

## ■ ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: АНАЛІЗ ПОНЯТТЯ

**Євгеній Володимирович Антонов,**  
аспірант  
Житомирського державного університету  
імені Івана Франка,  
м. Житомир  
*vellieandares@gmail.com*

Освіта є однією зі сфер діяльності людини, що здатна швидко розвиватися під впливом новітніх технологій. З кожним роком стає все більше засобів інформаційно-комунікативних технологій, які здатні докорінно змінити методики викладання різних предметів як у школі, так і в закладах вищої освіти.

Однак, на жаль, якісні зміни у системі освіти відбуваються повільно, оскільки на реалізацію нових методик у практичній діяльності та навчання вчителів їх реалізації потрібно багато часу. Також слід констатувати наявність певного внутрішнього опору з боку консервативних педагогів [1].

Розвиток новітніх технологій спонукає вчених в усьому світі до пошуку ефективних засобів освітньої діяльності або переосмислення та модернізації наявних. Один із таких засобів, що дедалі частіше згадується в науково-педагогічних колах, — гейміфікація, в основу якої покладено використання комп'ютерних ігор у процесі навчання.

Вчені трактують поняття «гейміфікація» по-різному. Вже тривалий час точаться обговорення та дискусії, що супроводжувалися певними суперечками та розбіжностями в тлумаченні. Вперше поняття «гейміфікація» з'явилося на початку XXI ст., проте масове його застосування у різних сферах діяльності розпочалося у 2010 р. На сьогодні існує багато робіт (І. Атталі, Л. Вареніна, Ю. Олійник, О. Орлова, Л. Шелдон, Ф. Файєлла та ін.), присвячених уточненню розуміння феномена гейміфікації та її швидкому розвитку. Проте в ході аналізу цих досліджень можна помітити, що в науковій спільноті поки немає єдиного усталеного трактування цього терміна.

Так, у роботах І. Атталі пропонується підхід, у якому гейміфікація сприймається як інструмент підвищення залученості користувачів [2]. У працях Л. Вареніної розглядається позитивний досвід застосування гейміфікації в освітньому середовищі на прикладі технічних дисциплін. У дослідженнях Ю. Олійника чи не вперше здійснено огляд підходів до розкриття сутності феномена «гейміфікація». У дослідженнях О. Орлової обґрунтовується, що впровадження комп'ютерних ігор у навчальний процес не лише збагачує мотивацію, а й «сприяє підвищенню інтересу до завдання, збільшує ймовірність досягнення поставленої мети з отриманням якісних результатів» [3].

Ще у 2011 р. Нік Пеллінг (N. Pelling) описував гейміфікацію як процес зміни підходів до навчання, щоб зробити звичайні, буденні завдання більш веселими та схожими на гру [4]. Вченими Г. Ціхерманом та К. Каннінгемом (G. Zicherman, C. Cunningham) наведене розуміння було розширене з акцентом на використання ігрових елементів у початково неігровому середовищі для покращення засвоєння інформації користувачами [5].

К. Сален та Е. Циммерман зазначають, що гейміфікація — це система, де гравці задіяні у вирішенні штучного конфлікту, що визначається правилами та має своє вираження у кількісному результаті. Гейміфікація орієнтована передусім на формування в учасників конкретної цілі навчання, а не на саму гру. Також гейміфікацію можна розуміти як використання ігрових механізмів, що зустрічаються в сучасних ігрових проектах (особливо в багатокористувацьких іграх). Зазвичай в іграх такого типу використовуються методи мотивації у вигляді нагород (бонуси під час уроку, додаткові бали, призи тощо), надання переваги при виконанні наступних завдань чи навіть використання систем роллової гри для підкреслення сильних сторін учнів.

К. Вербах (K. Werbach) в одній із своїх робіт 2012 р. трактує гейміфікацію як використання ігрових елементів та ігрових методик у неігровому контексті. К. Капп (K. Capp) дає більш розгорнуте розуміння поняття гейміфікації — як використання принципів ігрової методики, естетики і мислення з метою залучення суб'єктів освіти (учнів, студентів тощо) до навчального процесу, підвищення їхньої мотивації до навчання та кращого засвоєння матеріалу. Особливу ефективність гейміфікація проявляє при навчанні точних наук [6].

