

Маринич В.Ю.,
здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти,
Ріппа С.П.,
д.е.н., проф.,
Київський національний економічний
університет імені Вадима Гетьмана

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ

Сучасна освіта переживає період глибоких трансформацій, спричинених стрімким розвитком цифрових технологій та зміною потреб нового покоління учнів. Традиційні методи навчання, засновані на пасивному сприйнятті інформації, вже не відповідають тим вимогам, де ключовими навичками стають критичне мислення, креативність та вміння швидко адаптуватися. У цих умовах гейміфікація виникає як потужний інструмент, здатний революціонізувати освітній процес, перетворивши його на мотивуючу та ефективну взаємодію. Актуальність цієї теми підтверджується численними дослідженнями — гейміфіковані підходи можуть значно підвищити успішність учнів, особливо в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Метою роботи є дослідження впливу гейміфікації на ефективність навчального процесу шляхом аналізу її психолого-педагогічних механізмів та практичних кейсів застосування. Пропонується система гейміфікованих інструментів для підвищення мотивації учнів і подолання проблеми низької залученості у сучасній освіті. Результати дослідження спрямовані на впровадження обґрунтованих ігрових методик у навчальні практики.

Ігрова діяльність у навчанні — це складний багатогранний процес, який відіграє важливу роль у формуванні особистостей учнів. Завдяки ігровим елементам вони розвивають різноманітні навички, необхідні для їхньої майбутньої професії. Ігри дозволяють простіше засвоювати складні концепції та принципи, вчать розв'язувати проблеми та приймати рішення у нестандартних умовах. Отже, впровадження ігрових технологій підвищує ефективність навчання та сприяє всебічному розвитку учня. Проте гейміфікація — це відносно нова, ще недостатньо вивчена галузь, яка полягає у застосуванні ігрових підходів

у неігровому середовищі. Комп'ютерна гра в цьому контексті – це система, в якій гравці виконують певні завдання відповідно до заданих правил. Однією з ключових функцій гейміфікації є підвищення залученості та мотивації: за виконані завдання учні отримують бали, підіймаються в рейтингу і як результат мають додатковий стимул до подальшої роботи [1].

Сьогодні гейміфікація вважається інноваційним освітнім інструментом: вона пробуджує інтерес до навчання, підвищує мотивацію через систему нагород та рейтингів. Навчальний процес у такому форматі стимулює комунікацію, обговорення спільних проблем та аргументацію власної точки зору. Таким чином викладач може мотивувати учнів розвивати їхні когнітивні здібності, просторову уяву та реакцію. Учні навчаються в інтерактивному середовищі, де мають змогу експериментувати, виправляти помилки та робити нові спроби.

Головною ідеєю гейміфікації є постійний зворотний зв'язок із користувачем, поступове знайомство із базовими механіками гри та занурення у все більш складні завдання. Аналіз досліджень у цій сфері показує, що ігрові методи наближають освітній процес до реальної практики. Учні, працюючи з інтерактивними програмами або мобільними додатками, можуть у власному темпі виконувати завдання та вирішувати проблеми, не обмежуючи себе у часі, що створює комфортні умови для глибокого опрацювання матеріалу та практичного застосування знань.

Звісно, гейміфікація має великий список переваг [2]. Насамперед, вона справді може перетворити процес навчання на захопливу пригоду, адже вона поєднує принципи гри з освітніми цілями та стимулює учнів рухатися вперед. Ігрові елементи — бали, значки чи рівні — дарують учасникам відчуття прогресу та досягнень, викликаючи азарт і бажання отримувати нові скарби за виконані завдання. Завдяки змагальному аспекту та можливості об'єднуватися в команди, учні активніше долучаються до навчання, покращують навички колективної роботи та створюють сприятливу атмосферу в групі. Також велику роль відіграє миттєвий зворотній зв'язок — учні одразу бачать свої

результати після завершення вправи, отже можуть проаналізувати помилки та скоригувати стратегію навчання. Крім того, застосування ігрових механік сприяє розвитку креативного та критичного мислення, логіки та уміння вирішувати нетипові завдання. Участь в іграх або симуляціях тренує реакцію та просторову уяву, а взаємодія з однокласниками стимулює комунікативні здібності.

Однак, попри всі переваги, гейміфікація має певні недоліки та виклики [2]. По-перше, не кожен учень однаково реагує на ігрові підходи: для деяких надмірний акцент на бали чи змагання може стати джерелом стресу, а звичні традиційні методи навчання здаються більш комфортними. По-друге, існує ризик змагального вигорання, коли мішенню стає не пізнання нової інформації, а накопичення балів. Із часом винагороди можуть втратити привабливість, і початковий ентузіазм згасне. Також інтеграція гейміфікації потребує ресурсів – технічних рішень, часу на розробку контенту та додаткових навичок від викладача, а надто складні або яскраві ігрові елементи іноді відволікають від головної мети – глибокого засвоєння знань, перетворюючи навчання на гру заради гри.

