

DOI <https://doi.org/10.32405/2308-3778-2021-25-2-138-147>

УДК 37.01.09.017.4: 378

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-0281-824X>

Тетяна Скирда,
кандидат педагогічних наук,
Національний авіаційний університет,
м. Київ

ВИХОВАННЯ ПАТРІОТИЗМУ МОЛОДШИХ ПІДЛІТКІВ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ

Анотація. У статті розкрито актуальність патріотичного виховання, обґрунтовано появу нових осучаснених, переосмислених форм та методів роботи в контексті патріотичного виховання. Розкрито наукове осмислення виховання патріотизму на основі моделі гуманістично орієнтованого розвивального виховання через суб'єкт-суб'єктну та соціально-педагогічну стратегії.

Обґрунтовано можливості для реалізації цих стратегій через використання засобів гейміфікації як простору для створення ефективних умов виховання громадянина-патріота. Охарактеризовано гейміфікацію як один із ключових трендів освіти XXI століття.

Мета статті – розкрити потенційні можливості гейміфікації у процесі виховання патріотизму молодших підлітків, виявити переваги та можливі ризики, розширити уявлення педагогів про можливості та ресурсний потенціал гейміфікації в освіті. Описано переваги гейміфікації як засобу патріотичного виховання, розкрито оптимальність використання даного засобу у роботі з молодшими підлітками, виявлено особливості впровадження гейміфікації у даний віковий період, розкрито завдання гейміфікації у контексті патріотичного виховання.

Новизна дослідження полягає у впровадженні у практику роботи закладів загальної середньої освіти та закладів позашкільної освіти форм патріотичного виховання засобами гейміфікації.

Охарактеризовано функції гейміфікації, спрямовані на розвиток та формування особистості. Закцентовано увагу на тому, що використання елементів гейміфікації ні в якому разі не передбачає заміщення навчання чи виховання, а виступає ще одним методичним інструментом для роботи з молодшими підлітками у контексті патріотичного виховання. Окреслено ризики, які можуть виникати у процесі впровадження елементів гейміфікації, розкрито аспекти, які важливо враховувати при гейміфікації процесу виховання патріотизму молодших підлітків для уникнення ризиків.

У висновках підтверджено, що у патріотичному вихованні молодших підлітків даний методичний інструментарій має ряд переваг та допомагає зробити виховний процес більш ефективним.

Ключові слова: патріотизм, патріотичне виховання, гейміфікація, молодші підлітки, вікові особливості, методи виховання.

© Тетяна Скирда, 2021

Вступ. Актуальність патріотичного виховання завжди на часі, оскільки при цілісності, фундаментальності та незмінності цінності понять «патріотизм», «патріотичне виховання», «громадянин-патріот», нові покоління вимагають нових осучаснених, переосмислених форм та методів роботи, зокрема і в контексті патріотичного виховання.

Сучасне наукове осмислення виховання патріотизму ґрунтується на основі авторської моделі гуманістично орієнтованого розвивального виховання І. Беґа. Ця модель спрямована

на виховання духовної особистості і передбачає дві стратегії: а) суб'єкт-суб'єкту – реалізується у формі смислоактуалізуючого діалогу, що спрямовує виховання до його Я-духовного; б) соціально-педагогічну – здійснюється у формі виховних просторів як відповідних проектів [1].

Можливості для реалізації цих стратегій вбачаємо у використанні засобів гейміфікації як простору для створення ефективних умов виховання громадянина-патріота.

Гейміфікація (ігрофікація, геймізація) – це використання ігрових практик і механізмів у неігровому контексті для розв'язання поставлених завдань. В освіті перші елементи гейміфікації з'явилися на початку 18 століття. Саме тоді школи почали вводити в систему освітнього процесу можливість заробляти бали за виконання завдань і здачу іспитів. Ще одним прикладом гейміфікації є система скаутингу, у якому використовується багатоступенева система відзнак та заохочень за різноманітні досягнення. Методи гейміфікації широко використовуються в освіті (такими прикладами є дошки пошани, система оцінювання у вигляді відзнак чи нагород, використання ігрових елементів під час уроків, виховної роботи тощо) [5; 6; 7; 8].

Впровадження окремих елементів гейміфікації у процес патріотичного виховання дозволяє розширити методичний інструментарій, додатково вмотивувати та зацікавити молодших підлітків до вивчення історії України, її культурних надбань, осмислення цінностей, розуміння важливості захисту Вітчизни, значення участі в житті країни кожного громадянина тощо.

