

Комунальний заклад «Компаніївський центр дитячої та юнацької творчості»
Компаніївської селищної ради Кропивницького району Кіровоградської області

Творчий проєкт на тему:
Ігрова та дозвіллєва діяльність в роботі
гуртка «Європейський клуб»
Онлайн ігри

Виконавці: вихованці гуртка
«Європейський клуб»
Керівник проєкту: Іванець Олена
Вікторівна

Зміст

№п/п	Зміст роботи
I	ОРГАНІЗАЦІЙНО ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП
1.1.	АКТУАЛЬНІСТЬ ГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ
1.2.	ІГРОВЕ НАВЧАННЯ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ВИХОВАНЦІВ ДО НАВЧАННЯ
1.3.	ДОЦІЛЬНІСТЬ СТВОРЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ІГОР НА ГУРТКУ «ЄВРОПЕЙСЬКИЙ КЛУБ»
1.4.	АНАЛІЗ СЕРВІСІВ ТА ПЛАТФОРМ ДЛЯ СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ ТА ОНЛАЙН ІГОР
II	СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ІГРОВОГО КЕЙСУ «ЩО ТИ ЗНАЄШ ПРО ЄВРОПУ?» ТА КОЛЕКЦІЇ ІГОР «НА КРИЛАХ НЕЗАЛЕЖНОСТІ»
2.1	ПІДГОТОВКА ТА ПОШУК МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ОНЛАЙН ІГОР
2.2	СТВОРЕННЯ ІГОР В ЗРУЧНИХ СЕРВІСАХ
2.3	АПРОБАЦІЯ ІГОР НА ЗАНЯТТІ
III	ЗАКЛЮЧНИЙ ЕТАП
3.1	АНАЛІЗ ТА КОРЕКЦІЯ ІГРОВОГО МАТЕРІАЛУ
3.2.	ПУБЛІКАЦІЯ ІГРОВОГО КЕЙСУ «ЩО ТИ ЗНАЄШ ПРО ЄВРОПУ?»
3.3	ВИКОРИСТАННЯ МАТЕРІАЛІВ НА ЗАНЯТТЯХ ГУРТКА

I. ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП

1.1.АКТУАЛЬНІСТЬ ГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Для повноцінного розвитку дитини та пізнання навколишнього середовища необхідна самодіяльна, спонтанна гра, що виникає і розвивається за його власною ініціативою. Гра - як педагогічна форма сприяє вирішенню освітніх і виховних завдань, але у відриві від самодіяльної гри вона не може забезпечити розвиток.

Інтерактивні ігри створені з навчальною метою для передачі та закріплення певних знань, навичок чи компетенцій. Сила інтерактивних ігор в тому, що вони поєднують розважальну та навчальну складову, що мотивує учнів та допомагає ефективніше сприймати та закріплювати інформацію. Їхні переваги в тому, що вони не лише стимулюють до навчання дітей будь-якого віку, а й дозволяють миттєво отримати зворотний зв'язок.

Існує низка видів ігор, кожна з яких слугує певній меті. Сьогодні створено велику кількість дидактичних ігор. Але чи значить те, що цього достатньо і можна зупинитися, бо нічого нового не варто придумувати? Можна посперечатися з цим твердженням. Тож проєкт націлений на розробку та створення власних ігор за допомогою сучасних інтернет-ресурсів.

Часто навчання на основі ігор ототожнюють з гейміфікацією, але насправді це не зовсім коректно.

1.2 ІГРОВЕ НАВЧАННЯ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ВИХОВАНЦІВ ДО НАВЧАННЯ

Гейміфікація та ігрове навчання – це дві сучасні тенденції в освіті, які надають нові можливості для покращення навчального процесу та залучення учнів.

Роль гейміфікації у освіті

Гейміфікація – це підхід, який використовує елементи гри для стимулювання мотивації та залучення учнів до навчання. Вона включає в себе використання гральних елементів, таких як лідерборди, досягнення та бейджі, які роблять навчання цікавим та захоплюючим. Гейміфікація може бути використана на уроці для підвищення мотивації учнів, створення здорової конкуренції та забезпечення більш активної участі.

