувати власне завдання для наступного квесту, отримати один день без домашнього завдання, оформити куточок команди у класі, провести «хвилинку цікавого» замість учителя на одному з уроків тощо.

Організуючи квест із застосуванням цифрових засобів для гейміфікації освітньої діяльності, зокрема мистецької, реалізовано такі ігрові елементи: історія; об'єднані в команди ігрові персонажі, які мають конкретні ролі; цінні ресурси та бонуси; основна та додаткові місії, які передбачають виконання завдань; візуальне відображення досягнень; часові межі; система підказок; залучення авторитетних осіб. До художніх продуктів належать інтонаційно та виразно розказана байка, спільно виконана командою пісня, малюнок на тематику прислів'їв, продекламована забавлянка, складена притча, виконана віршована народна дитяча гра, розіграна у ролях українська народна казка.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Таким чином, гейміфікація мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів є цілеспрямованим використанням ігрових елементів під час реалізації індивідуальної та колективної художньої творчості дітей, що здійснюється в різних видах мистецтва та передбачає створення художнього продукту як завершеного результату творчої діяльності. У закладі дошкільної освіти це відбувається шляхом впровадження ігрових елементів в освітній процес у межах різних форм організації навчання, кожна з яких спрямована на реалізацію завдань освітніх напрямів «Мовлення дитини» та «Дитина у світі мистецтва» Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) (для дошкільників), а у початковій школі – мовно-літературної та мистецької освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти (для молодших школярів).

На практиці найпоширенішими ігровими елементами, які доцільно впроваджувати в організацію мистецького навчання, виховання та розвитку дітей дошкільного та молодшого шкільного віку у цій сфері, є такі: історія, ігрові персонажі, основна місія та додаткові завдання, спеціальна внутрішня валюта, система винагород (фішки, медалі, звання), командна співпраця, часові межі, візуалізація прогресу та успішності, можливість обміну бонусів і виконання різних ролей. А до художніх продуктів належать вивчена і виконана пісня та музично-ритмічна вправа, виразно продекламований вірш, складена казка чи притча, малюнок, аплікація, виріб з пластиліну, сценка і театралізована гра, створений відеозапис, поставлений мінімюзикл та інші творчі роботи, які діти створюють або виконують у межах гейміфікованої мистецької діяльності.

Перспективи майбутніх досліджень вбачаємо у вивченні та систематизації ідей іноземних науковців та практиків щодо впровадження гейміфікації у мистецьку діяльність дошкільників та молодших школярів.

Конфлікт інтересів. Автори підтверджують відсутність фінансових, особистих чи інших інтересів, що можуть розглядатися як потенційний конфлікт інтересів щодо публікації цієї статті.

Фінансування. Робота виконана за відсутності фінансової підтримки з боку будь-яких організацій.

Доступність даних. Це теоретичне дослідження не передбачає використання додаткових наборів даних.

Використання штучного інтелекту. Інструменти штучного інтелекту не використовувались при написанні цієї роботи.