Мета та завдання. Мета статті – розкрити потенційні можливості гейміфікації у процесі виховання патріотизму молодших підлітків, виявити переваги та можливі ризики, розширити уявлення педагогів про можливості та ресурсний потенціал гейміфікації в освіті.

Основними завданнями визначено: описати переваги гейміфікації як засобу патріотичного виховання, розкрити оптимальність використання означеного засобу у роботі з молодшими підлітками, розкрити завдання гейміфікації у контексті патріотичного виховання.

Методи дослідження. У процесі дослідження було використано методи виховання патріотизму молодших підлітків засобами гейміфікації: *методи формування свідомості особистості*: розширення уявлень молодших підлітків про змістове наповнення таких понять, як «патріотизм», «патріот», «Батьківщина», «характеристики патріота», «захист

Вітчизни»; *методи формування досвіду суспільної поведінки і діяльності*: патріотичні ігри, квести, вікторини, брейн-ринги, ситуації вибору, кейси, інтелектуальні змагання, які давали можливість проявити кмітливість, знання, здійснити моральний вибір, ствердити власну позицію та переконання, отримати досвід командної роботи, спільної діяльності, навчитися проявляти себе в ситуації групової та індивідуальної відповідальності; *методи стимулювання поведінки і діяльності вихованців*: самооцінювання молодшими підлітками своїх дій, аналіз причинно-наслідкових зв'язків між прийняттям рішень та отриманням результату тощо.

Дослідження проводилося протягом 2020 – 2021 р.р. на базі закладів загальної середньої освіти та закладів позашкільної освіти у Київській, Чернігівській, Черкаській областях. Загальна вибірка респондентів становить 172 особи.

Новизна дослідження. Новизна дослідження полягає у впровадженні у практику роботи закладів загальної середньої освіти та закладів позашкільної освіти форм патріотичного виховання засобами гейміфікації.

Результати дослідження. В основі гейміфікації лежить ідея реалізації ігрового підходу з метою підвищення мотивації молодших підлітків до участі у діяльності патріотичного спрямування, де вони могли б розширити знання та уявлення, отримати новий досвід, випробувати власні сили.

У процесі залучення молодших підлітків до спортивних змагань, військово-спортивних та військово-патріотичних ігор (наприклад, у дитячо-юнацькій військово-патріотичній грі «Сокіл» («Джура»), патріотичних квестах) здійснювалося спостереження за поведінкою учасників, їх здатністю приймати рішення, брати участь у командній взаємодії, проявляти колективну та індивідуальну відповідальність тощо.

Створювалися ситуації, які вимагали від учасників відповідних дій (прийняття рішень, прояв лідерських якостей, вміння приймати різні командні ролі (для прикладу, в певних ситуаціях учасникам необхідно було виконувати роль лідера, в інших - підпорядковуватися та працювати на інтереси команди).

Спостереження за діями учасників дозволило зробити певні висновки. Так, переважна більшість молодших підлітків із задоволенням беруть участь у подібних заходах та активно долучаються до командної роботи. Разом з тим, в процесі спостереження за участю та залученістю молодших підлітків до ігор (конкурсів, змагань) можемо виокремити наступні

прояви поведінки: 36,68 % молодших підлітків проявляють активну готовність до командної взаємодії в різних ролях; готові брати активну участь у діяльності за умови залучення їх до командних ролей – 12,71 %; воліють виконувати ігрові завдання за умови ролі «виконавця», а не «лідера» – 28,75 %; неохоче залучаються до спільної діяльності, надають перевагу спостереженню – 18,97 % респондентів; не проявляють бажання брати участь у спільній діяльності 2,89 % підлітків (рис. 1).