Гейміфікація може бути впроваджена у різних форматах, включаючи навчальні платформи, програми, веб-сайти та соціальні мережі. Вона дозволяє застосовувати гральні елементи в оцінці, мотивації, співпраці та інших аспектах навчання.

Чому ігрове навчання це не гейміфікація?

Ігрове навчання передбачає використання спеціально розроблених ігор або симуляторів з метою передачі певних знань та навичок. Це може бути використано на зантті як додатковий інструмент для поглибленого розуміння матеріалу та активного залучення учнів. Ігрове навчання дозволяє створити

простір для експериментування, вирішення проблем та розвитку критичного мислення.

З ігровим навчанням зазвичай пов'язані спеціальні навчальні ігри, які розробляються з певною освітньою метою. Ці ігри можуть бути створені для навчання конкретних навичок або передачі певного знання. Вони можуть бути використані як додатковий інструмент для підтримки навчання в гуртку або самостійного навчання.

Обидва підходи – гейміфікація та ігрове навчання – можуть бути успішно застосовані на занятті з метою поліпшення навчального процесу. Їх поєднання дозволяє створити стимулююче середовище, в якому вихованці можуть активно взаємодіяти з матеріалом, співпрацювати та розвивати навички, необхідні для сучасного світу.

Отже, гейміфікація та ігрове навчання – це потужні інструменти, які допомагають зробити заняття більш цікавими, залучаючими та ефективними. Вони відкривають нові можливості для покращення навчання та розвитку вихованців, а їх використання в освітньому процесі є відповіддю на потреби сучасного світу.

Мотиваційна функція ігрового навчання – найчастіше цитована характеристика. Навчання на основі гри мотивує учнів тривалий час виконувати певні операції, що мають стимули, наприклад, збирати зірки, інші трофеї і закріплюватися в рейтингових таблицях, а також ряд механічних дій, результатами яких захоплені учні (тобто, формується високий рівень зацікавленості).

1.3 ДОЦІЛЬНІСТЬ СТВОРЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ОНЛАЙН ІГОР НА ГУРТКУ «ЄВРОПЕЙСЬКИЙ КЛУБ»

Сьогодення вимагає від людини не тільки певної суми знань, умінь і навичок, а й уміння самостійно набувати й використовувати на практиці нові знання, уміння співпрацювати, спілкуватися, адаптуватися до нових обставин, знаходити шляхи вирішення життєвих проблем. Тобто основною метою стає максимальний розвиток компетентності особи щодо саморегуляції, самоосвіти і самовдосконалення та виховання відчуття постійної потреби цього. Пошук нових форм і прийомів вивчення г в наш час – явище не тільки закономірне, а й необхідне. В гуртках соціально реабілітаційного напрямку, зокрема в гуртку «Європейський клуб» особливе місце займають такі форми занять, які забезпечують активну участь на занятті кожного вихованця, підвищують авторитет знань та індивідуальну відповідальність дітей за результати навчальної праці. Вихованці гуртка «Європейський клуб» мають навчатися сприяти розвитку демократичної культури, формуванню необхідних для проживання у європейському співтоваристві компетентностей, політико-правових і соціально-економічних знань. Пріоритети гурткової роботи полягають у наданні молодому поколінню теоретичних знань про розвиток європейських країн та практичних умінь: адаптуватись до життя і навчання в різних країнах Європи, бути мобільними, соціально активними, здатними до комунікації і захисту своїх прав. Формування в учнівської молоді європейських цінностей можливе за умови залучення їх до активної практичної діяльності роботи євроклубу. Тому для розвитку пізнавального інтересу доцільно вводити

на занятті ігрові методи навчання, а саме навчальні онлайн ігри. Особливу увагу слід приділяти розробці та створенню навчальних ігор вихованцями, тому що самостійний відбір інформації та активне її використання забезпечує розвиток дитини. А також допомагає:

- закріпити знання про країни Європи, повторити, узагальнити та систематизувати матеріал за вивченою темою;
- визначити рівень оволодіння знаннями, уміннями та навичками; формування вмінь та навичок роботи з картою;
- розвивати вміння працювати з картами атласу, вміння виконувати тестові завдання різних рівнів складності;
- розвивати вміння критично мислити, виділяти істотні ознаки, порівнювати, будувати логічні схеми;
- встановлювати взаємозв'язки, тлумачити факти та погляди, робити висновки; сприяти розвитку комунікативних властивостей мовлення
- виховувати зацікавленість до вивчення країн Європи, почуття співвідношення до процесів євроінтеграції, розширення кругозору учнів.
- виховувати уважність, організованість, відповідальність, зосередженість
- розширювати знання про Європу та євроінтеграційні процеси, виховання всебічно розвиненої, культурної, толерантної особистості, патріота України.