Список використаних джерел

1. Антонов Є. В. Гейміфікація освітнього процесу: аналіз поняття. *Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії*: зб. матеріалів IV Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму (м. Київ, 27 жовт. 2022 р.). Київ, 2022. С. 250–252.
2. Аристова Л. С., Чен Н. В. Мистецтво: підручник для 1 класу закладу загальної середньої освіти. Київ : УОВЦ "Оріон", 2023. 162 с.
3. Білан О. І. Програма розвитку дитини дошкільного віку "Українське дошкілля". Вид. 2-ге, зі зм. і доп. Тернопіль : Мандрівець, 2022. 216 с.
4. Водяний Б. О. Методологічні підходи до організації мистецької діяльності у контексті становлення та розвитку факультету мистецтв. *Мистецька діяльність у сучасному соціокультурному просторі (25-літній творчий внесок факультету мистецтв ТНПУ ім. В. Гнатюка)* : колективна монографія. Тернопіль, 2018. С. 25–42.
5. Вознюк О. Гейміфікація, театральна педагогіка та педагогічна імпровізація в освітній діяльності – шлях до творчості. *Креативна педагогіка: наук.-метод. журнал*. 2019. Вип. 14. С. 23–35.
6. Жаркова І. Календарне планування (відповідно до Типової освітньої програми, розробленої під керівництвом О. Я. Савченко). 4 клас (I семестр). Тернопіль : Підручники і посібники, 2022. 80 с.
7. Жаркова І. Календарне планування (відповідно до Типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Р. Б. Шияна). 4 клас. Тернопіль : Підручники і посібники, 2021. 96 с.
8. 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.
9. Масол Л., Гайдамака О., Колотило О. Мистецтво: підруч. інтегр. курсу для 3-го кл. закл. заг. серед. освіти. Київ : Генеза, 2020. 128 с.
10. Про внесення змін до Державного стандарту початкової освіти: Постанова Кабінету Міністрів України від 24.07.2019 р. № 688. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text>
11. Про затвердження Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нова редакція: Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.01.2021 р. № 33. 38 с. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/MUS34727>
12. Руденський Р., Писарчук О. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія : Педагогіка. Психологія*. 2023. Вип. 4. С. 109–118.
13. Савченко О. Я. Українська мова та читання : підручник для 2 класу ЗЗСО (у 2-х частинах) : Ч. 2. Київ : УОВЦ «Оріон», 2019. 144 с.
14. Сторож В. В. Гейміфікація в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. *Педагогічний альманах. Актуальні проблеми дошкільної освіти : теорія та практика* : матеріали III Всеукр. конф. здоб. вищої освіти і молодих учених (м. Одеса, 3 лис. 2023 р.). Вип. 3. Одеса, 2023. С. 151–158.
15. Шишак А. М. Методика формування інформаційно-цифрових умінь молодших школярів у процесі диджиталізації початкової освіти : методичні рекомендації. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2025. 88 с.
16. Шишак А. М. Формування інформаційно-цифрових умінь молодших школярів в умовах диджиталізації початкової освіти : дис. ... д-ра філософії : 013 / ТНПУ ім. В. Гнатюка. Тернопіль, 2025. 337 с.
17. ClassDojo : вебсайт. URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/>

References

1. Antonov Ye. V. Heimifikatsiia osvithnoho protsesu: analiz poniattia [Gamification of the educational process: analysis of the concept]. *Innovatsiini transformatsii v suchasnii osviti: vyklyky, realii, stratehii*: zb. materialiv IV Vseukr. vidkr. nauk.-prakt. onlain-forumu (m. Kyiv, 27 zhovt. 2022 r.). Kyiv, 2022. S. 250–252 (in Ukrainian).
2. Arystova L. S., Chien N. V. Mystetstvo: pidruchnyk dlia 1 klasu zakladu zahalnoi serednoi osvity [Art: textbook for 1st grade of general secondary education institutions]. Kyiv : UOVTS "Orion", 2023. 162 s. (in Ukrainian).
3. Bilan O. I. Prohrama rozvytku dytyny doshkilnoho viku "Ukrainske doshkillia" [Programme for the development of preschool children "Ukrainian Preschool Education"]. Vyd. 2-he, zi zm. i dop. Ternopil : Mandrivets, 2022. 216 s. (in Ukrainian).
4. Vodiani B. O. Metodolohichni pidkhody do orhanizatsii mystetskoii diialnosti u konteksti stanovlennia ta rozvytku fakultetu mystetstv [Methodological approaches to the organisation of artistic activities in the context of the establishment and development of the Faculty of Arts]. *Mystetska diialnist u suchasnomu sotsiokulturnomu prostori (25-litnii tvorchyi vnesok fakultetu mystetstv TNPU im. V. Hnatiuka)* : kolektyvna monohrafiia. Ternopil, 2018. S. 25–42 (in Ukrainian).
5. Vozniuk O. Heimifikatsiia, teatralna pedahohika ta pedahohichna improvizatsiia v osvithnii diialnosti – shliakh do tvorchosti [Gamification, theatrical pedagogy and pedagogical improvisation in educational activities – the path to creativity]. *Kreatyvna pedahohika: nauk.-metod. zhurnal*. 2019. Vyp. 14. S. 23–35 (in Ukrainian).