Залученість молодших підлітків до командної взаємодії

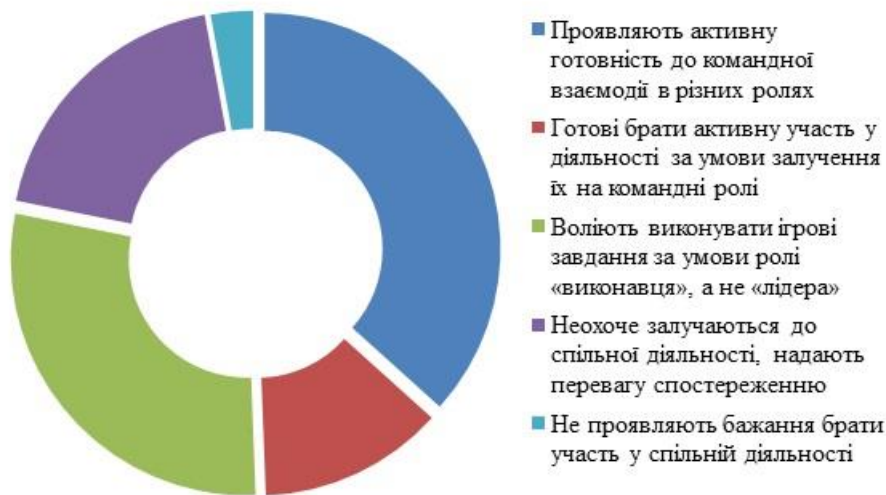


Рис. 1. Залученість молодших підлітків до командної взаємодії у процесі виконання ігрових завдань

Отримані дані засвідчують, що прагнення до самопізнання є однією з ключових характеристик молодшого підліткового віку, яке може бути реалізоване через прийняття різних ролей та моделей поведінки. Організація діяльності з елементами гейміфікації багатоваріативна і відкриває можливості для того, щоб допомогти підлітками розібратися в собі, дізнатися більше про себе самих та перевірити на практиці стійкість власних установок у різних ігрових та життєвих ситуаціях.

Також важливою характеристикою даного вікового періоду є бажання належати до певної групи, коли спілкування стає основною діяльністю. Залучення молодших підлітків до ігрової діяльності через участь у командній, колективній грі дає їм змогу реалізувати

бажання спілкуватися, досягати спільних результатів, вчить налагоджувати взаємодію, шукати спільність, уникати розбіжностей та, у разі необхідності, знаходити шляхи виходу із конфліктних ситуацій. Така залученість допомагає проявляти та цінувати індивідуальні риси кожного, реалізовувати себе, враховувати індивідуальні інтереси та працювати на спільний результат.

Впровадження елементів гейміфікації у процес патріотичного виховання дозволив виявити ініціативність та готовність молодших підлітків брати на себе відповідальність. Так, проявляють ініціативу у спільній діяльності, готові брати на себе відповідальність за виконання ігрових завдань – 15,22 % молодших підлітків; проявляють ініціативу у діяльності за умови колективної відповідальності за результати – 52,82 %; надають перевагу індивідуальним завданням, готові брати індивідуальну відповідальність – 9,61 %; не проявляють ініціатив, але долучаються до командної діяльності – 19,24 %; не проявляють ініціативи, не готові брати на себе відповідальність 3,11 % респондентів.

Ініціативність та готовність до відповідальності



Рис. 2. Ініціативність та готовність до відповідальності молодших підлітків у процесі виконання ігрових завдань

Отримані дані свідчать про те, що для молодшого підліткового віку характерне виникнення почуття дорослості, бажання не тільки здаватися, а й відчувати себе дорослим (особливо гостро це почуття проявляється в старшому підлітковому віці). Бажання брати

участь у житті дорослих і готовність отримувати доручення, характерні для дорослого життя, поєднані з прагненням автономії та самостійності, бажанням довести спроможність та готовність до дорослого життя. Все це спонукає молодшого підлітка до пошуку визнання та поваги з боку як однолітків, так і значущих дорослих. Завдяки включенню у роботу з молодшими підлітками елементів гейміфікації, діти цього віку можуть реалізувати свої прагнення через можливості, які наявні у ігровій діяльності. Так, є нагода проявити себе у якості лідера команди, взяти на себе відповідальність при виконанні певного завдання, спробувати свої сили при прийнятті рішення, від якого залежатиме перебіг гри (змагань, конкурсу, проекту), виявити самостійність суджень та сміливість при відстоюванні власної позиції тощо.

Таким чином, можемо говорити про те, що форми гейміфікації (квести, змагання, конкурси, спортивні ігри, естафети тощо) можуть виконувати певні функції, які спрямовані на розвиток та формування особистості (соціокультурну, моделювальну, комунікативну, виховну, розвивальну, мотиваційну тощо). Реалізація таких функцій перетворює ігри, спрямовані на патріотичне виховання, на школу поведінки, простір для самовдосконалення та самореалізації, де ігрові елементи органічно поєднуються зі ціннісними та змістовими установками, які закладаються педагогом.

Акцентуємо увагу на тому, що використання елементів гейміфікації ні в якому разі не передбачає заміщення навчання чи виховання, а виступає ще одним методичним інструментом для роботи з молодшими підлітками у контексті патріотичного виховання.