1.4. АНАЛІЗ СЕРВІСІВ ТА ПЛАТФОРМ ДЛЯ СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ ТА ОНЛАЙН ІГОР

Проаналізувавши безліч різних сервісів та платформ найкращими та простішими в користуванні, на думку вихованців, визначено наступні:

1. LearningApps
2. Wordwall
3. Quizlet
4. ProProfsgames
5. Genial.ly

II. СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ІГРОВОГО КЕЙСУ «ЩО ТИ ЗНАЄШ ПРО ЄВРОПУ?» ТА КОЛЕКЦІЇ ІГОР «НА КРИЛАХ НЕЗАЛЕЖНОСТІ»

Мета проєкту:

- *навчитися створювати інтерактивні навчальні ігри;*
- *створити стимулююче середовище, в якому вихованці можуть активно взаємодіяти з матеріалом, співпрацювати та розвивати навички, необхідні для сучасного світу;*

- розвивати логічне мислення, дух лідерства та боротьби, патріотизм, любов до Батьківщини та її історії;
- сприяти оптимізації діяльності, збільшувати швидкість оброблення візуальної інформації, соціального розвитку та розвитку європейських цінностей;
- підвищувати інтерес вихованців до вивчення складних тем європейської тематики та інтеграційних процесів України в ЄС.

Завдання проєкту:

інтенсифікувати процес навчання, зробити його більш наочним та динамічним.

Практичне значення:

зміна способу здобуття та закріплення нових знань.

ІНФОРМАЦІЙНА КАРТКА

НАЗВА КОЛЕКЦІЇ ВПРАВ / ГРИ	<u>НАЗВА КОЛЕКЦІЇ</u> ✓ ІНТЕРАКТИВНИЙ ІГРОВИЙ КЕЙС «ЩО ТИ ЗНАЄШ ПРО ЄВРОПУ?» 1. КРОСВОРД “ Країни Європи» 2. Країни Європи ПІДБІР 3. Гра «Країни Європи» ВСТАНОВИ ВІДПОВІДНІСТЬ 4. НАЙДИВОВИЖНІШІ ФАКТИ ПРО КРАЇНИ ЄВРОПИ 5. КРОСВОРД «ПЕРЕВІР СВОЇ ЗНАННЯ ПРО ЄВРОПУ» 6. Країни Європейського Союзу АНАГРАМА 7. КАРТА Європи ГРА 8. УКРАЇНА ТА Європа. ДОПОМОГА ТА ПІДТРИМКА ЄВРОПЕЙСЬКИХ КРАЇН у БОРОТЬБІ УКРАЇНИ ПРОТИ РОСІЙСЬКОЇ АГРЕСІЇ
ВІКОВА КАТЕГОРІЯ УЧНІВ,	СЕРЕДНЯ ТА СТАРША