Успішними прикладами застосування гейміфікації можна вважати платформи на кшталт *Memrise* та *Duolingo*, які перетворюють заняття з вивчення іноземних мов на невеликі квести з яскравими персонажами та внутрішньою валютою [3]. Дизайн платформи *Memrise* нагадує віртуальний сад, який росте разом із учнями, а за кожен успішний повтор – від 15 слів поспіль до важчих тестів – отримуються бали та відбувається підйом на новий рівень [3]. *Duolingo* робить акцент на практиці, де в процесі перекладу цілих речень, можна прослухати носіїв мови та ознайомитися з граматичними підказками. За успішне проходження вправ нараховуються бали і чим довше займаєтеся без перерв, тим більше балів накопичується – так званих лінготів [3].

Особливе місце в гейміфікації займають сервіси штучного інтелекту (ШІ), які можуть значно покращити цей процес в освіті, створюючи сценарії, фільми та анімації на основі текстів. Наприклад, такі інструменти, як *Lumen5*, можуть

перетворювати текстовий контент на відео, використовуючи ШІ для вибору відповідних зображень, відеокліпів та анімацій. Це дозволяє учням бачити свої навчальні матеріали у новому, більш інтерактивному форматі. І навпаки, ШІ також може аналізувати фільми, створюючи на їх основі тексти, чим допомагає учням краще зрозуміти та засвоїти навчальний матеріал.

Також, ключовими елементами індивідуальних освітніх траєкторій є використання ШІ для аналізу поведінки учнів та створення персоналізованого освітнього контенту. ШІ може аналізувати дані про успішність учнів, їхні сильні та слабкі сторони, і на основі цього пропонувати індивідуальні навчальні плани. Платформи, такі як *Coursera* та *Udacity*, використовують ці технології для створення контенту, який відповідає індивідуальним потребам і рівню підготовки кожного учня, що сприяє більш ефективному засвоєнню матеріалу та підвищенню мотивації.

Нарешті, важливо окреслити загальні принципи та рекомендації, які допоможуть зробити гейміфікацію справді дієвим та доречним підходом у навчальному середовищі. Щоб вона дійсно працювала, важливо почати з чіткого розуміння цілей уроку та очікувань учнів. Перш за все, необхідно продумати, які саме навички потрібно розвивати – чи це критичне мислення, командна робота, швидкість реакції чи засвоєння термінів. Підбираючи ігрові механіки, важливо переконатися, що вони безпосередньо пов'язані з цими навчальними результатами, а не лише створюють ілюзію розваги. Також варто зосередитись на системі винагород і зворотнього зв'язку. Бали, значки, нові рівні — це все має з'являтися регулярно та бути зрозумілим для учнів: не просто «ви отримали 10 балів», а, наприклад, «ви виконали завдання на логіку і заробили значок «Аналітик»». Одночасно варто перевірити, щоб коментарі викладача чи автоматизовані підказки допомагали учням одразу бачити, де вони припустилися помилки, і зрозуміти, що потрібно виправити.

Насамперед потрібно забезпечити плавний старт і поступове ускладнення. Якщо пара перших уроків виглядатиме надто складно, учні можуть втратити ентузіазм. Тому спочатку варто запропонувати знайомі справи з легкими

гейміфікованими штрихами, а складніші завдання додавати поступово, разом із новими правилами чи механіками. Насамкінець, необхідно регулярно збирати відгуки та аналізувати результати, проводити опитування в групах, аби дізнатися, що викликає справжній інтерес, а що — лише відволікає, і на основі цих спостережень поступово коригувати механіки, щоб зробити навчання максимально продуктивним і водночас мотивуючим.

Узагальнюючи ефект гейміфікації в освіті, слід визнати її дійсно потужний потенціал, вона підвищує мотивацію, активізує залученість і формує важливі компетенції через ігрові технології та зворотний зв'язок. Однак, щоб цей підхід працював на користь навчального процесу, необхідно чітко поєднувати ігрові елементи з освітніми цілями, поступово нарощувати складність і забезпечувати підтримку як учнів, так і викладачів. Лише завдяки системному плануванню, регулярному аналізу зворотного зв'язку та готовності адаптуватися до потреб аудиторії, гейміфікація залишиться не лише привабливою, а й дійсно ефективною стратегією для розвитку навчального середовища.

Список використаних джерел

1. Вербовецкий Д.В. (2023). Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. *Електронна бібліотека НАПН України*. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734560/1/>
2. Гейміфікація навчання: в чому суть, які плюси та мінуси. (2024). *Платформа нового покоління* [Веб]. 4read.ORG. Отримано травень 20, 2025, <https://4read.org/4399-geimifikaciya-navchannya-v-chomu-sut-yaki-plyusi-ta-minusi.html>
3. Ляшенко А. (2018, лютий 2). Гейміфікація для ефективного вивчення мов. *#тренди* [Веб]. EdEra blog. Отримано травень 20, 2025, <http://blog.ed-era.com/gamification-languages/>