Серед ризиків, які можуть виникати у процесі впровадження елементів гейміфікації, варто звернути увагу на наступні: надмірне захоплення ігровими техніками всупереч збалансованості з іншими формами роботи; вмотивованість та включеність молодших підлітків у виховний процес знижується при відсутності ігрових стимулів; часом спостерігається поверхневе ставлення учасників до процесу, як результат – недовготривалий виховний ефект; перевага зовнішніх стимулів над внутрішньою мотивацією; зростання конкурентності всередині колективу (класу).

Для уникнення означених ризиків важливо враховувати наступні аспекти при гейміфікації процесу виховання патріотизму молодших підлітків, а саме:

- при організації виховного процесу змістове наповнення має превалювати над зовнішньою формою, оскільки змістове наповнення гри важливіше, ніж її організаційна

структура;

- інтеграція елементів гейміфікації у процес виховання має бути домірною, не заміщати собою інші форми роботи, а доповнювати їх;
- елементи гейміфікації варто вбудовувати в освітній та виховний процес як частину культури навчання та виховання, один із способів діяльності для досягнення результату;
- організація діяльності має концентруватися на досягненні спільного результату та важливості досягнень кожного учасника, таким чином уникаючи конкурентності всередині колективу.

Обговорення. У вітчизняній та зарубіжній науці гейміфікація розглядається, насамперед, у контексті використання її окремих елементів для вмотивованості та включеності учнів у процес навчання. Такий погляд знаходить своє відображення у роботах О. Макаревич. Автор звертає увагу на мотиваційні властивості гейміфікації та розглядає її як ефективний інструмент для засвоєння більшого обсягу знань та їх кращого запам'ятовування [2].

М. Сашньова та А. Загорулько вбачають потенціал гейміфікації у доповненні та розширенні можливостей традиційного навчання. Гра являється ідеальним навчальним середовищем із вбудованим дозволом на допущення помилки, що спонукає думати нестандартно й розвивати самоконтроль й відповідальність за прийняті рішення. Гейміфікація – це спосіб впливу на студентів: в електронному навчанні ігровою формою навчання, яка замінює набридливі типові завдання, а в умовах традиційного навчання, що дозволить урізноманітнити традиційну структуру занять [4].

Підтвердження положень про перспективні можливості гейміфікації знаходимо й у роботах інших вчених. Так, С. Переяславська та О. Смагіна розкривають можливості гейміфікації у різних аспектах: як методу навчання і виховання, як форми роботи, як засіб організації освітнього процесу тощо. Будь-яка гейміфікована діяльність урізноманітнює освітній процес, вносить в нього нові елементи змагальності та розваг. Разом з тим, важливо розуміти обмеження, які необхідно враховувати при впровадженні гейміфікації та планувати таку діяльність на основі досвіду та враховуючи індивідуальні особливості кожного учня [3].

Висновки. Теорія та практика використання елементів гейміфікації у патріотичному вихованні молодших підлітків засвідчує, що даний методичний інструментарій має ряд переваг:

- різноманітність форм та методів роботи, можливість використовувати традиційні форми роботи у новому, осучасненому контексті;
- мобільність та структурність різноманітних елементів дозволяє створювати багатоваріативні форми роботи та використовувати широкий арсенал активностей;
- пізнавальний характер діяльності дозволяє охоплювати велику кількість сфер інтересів молодших підлітків; прикладна спрямованість отриманих знань, які можна апробувати тут же у процесі гри;
- спрямованість на формування знань, умінь та навичок, притаманних громадянину-патріоту, емоційна включеність учасників; вмотивованість молодших підлітків до гармонійного розвитку (фізичних та морально-вольових якостей), виховання гармонійно розвиненої особистості;
- створення умов для отримання нового досвіду, випробування своїх сил, знань, умінь тощо;
- гармонійне поєднання знань з різних предметів з фізичною активністю, адаптивність ігрових елементів залежно від поставлених цілей та завдань.

Таким чином, гейміфікація патріотичного виховання молодших підлітків допомагає зробити виховний процес більш ефективним. Отримання знань, засвоєння ціннісних установок відбувається не через примус, а через розуміння, включеність та вмотивованість учасників. Саме завдяки такій організації виховного процесу молодший підліток має можливість проявити себе, а педагог з'ясувати, наскільки досягнуті поставлені завдання та цілі.

