

УДК 37.018.43:004

Світлана Дзюбенко, викладач вищої категорії,
викладач-методист,
Таращанський технічний та економіко-правовий
фаховий коледж, м. Тараща, Україна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: ЯК ЗАЛУЧИТИ СУЧАСНОГО ЗДОБУВАЧА ОСВІТИ

Анотація. У доповіді розглядається гейміфікація як інноваційний підхід до організації освітнього процесу в умовах цифрової трансформації. Проаналізовано сутність гейміфікації, її ключові елементи та механізми впливу на мотивацію здобувачів освіти. Окреслено переваги та ризики впровадження ігрових технологій у навчання, а також наведено приклади ефективного використання гейміфікації в українських і міжнародних освітніх практиках. Особливу увагу приділено ролі цифрових інструментів у підвищенні залученості здобувачів освіти та формуванні їхніх компетентностей.

Ключові слова: гейміфікація, цифрова освіта, мотивація, освітні технології, інтерактивне навчання.

Abstract. The report examines gamification as an innovative approach to organizing the educational process in the context of digital transformation. The essence of gamification, its key elements, and mechanisms influencing student motivation are analyzed. The advantages and risks of implementing game-based technologies in education are outlined, along with examples of effective use in Ukrainian and international practices. Special attention is paid to the role of digital tools in increasing student engagement and developing competencies.

Keywords: gamification, digital education, motivation, educational technologies, interactive learning.

Вступ. Сучасний освітній простір переживає глибокі трансформації, пов'язані з розвитком цифрових технологій та зміною підходів до навчання. Традиційні методи викладання дедалі частіше виявляються недостатньо ефективними для утримання уваги сучасних здобувачів освіти, які зростають у цифровому середовищі. У цьому контексті гейміфікація постає як один із перспективних інструментів підвищення мотивації та активності здобувачів освіти [1].

Гейміфікація — це використання ігрових елементів (балів, рівнів, нагород, рейтингів) у неігрових контекстах, зокрема в освіті. Її основною метою є стимулювання інтересу до навчання, підвищення залученості та формування позитивного досвіду взаємодії з освітнім контентом.

Сутність та основні елементи гейміфікації. Гейміфікація освітнього процесу є складним міждисциплінарним явищем, що перебуває на перетині педагогіки, психології, дизайну та цифрових технологій. У науковому дискурсі поняття «гейміфікація» трактується як використання елементів ігрового дизайну та механік у неігрових контекстах з метою підвищення мотивації, залученості та ефективності діяльності [2]. Одне з найпоширеніших визначень було запропоновано Sebastian Deterding, який розглядав гейміфікацію як інтеграцію окремих елементів гри (game elements), а не створення повноцінних ігор.

У контексті освіти гейміфікація виступає інструментом трансформації традиційного навчального середовища у більш інтерактивне, адаптивне та орієнтоване на здобувача освіти. Вона не замінює зміст навчання, а змінює форму його подання та взаємодії з ним.

Структурні компоненти гейміфікації. Сутність гейміфікації доцільно розглядати через систему її базових компонентів, які умовно поділяються на три рівні:

1. Динаміки (dynamics) – найвищий рівень, що визначає загальну логіку взаємодії: емоційне залучення; відчуття прогресу та досягнення; соціальна взаємодія (співпраця або конкуренція); наратив (сюжетність навчання).

2. Механіки (mechanics) – способи реалізації динамік: виклики та завдання різної складності; система винагород; зворотний зв'язок; обмеження часу; накопичення ресурсів.

3. Компоненти (components) – конкретні інструменти: бали (points); рівні (levels); бейджі (badges); таблиці лідерів (leaderboards); віртуальні нагороди.

Ця трирівнева модель дозволяє системно проєктувати гейміфіковані освітні середовища.

Гейміфікація базується на застосуванні елементів гри в освітньому процесі. До ключових компонентів належать:

- бали та рейтинги – стимулюють змагальність і досягнення результатів;
- рівні та прогрес – демонструють розвиток здобувача освіти;
- нагороди та бейджі – підсилюють внутрішню мотивацію;
- сюжет і сценарій – створюють контекст для навчання;
- зворотний зв'язок – забезпечує миттєву оцінку дій.

Застосування цих елементів дозволяє зробити освітній процес більш інтерактивним і привабливим.