НА ЯКУ РОЗРАХОВАНА ГРА	
МЕТА І ЗАВДАННЯ ГРИ	МЕТОЮ ТА ЗАВДАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ІГОР КЕЙСУ Є ПІДВИЩЕННЯ ІНТЕРЕСУ ВИХОВАНЦІВ ДО ВИВЧЕННЯ СКЛАДНИХ ТЕМ НА ЄВРОПЕЙСЬКУ ТЕМАТИКУ, РОЗВИТОК САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА СПРИЯННЯ РОЗВИТКУ ЛОГІЧНОГО МИСЛЕННЯ, ДУХУ ЛІДЕРСТВА ТА БОРОТЬБИ, ОПТИМІЗАЦІЯ ДІЯЛЬНОСТІ, ЗРОСТАННЯ ШВИДКОСТІ ОБРОБЛЕННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ ІНФОРМАЦІЇ, СОЦІАЛЬНИЙ РОЗВИТОК ТА РОЗВИТОК ЄВРОПЕЙСЬКИХ ЦІННОСТЕЙ.
КОРОТКИЙ ОПИС ГРИ	ІНТЕРАКТИВНИЙ ІГРОВИЙ КЕЙС ПРЕДСТАВЛЕНО В РІЗНОМАНІТНИХ СЕРВІСАХ, ЩО ДАЮТЬ МОЖЛИВІСТЬ СТВОРЮВАТИ ІГРОВІ ФОРМИ РОБОТИ НА ЗАНЯТТІ. ЦІКАВІ КРОСВОРДИ ДАЮТЬ МОЖЛИВІСТЬ ВИХОВАНЦЯМ ПОДУМАТИ НАД ПИТАННЯМИ ТА ДЮТЬ ЗМОГУ ШВИДКО АКТИВІЗУВАТИ ПОШУКОВО-ПІЗНАВАЛЬНУ ДІЯЛЬНІСТЬ, МАКСИМАЛЬНО РОЗКРИТИ ЇХ ТАЛАНТИ. ІГРИ З ВИКОРИСТАННЯМ ПІДБОРУ КРАЇН ТА СТОЛИЦЬ РОЗРАХОВАНІ НА ШВИДКІСТЬ НАДАННЯ ВІДПОВІДЕЙ ВИВЧЕНОГО МАТЕРІАЛУ. ІГРИ НА ЗНАННЯ КАРТИ ЄВРОПИ ПОЛЯГАЮТЬ У ПРАВИЛЬНОСТІ ВИЗНАЧЕННЯ ТА НАНЕСЕННІ НА КАРТУ ЗАДАНОЇ НОМЕНКЛАТУРИ. МЕТОДОМ ІНТЕРАКТИВНОЇ ГРИ ВИХОВАНЦІ ОЗНАЙОМЛЮЮТЬСЯ З ДОПОМОГОЮ ЄВРОПИ УКРАЇНИ В БОРОТЬБІ ПРОТИ РОСІЙСЬКОЇ АГРЕСІЇ.
П.І.П. ПЕДАГОГА-РОЗРОБ НИКА (ПЕДАГОГІВ-РОЗРО БНИКІВ) ГРИ	ІВАНЕЦЬ ОЛЕНА ВІКТОРІВНА ВИХОВАНЦІ ГУРТКА «ЄВРОПЕЙСЬКИЙ КЛУБ»
ЗАКЛАД(И) ОСВІТИ, ПОСАДА	КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «КОМПАНІЇВСЬКИЙ ЦЕНТР ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ» КОМПАНІЇВСЬКОЇ СЕЛИЩНОЇ РАДИ, ДИРЕКТОР, КЕРІВНИК ГУРТКА «ЄВРОКЛУБ»
URL-АДРЕСА	1. <u>https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/--2803/</u> 2. <u>https://quizlet.com/756709141/match</u> 3. <u>https://quizlet.com/756709141/learn</u> 4. <u>https://wordwall.net/uk/resource/31493413</u> 5. <u>https://wordwall.net/uk/resource/31275065</u> 6. <u>https://wordwall.net/uk/resource/31984140</u>

	7. HTTPS://WORDWALL.NET/UK/RESOURCE/23547179 8. HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?v=PZNB8IWJT23
--	---

ІНФОРМАЦІЙНІ КАРТКИ КОЛЕКЦІЇ ІГОР «НА КРИЛАХ НЕЗАЛЕЖНОСТІ»