Список використаних джерел

1. Бех І. Патріотизм: сучасні ознаки та орієнтири вихованню. Рідна школа. 2015. № 1-2. С. 3-6. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsh_2015_1-2_3 (дата звернення: 02.06. 2021)
2. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. Молодий вчений. 2015. № 2(6). С. 279-282. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2015_2%286%29_73 (дата звернення: 22.07. 2021)
3. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2019. Вип. спецвип. С. 250-260. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeeemu_2019_spetsvip_26 (дата звернення: 22.07. 2021)
4. Сашньова М. В., Загорулько А. М. Впровадження гейміфікації в дисциплінах технічного спрямування у вищих навчальних закладах. Specialized and multidisciplinary scientific researches. Amsterdam, The Netherland. Vol. 2. 2020. P. 54-57. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/logos/article/download/7109/7090/>
5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. Does Gamification Work? – A Literature Review of

Empirical Studies on Gamification. In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6-9. 2014.

6. Huotari, K., & Hamari, J. Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference. 2012 Tampere, Finland. October, p. 3–5.

7. Landers, R. N. Developing a theory of gamified learning: linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*. 2014. № 45(6). P. 752-768.

8. Zichermann, Gabe; Zichermann, Christopher. Introduction. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (вид. 1st). Sebastopol, California: O'Reilly Media. 2011.

References

1. Bekh, I. D. (2015). Patriotyzm: suchasni oznaky ta oriientyry vykhovannia [Patriotism: Modern features and guidelines for education]. *Ridna shkola*, 1-2, 3-6. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsh_2015_1-2_3

2. Makarevych, O. O. (2015). Heimifikatsiia yak nevidiemnyi chynnyk pidvyshchennia efektyvnosti elementiv dystantsiinoho navchannia [Gamification as an integral factor in increasing the effectiveness of the elements of distance learning]. *Molodyi vchenyi*, 2(6), 279- 282. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2015_2%286%29_73

3. Pereiaslavska, S., & Smahina, O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoï osvity [Gamification as an integral factor in increasing the effectiveness of the elements of distance learning]. *Vidkryte osvितnie e-seredovyshe suchasnoho universytetu*, 250-260. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip_26

4. Sashnova, M., & Zahorulko, A. (2020). Vprovadzhennia heimifikatsii v dystsyplinakh tekhnichnoho spriamuvannia u vyshchykh navchalnykh zakladakh [Introduction of hemification in disciplines of technical orientation in higher educational institutions]. *Specialized and multidisciplinary scientific researches* (pp. 54–57). Amsterdam, The Netherland. Retrieved from <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/logos/article/download/7109/7090/>

5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (Hawaii, USA, January 6-9).

6. Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification – A service marketing perspective. *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference* (Tampere, Finland. October 3–5).

7. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.

8. Zichermann, G., & Zichermann, Ch. (2011). *Introduction. Gamification by design: Implementing game mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, California: O'Reilly Media.

Tetiana Skirda,

*Senior Lecturer of the Department of Foreign Languages, Faculty of International Relations of
National Aviation University
Kyiv*

EDUCATION OF PATRIOTISM OF YOUNGER TEENAGERS BY MEANS OF GAMIFICATION

Abstract. *The article reveals the relevance of patriotic education, substantiates the emergence of new modernized, rethought forms and methods of work in the context of patriotic education. The scientific understanding of the education of patriotism on the basis of the model of humanistic-oriented developmental education through the subject-subject and socio-pedagogical strategy is revealed.*

Possibilities for realization of these strategies through using means of gamification as space for creation of effective conditions of education of the citizen-patriot are substantiated. Gamification is characterized as one of the key trends in education in the XXI century.

The purpose of the article is to reveal the potential of gamification in the process of educating the patriotism of young adolescents, to identify the benefits and possible risks, to expand teachers' understanding of the possibilities and resource potential of gamification in education. The advantages of gamification as a means of patriotic education are described, the optimality of using this tool in work with younger adolescents is revealed, the peculiarities of gamification introduction in this age period are revealed, the task of gamification in the context of patriotic education is revealed.

The novelty of the study is to introduce forms of patriotic education by means of gamification into practice of general secondary education and out-of-school education.

The functions of gamification aimed at the development and formation of personality are described.

It is emphasized on the fact that the use of elements of gamification in no way implies the replacement of education or upbringing, but is another methodological tool for working with younger adolescents in the context of patriotic education. The risks that may arise in the process of introducing elements of gamification are outlined, aspects that are important to consider when gamifying the process of educating the patriotism of young adolescents to avoid them are revealed.

The conclusions confirmed that in patriotic education of younger teenagers this methodological toolkit has a number of advantages and helps to make the educational process more effective.

Key words: *patriotism, patriotic education, gamification, younger teenagers, age features, methods of education.*

Стаття надійшла до редакції 16.08.2021.
Стаття прийнята до публікації 30.08.2021.