6. Zharkova I. Kalendarne planuvannia (vidpovidno do Typovoi osvithoi prohramy, rozrobleno pid kerivnytstvom O. Ya. Savchenko). 4 klas (I semestr) [Calendar planning (in accordance with the Standard Educational Programme developed under the guidance of O. Ya. Savchenko). Grade 4 (first semester)]. Ternopil : Pidruchnyky i posibnyky, 2022. 80 s. (in Ukrainian).
7. Zharkova I. Kalendarne planuvannia (vidpovidno do Typovoi osvithoi prohramy, rozrobleno pid kerivnytstvom R. B. Shyiana). 4 klas [Calendar planning (in accordance with the Standard Educational Programme developed under the guidance of R. B. Shyian). Grade 4]. Ternopil : Pidruchnyky i posibnyky, 2021. 96 s. (in Ukrainian).
8. Karabin O. Y. Heimifikatsiia v osvithomu protsesi yak zasib rozvytku molodshykh shkoliariv [Gamification in the educational process as a means of developing younger schoolchildren]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*. 2019. № 67. T. 1. S. 44–47 (in Ukrainian).
9. Masol L., Haidamaka O., Kolotylo O. Mystetstvo: pidruch. inteir. kursu dlia 3-ho kl. zakl. zah. sered. osvity. [Art: textbook for an integrated course for 3rd-grade general secondary education institutions.]. Kyiv : Heneza, 2020. 128 s. (in Ukrainian).
10. Pro vnesennia zmin do Derzhavnogo standartu pochatkovoï osvity: Postanova Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 24.07.2019 r. № 688 [On Amendments to the State Standard for Primary Education: Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine dated 24 July 2019 No. 688]. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text> (in Ukrainian).
11. Pro zatverdzhennia Bazovoho komponenta doshkilnoi osvity (Derzhavnogo standartu doshkilnoi osvity) nova redaktsiia: Nakaz Ministerstva osvity i nauky Ukrainy vid 12.01.2021 r. № 33 [On approval of the Basic Component of Preschool Education (State Standard of Preschool Education), new edition: Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine dated 12 January 2021 No. 33]. 38 s. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/MUS34727> (in Ukrainian).
12. Rudenskyi R., Pysarchuk O. Yevropeiskyi kontekst evoliutsii struktury nastilnykh ihor dlia ditei doshkilnogo ta molodshoho shkilnogo viku [The European context of the evolution of the structure of board games for preschool and primary school children]. *Naukovyi visnyk Vinnytskoi akademii bezperervnoi osvity. Serii : Pedahohika. Psykholohiia*. 2023. Vyp. 4. S.109–118 (in Ukrainian).
13. Savchenko O. Ya. Ukrainska mova ta chytannia : pidruchnyk dlia 2 klasu ZZSO (u 2-kh chastynakh) : Ch. 2 [Ukrainian Language and Reading: Textbook for Grade 2 of Secondary School (in 2 parts): Part 2]. Kyiv : UOVTs «Orion», 2019. 144 s. (in Ukrainian).
14. Storozh V. V. Heimifikatsiia v osvithomu protsesi zakladu doshkilnoi osvity [Gamification in the educational process of preschool education institutions]. *Pedahohichniy almanakh. Aktualni problemy doshkilnoi osvity : teoriia ta praktyka : materialy III Vseukr. konf. zdob. vyshchoi osvity i molodykh uchenykh* (m. Odesa, 3 lys. 2023 r.). Vyp. 3. Odesa, 2023. S. 151–158 (in Ukrainian).
15. Shyshak A. M. Metodyka formuvannia informatsiino-tsyfrovykh umin molodshykh shkoliariv u protsesi dydzhytalizatsii pochatkovoï osvity : metodychni rekomendatsii [Methods for developing information and digital skills in primary school pupils during the digitisation of primary education: methodological recommendations]. Ternopil: TNPU im. V. Hnatiuka, 2025. 88 s. (in Ukrainian).
16. Shyshak A. M. Formuvannia informatsiino-tsyfrovykh umin molodshykh shkoliariv v umovakh dydzhytalizatsii pochatkovoï osvity [Developing information and digital skills in primary school pupils in the context of the digitisation of primary education] : dys. ... d-ra filosofii : 013 / TNPU im. V. Hnatiuka. Ternopil, 2025. 337 s. (in Ukrainian).
17. ClassDojo : vebсайт. URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/> (in Ukrainian).

| Матеріал надійшов до редакції: 28.07.2025 р. | Прийнято до друку: 30.08.2025 р. | Опубліковано: 30.09.2025 р. |