ІНФОРМАЦІЙНА КАРТКА

НАЗВА КОЛЕКЦІЇ ВПРАВ / ГРИ	<u>НАЗВА КОЛЕКЦІЇ</u> ✓ Квест «Що я знаю про українську мову?»
ВІКОВА КАТЕГОРІЯ УЧНІВ, НА ЯКУ РОЗРАХОВАНА ГРА	СЕРЕДНЯ ТА СТАРША
МЕТА І ЗАВДАННЯ ГРИ	ПЕРЕВІРИТИ ЗНАННЯ ВИХОВАНЦІВ ПРО РІДНУ МОВУ; ПОКАЗАТИ ЇЇ КРАСУ І БАГАТСТВО, РОЗКРИТИ ЇЇ НЕОБХІДНІСТЬ У ЖИТТІ ЛЮДИНИ; РОЗВИВАТИ БАЖАННЯ ВИВЧАТИ УКРАЇНСЬКУ МОВУ; ВИХОВУВАТИ ЛЮБОВ І ПОВАГУ ДО РІДНОГО СЛОВА; СПРИЯТИ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДІТЕЙ; БЕРЕГТИ ТА ВИВЧАТИ СВОЮ НАЦІОНАЛЬНУ КУЛЬТУРУ; РОБИТИ НАВЧАННЯ СУЧАСНИМ.
КОРОТКИЙ ОПИС ГРИ	Гра, що полягає у покроковому виконанні завдань, де вихованці дізнаються нову інформацію або закріплюють вивчений матеріал та миттєво отримують позитивне підкріплення у вигляді знайдених підказок є актуальною при дистанційному режимі роботи та самотійному опрацюванні матеріалу. Квест складається з трьох блоків, кожен блок має 3 питання з української мови. Виконання завдань починають з першого блоку. Пройшовши квест – отримаси вислів про українську мову.

	Даний вид ігрової діяльності розвиває у дітей лідерські якості, розвиток логічного мислення, формує ціннісне ставлення до держави та мови.
П.І.П. ПЕДАГОГА-РОЗ РОБНИКА (ПЕДАГОГІВ-Р ОЗРОБНИКІВ) ГРИ	ІВАНЕЦЬ ОЛЕНА ВІКТОРІВНА
Заклад(и) освіти, посада	КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «КОМПАНІЇВСЬКИЙ ЦЕНТР ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ» КОМПАНІЇВСЬКОЇ СЕЛИЩНОЇ РАДИ, ДИРЕКТОР, КЕРІВНИК ГУРТКА «ЄВРОКЛУБ»
URL-адреса	HTTPS://VIEW.GENIAL.LY/634FAD62E5962B001A9EB98A/INTERACTIVE-CONTENT

ІНФОРМАЦІЙНА КАРТКА

Назва колекції ВПРАВ / ГРИ	<u>Назва колекції</u> ✓ ВЕБ-КВЕСТ «ВІДОМІ УКРАЇНЦІ»
Вікова категорія учнів, на яку розрахована гра	СЕРЕДНЯ ТА СТАРША
Мета і завдання гри	ПЕРЕВІРИТИ ЗНАННЯ ВИХОВАНЦІВ ПРО ВІДОМИХ ПОСТАТЕЙ УКРАЇНИ; РОЗВИВАТИ ЛОГІЧНЕ МИСЛЕННЯ ТА КМІТЛИВІСТЬ; ВИХОВУВАТИ ПОЧУТТЯ ГОРДОСТІ ЗА ВНЕСОК ВІДОМИХ ЛЮДЕЙ У РОЗВИТОК ДЕРЖАВИ. ЗАСВОЄННЯ ЗНАНЬ НЕСТАНДАРТНИМИ МЕТОДАМИ.
Короткий опис гри	КВЕСТ «ВІДОМІ УКРАЇНЦІ» Є АКТУАЛЬНИМ ПРИ ВИВЧЕННІ ВІДОМИХ ПОСТАТЕЙ УКРАЇНИ, ДОСЯГНЕНЬ ВЕЛИКИХ УКРАЇНЦІВ. ВЕБ-КВЕСТ МІСТИТЬ ТРИ БЛОКИ ІЛЮСТРОВАНИХ ПИТАНЬ. КОЖЕН БЛОК СКЛАДАЄТЬСЯ З ТРЬОХ ПИТАНЬ ТА КІЛЬКОХ ВІДПОВІДЕЙ, ОДНА З ЯКИХ ПРАВИЛЬНА. ПРОЙШОВШИ УСІ БЛОКИ НА ЕКРАНІ З'ЯВИТЬСЯ КЛЮЧОВЕ СЛОВО КВЕСТУ. ЗАВДАННЯ КВЕСТУ ФОРМУЮТЬ В ДИТИНИ ЛЮБОВ ДО БАТЬКІВЩИНИ ТА ГОРДІСТЬ ЗА СЛАВЕТНИХ УКРАЇНЦІВ. РОЗВИВАЄТЬСЯ ЛОГІЧНЕ МИСЛЕННЯ, КМІТЛИВІСТЬ.