Дослідники Х. Дічев (С. Dichev) і Д. Дічева (D. Dicheva) розуміють гейміфікацію як «розвивальний підхід для підвищення мотивації та залучення учнів до навчання шляхом застосування елементів ігрового дизайну в освітньому середовищі» [7].

Отже, здійснений нами аналіз різних підходів до розуміння поняття «гейміфікація освітнього процесу» дає змогу сформулювати його як «використання ігрових механік в неігрових ситуаціях для покращення сприйняття учнями навчального матеріалу шляхом використання ігрового контексту».

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p.

2. Гейміфікація. Виступ Є. Шатілової на дні кадрів (гейміфікація в управлінні персоналом) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eCiOZ0DITIU> (дата звернення: 07.10.2022).

3. 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.

4. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація> (дата звернення: 04.10.2022).

5. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. *Computer Science*. 2012. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Gamification-of-Learning-and-Instruction%3A-and-Kapp/8b1069698d03b4037ec12f5db4c4e3c650e4c216> (дата звернення: 07.10.2022).

6. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 06.10.2022).

7. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Young Scientist*. 2015. № 2 (17). С. 275–278.

Міністерство освіти і науки України  
Національна академія наук України  
Національний центр «Мала академія наук України»  
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова  
Інститут обдарованої дитини НАПН України  
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова  
Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України  
Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України  
Кафедра ЮНЕСКО з наукової освіти  
Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова  
Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України  
Льотна академія Національного авіаційного університету  
Державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти»  
Криворізький природничо-науковий ліцей  
Громадська організація «Школа адаптивного управління соціально-педагогічними системами»  
Комунальний заклад «Рішельєвський науковий ліцей»  
Херсонський політехнічний фаховий коледж  
Державного університету «Одеська політехніка»  
Кафедра професійної та вищої освіти  
Державного закладу вищої освіти «Університет менеджменту освіти»  
Факультет іноземних мов Державного закладу  
«Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»

# **ІННОВАЦІЙНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ: ВИКЛИКИ, РЕАЛІЇ, СТРАТЕГІЇ**

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ  
IV ВСЕУКРАЇНСЬКОГО ВІДКРИТОГО  
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОГО ОНЛАЙН-ФОРУМУ  
(КИЇВ, 27 ЖОВТНЯ 2022 РОКУ)**

Київ  
Національний центр  
«Мала академія наук України»  
2022

Рецензенти:

*С. О. Довгий* — президент Малої академії наук України, академік НАН України, академік НАПН України, доктор фізико-математичних наук, професор, м. Київ;

*О. Є. Стрижак* — заступник директора з наукової роботи Національного центру «Мала академія наук України», доктор технічних наук, доцент, м. Київ;

*Г. В. Єльникова* — голова ради громадської організації «Школа адаптивного управління соціально-педагогічними системами», професорка Української інженерно-педагогічної академії, докторка педагогічних наук, м. Харків

*Рекомендовано Вченою радою  
Національного центру «Мала академія наук України»  
(протокол №10 від 24 листопада 2022 р.)*

I-66 **Інноваційні** трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії : зб. матеріалів IV Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму, Київ, 27 жовт. 2022 р. / за заг. ред. І. М. Савченко, В. В. Ємець. — Київ : Національний центр «Мала академія наук України», 2022. — 588 с.  
ISBN 978-617-7945-04-7

Матеріали збірника репрезентують тези доповідей учасників IV Всеукраїнського відкритого науково-практичного онлайн-форуму «Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії», які присвячені осмисленню теоретичних і методичних принципів забезпечення результативної діяльності закладів освіти; проблем цифровізації освіти, шляхів та засобів формування ефективного віртуального простору для розв'язання актуальних освітніх проблем; питань трансдисциплінарних напрямів наукового мислення; векторів особистісного і професійного розвитку педагога, наукового потенціалу та перспектив впровадження STEM-освіти тощо. Тези доповідей зорієнтовано на узагальнення, систематизацію теоретичних положень, а також на впровадження їх в освітню практику, на використання інноваційних концепцій, застосування експериментальних розробок у процесі наукової та освітньої діяльності.

Матеріали форуму адресовано науковцям, учителям, здобувачам наукових ступенів, студентам, а також усім, хто цікавиться проблемами сучасної освіти в аспекті формування оптимальних умов для успішної самореалізації.

**УДК [37.013:371.2]:001(082)**