Психолого-педагогічні основи гейміфікації. Гейміфікація ґрунтується на теоріях мотивації, зокрема на концепції внутрішньої та зовнішньої мотивації. Ігрові механіки активізують інтерес, викликають емоційне залучення та сприяють формуванню позитивного ставлення до навчання.

Особливу роль відіграє теорія самодетермінації, яка підкреслює важливість трьох базових потреб: автономії, компетентності та соціальної взаємодії. Гейміфікація здатна задовольнити ці потреби через свободу вибору, поступове ускладнення завдань і командну роботу [3].

Практичне застосування гейміфікації. У сучасній освіті активно використовуються цифрові інструменти для реалізації гейміфікації. Серед них:

- інтерактивні платформи для тестування;
- освітні ігри та симуляції;
- системи управління навчанням із вбудованими гейміфікованими елементами.

Гейміфікація може застосовуватися як у шкільній, так і у вищій освіті, а також у неформальному навчанні. Наприклад, використання вікторин, квестів,

рольових ігор дозволяє активізувати навчальну діяльність і підвищити рівень засвоєння матеріалу.

Важливо розрізняти гейміфікацію та ігрове навчання (game-based learning). Якщо гейміфікація передбачає використання окремих елементів гри, то ігрове навчання базується на використанні повноцінних освітніх ігор.

Гейміфікація:

- інтегрується в існуючий освітній процес;
- не потребує створення повноцінної гри;
- є більш гнучкою та доступною для впровадження.

Переваги гейміфікації. Використання гейміфікації в освітньому процесі має низку переваг:

- підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти;
- розвиток критичного мислення та креативності;
- формування навичок співпраці;
- покращення засвоєння навчального матеріалу;
- індивідуалізація навчання.

Проблеми та виклики. Попри значний потенціал гейміфікації як інструменту підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти, її впровадження супроводжується низкою суттєвих проблем і викликів. Зокрема: ризик зосередження на зовнішніх винагородах замість змісту навчання; потреба у значних ресурсах для розробки якісного контенту; недостатній рівень цифрової компетентності викладачів; можливість перевантаження здобувачів освіти. Їх доцільно розглядати у педагогічному, психологічному, технологічному та організаційному вимірах [4].

Таким чином, гейміфікація освітнього процесу, попри свої очевидні переваги, потребує виваженого та науково обґрунтованого підходу до впровадження. Її ефективність залежить від балансу між ігровими елементами та

освітнім змістом, рівня підготовки педагогів, технічних можливостей і врахування індивідуальних особливостей здобувачів освіти.

Лише комплексне вирішення зазначених проблем дозволить максимально реалізувати потенціал гейміфікації в умовах цифрової трансформації освіти.

Перспективи розвитку. Гейміфікація має значний потенціал для подальшого розвитку в умовах цифровізації освіти. Поєднання ігрових технологій із штучним інтелектом, аналітикою даних та адаптивними системами навчання відкриває нові можливості для персоналізації освітнього процесу [5].

У майбутньому гейміфікація може стати невід'ємною складовою освітніх платформ, сприяючи формуванню мотивації до навчання протягом життя.

Висновки. Гейміфікація є ефективним інструментом модернізації освітнього процесу, який відповідає потребам сучасного здобувача освіти. Її впровадження сприяє підвищенню мотивації, активізації навчальної діяльності, стійкий інтерес до навчання та формуванню ключових компетентностей. Вона є ефективним інструментом модернізації освіти, здатним відповідати викликам цифрової епохи та потребам сучасного здобувача освіти.

Разом із тим, для досягнення максимального ефекту необхідно забезпечити педагогічно обґрунтоване використання гейміфікації, враховуючи індивідуальні особливості здобувачів освіти та специфіку навчального середовища.

Список використаних джерел

1. Інститут цифровізації освіти НАПН України. Аналітичні матеріали щодо розвитку цифрової освіти в Україні. Київ, 2022.
2. Міністерство освіти і науки України. Концепція розвитку цифрових компетентностей. Київ, 2021.
3. Український інститут розвитку освіти. Цифрові інструменти для організації дистанційного навчання. Київ, 2022.
4. Воротникова Ірина. Цифровізація освіти: виклики та перспективи розвитку в Україні. *Педагогічні науки*. 2021.
5. Кузьмінська Оксана. Гейміфікація навчання: сучасні підходи та інструменти. *Вісник післядипломної освіти*. 2020.