П.І.П. ПЕДАГОГА-РОЗ РОБНИКА (ПЕДАГОГІВ-Р ОЗРОБНИКІВ) ГРИ	ІВАНЕЦЬ ОЛЕНА ВІКТОРІВНА
Заклад(и) освіти, посада	КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «КОМПАНІЇВСЬКИЙ ЦЕНТР ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ» КОМПАНІЇВСЬКОЇ СЕЛИЩНОЇ РАДИ, ДИРЕКТОР, КЕРІВНИК ГУРТКА «ЄВРОКЛУБ»
URL-адреса	HTTPS://VIEW.GENIAL.LY/634FAE7C5FEBF600134D1BEA/INTERACTIVE-CONTENT

ІНФОРМАЦІЙНА КАРТКА

Назва колекції вправ / гри	<u>Назва колекції</u> ✓ Кросворд «Моя Україна»
Вікова категорія учнів, на яку розрахована гра	Середня
Мета і завдання гри	ПОГЛИБЛЮВАТИ ЗНАННЯ ПРО ВЛАСНУ ДЕРЖАВУ, ЇЇ ЗВИЧАЇ ТА КУЛЬТУРУ; РОЗВИВАТИ ПАМ'ЯТЬ, ЛОГІЧНЕ МИСЛЕННЯ ТА КМІТЛИВІСТЬ; ВИХОВУВАТИ ПОЧУТТЯ ПАТРІОТИЗМУ.
Короткий опис гри	Кросворд складається з 15 питань, відгадувати які можна в довільному порядку вписуючи відповідь в клітинки. Питання переважно легкої складності. Виконавши завдання правильно отримаєш ключове слово.
П.І.П. ПЕДАГОГА-РОЗРОБНИКА (ПЕДАГОГІВ-РОЗРОБНИКІВ) ГРИ	ІВАНЕЦЬ ОЛЕНА ВІКТОРІВНА
Заклад(и) освіти, посада	КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «КОМПАНІЇВСЬКИЙ ЦЕНТР ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ» КОМПАНІЇВСЬКОЇ СЕЛИЩНОЇ РАДИ, ДИРЕКТОР, КЕРІВНИК ГУРТКА «ЄВРОКЛУБ»
URL-адреса	HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=P7X1EPTX522

ІНФОРМАЦІЙНА КАРТКА

НАЗВА КОЛЕКЦІЇ ВПРАВ / ГРИ	<u>НАЗВА КОЛЕКЦІЇ</u> ✓ Гра «Я люблю Україну»
ВІКОВА КАТЕГОРІЯ УЧНІВ, НА ЯКУ РОЗРАХОВАНА ГРА	Середня
МЕТА І ЗАВДАННЯ ГРИ	Осучаснити процес запам'ятовування та перевірку знань вихованців . Впроваджувати в освітній процес цікаві інноваційні технології. Виховувати почуття патріотизму.
КОРОТКИЙ ОПИС ГРИ	Актуальність цієї гри полягає в мотивації дітей до вивчення України ігровою формою. Завдання гри на знання історії та культури українського народу, які полягають у правильному поєднанні запитання та відповіді. Під час гри в дитини формується ціннісне ставлення до себе та держави, розвивається медіа грамотність.
П.І.П. ПЕДАГОГА-РОЗРОБНИКА (ПЕДАГОГІВ-РОЗРОБНИКІВ) ГРИ	Іванець Олена Вікторівна
ЗАКЛАД(И) ОСВІТИ, ПОСАДА	Комунальний заклад «Компаніївський центр дитячої та юнацької творчості» Компаніївської селищної ради, директор, керівник гуртка «Євроклуб»
URL-АДРЕСА	HTTPS://WORDWALL.NET/RU/RESOURCE/32366754/

ІНФОРМАЦІЙНА КАРТКА

НАЗВА КОЛЕКЦІЇ ВПРАВ / ГРИ	<u>НАЗВА КОЛЕКЦІЇ</u> ✓ Тест «Що ти знаєш про День Гідності та Свободи?»
-----------------------------------	--

Вікова категорія учнів, на яку розрахована гра	Старша
Мета і завдання гри	Надати можливість вихованцям протестувати свої знання про події Помаранчевої революції та революції Гідності; Закріпити знання про той історичний період героїчної оборони, завзятого відвойовування окупованих територій, запеклої битви за національну гідність, свободу і правду, за мову та свою ідентичність, за право жити на своїй землі.; Розвивати пам'ять, увагу та кмітливість, почуття патріотизму, лідерські якості.
Короткий опис гри	Дане тестування актуально проводити для вихованців старшої вікової категорії в рамках тижнів національно-патріотичного виховання, вивчення тем зі становлення України як держави, самостійної роботи . Тест містить 11 тестових завдань, кожне з яких має чотири варіанти відповідей з однією правильною. Гравець читає завдання та обирає відповідь. Якщо відповідь правильна, то її віконце засвітиться зеленим кольором і з'явиться наступне питання, а якщо ні, то надається спроба ще раз подумати і обрати правильну відповідь. Пройшовши усі тестові завдання дізнаєшся хто автор слів «Гідність і свобода невід'ємні складові нашої ДНК» Ігрова форма роботи у вигляді тесту допомагає вихованцям розвивати пам'ять та увагу.
П.І.П. педагога-розробника (педагогів-розробників) гри	Іванець Олена Вікторівна
Заклад(и) освіти, посада	Комунальний заклад «Компаніївський центр дитячої та юнацької творчості» Компаніївської селищної ради, директор, керівник гуртка «Євроклуб»
URL-адреса	https://learningapps.org/display?v=p81541oej22

ЗАКЛЮЧНИЙ ЕТАП

РЕЗУЛЬТАТИВНІСТЬ ПРОЄКТУ:

Завдяки заняттям, на яких використовували інтерактивні засоби, якісно змінилося відношення вихованців до навчання, при цьому підвищилась навчальна і пізнавальна діяльність на занятті, сприйняття нового матеріалу і його засвоєння. Отже, використовуючи інтерактивні методи, педагог інтенсифікує процес навчання, робить його більш наочним і динамічним

Популярність ігор не є ворогом освіти – а швидше новою моделлю навчання. Ігри кидають виклики гравцям, у процесі гри їх зусилля винагороджуються, вони поступово йдуть до мети, долаючи перешкоди, а досягнувши – отримують задоволення. Саме тому керівники гуртків використовуючи такі засоби навчання, дають можливість вихованцям побачити власний прогрес, відчувати ситуацію успіху.

Ігровий кейс «Що я знаю про Європу» опубліковано на офіційному сайті комунального закладу «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського на сторінці науково-методичної лабораторії виховної роботи, фізичної культури та безпечного освітнього середовища за посиланням <https://sites.google.com/view/urok-kr-ua-2023/7> . Також кейс розміщено на сайті та сторінці Фейсбук комунального закладу «Компаніївський центр дитячої та юнацької творчості» Компаніївської селищної ради Кропивницького району Кіровоградської області

Матеріали кейсу мають вільний доступ для усіх бажаючих перевірити свої знання та дізнатися цікаві факти про Європу.

ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ ВИКОРИСТАНОЇ В ПРОЄКТІ

1. Гра – найприродніша і найпривабливіша діяльність дитини

-

<https://naurok.com.ua/gra-nayprirodnisha-i-nayprivablivisha-diyalnist-ditini-337867.html>

2. Відмінності між гейміфікацією та ігровим навчанням –

<https://arbook.info/vidminnosti-mizh-gejmifikacziyeyu-j-igrovim-navchannyam/>

3. Граючись навчаємось –

[HTTPS://LPL.SCHOOL.ORG.UA/NEWS/14-51-31-11-05-2021/](https://lpl.school.org.ua/news/14-51-31-11-05-2021/)

4. Гейміфікація як підвищення мотивації учнів до навчання –

[HTTPS://NAUROK.COM.UA/GEYMIFIKACIYA-YAK-PIDVISCHENNYA-MOTIVACI-UCHNIV-DO-NAVCHANNYA-370740.HTML](https://naurok.com.ua/geymifikaciya-yak-pidvischennya-motivaci-uchniv-do-navchannya-370740.html)