

Тетяна СТОЛЯР

здобувачка першого (бакалаврського)
рівня вищої освіти спеціальності
014.09 Середня освіта (Інформатика),
Житомирський державний університет
імені Івана Франка

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ ОНЛАЙН- ПЛАТФОРМ ТА СЕРВІСІВ

Освітній простір України характеризується глибокою інтеграцією ігрових механік у традиційні навчальні дисципліни, що зумовлено необхідністю адаптації школи до запитів цифрового покоління. Гейміфікація навчання з використанням онлайн-платформ і сервісів сьогодні розглядається не просто як допоміжний інструмент, а як стратегічний підхід до формування ключових компетентностей учнів. Відповідно до інструктивно-методичних рекомендацій МОН України, ігровий компонент є обов'язковою складовою сучасної урочної та позаурочної діяльності, оскільки він забезпечує високий рівень залученості та мотивації школярів.

Аналіз сучасних наукових публікацій свідчить про стійкий інтерес наукової спільноти до проблеми використання цифрових та онлайн-платформ в освітньому процесі, зокрема в контексті гейміфікації навчання, формування цифрових компетентностей і методики навчання інформатики. У роботі Т. А. Зінов'євої акцентовано увагу на педагогічному потенціалі гейміфікованих онлайн-платформ, розкрито їх дидактичні можливості та обмеження у забезпеченні мотиваційної складової навчання [1]. Дослідження В. Ковальчук, Н. Винницької та О. Жигайло спрямоване на аналіз практичного використання цифрових інструментів у формуванні математичної та інформаційно-комунікаційної компетентностей учнів, що підкреслює міждисциплінарний характер цифрової трансформації освіти [2]. У публікації О. Кривоноса та М. Андрощука розглянуто особливості сприйняття та використання інтерактивних онлайн-платформ учнями 6–11 класів, що дозволяє оцінити ефективність таких ресурсів з позиції здобувачів освіти [3]. Робота М. Піддубського та Т. Бондаренко зосереджена на методичних аспектах упровадження онлайн-платформ у навчання інформатики, окреслюючи шляхи їх педагогічно доцільного застосування [4]. У сукупності наведені дослідження формують теоретико-методичне підґрунтя для подальшого осмислення ролі онлайн-платформ у підвищенні якості навчання інформатики та розвитку цифрової компетентності учнів.

Актуальність впровадження гейміфікованих сервісів підкріплюється й державними пріоритетами, викладеними у стратегічних документах щодо захисту дітей у цифровому середовищі та розвитку їхніх цифрових прав. Використання таких ресурсів, як едьютейнмент-платформа Дія.Освіта, дозволяє реалізувати концепцію «навчання через гру» на національному рівні, трансформуючи складні теоретичні блоки у зрозумілі симуляційні сценарії. У контексті стандартів Нової української школи (НУШ), гейміфікація виступає дієвим механізмом створення безпечного та стимулюючого середовища, де цифрові сервіси стають платформою для творчої самореалізації учня, а не лише джерелом інформації. Таким чином, дослідження методик використання онлайн-платформ для ігрофікації освітнього процесу є необхідним кроком для модернізації вітчизняної школи згідно з викликами 2026 року.

Практична реалізація гейміфікованого навчання у 2026 році базується на використанні багатофункціональних онлайн-сервісів, які дозволяють автоматизувати процес оцінювання та надати йому ігрової форми. Згідно з методичними посібниками Нової української школи (НУШ), ключовими елементами такої методики є впровадження систем миттєвої винагороди, лідербордів та рівнів складності, що стимулюють учня до самостійного поступу. Використання інструментів на кшталт Kahoot! або Quizizz дозволяє вчителю перетворити стандартну перевірку знань на інтерактивне змагання, де акцент зміщується з контролю на розвиток критичного мислення та швидкість прийняття рішень. Такий підхід повністю відповідає інструктивно-методичним рекомендаціям МОН, які наголошують на важливості гнучких методів оцінювання та створенні ситуації успіху для кожного школяра.

Особливе значення в контексті гейміфікації має платформа Дія.Освіта, яка пропонує готові освітні симулятори. Ці ресурси дозволяють учням занурюватися в професійні чи життєві ситуації, де правильне рішення в грі прирівнюється до

засвоєння конкретної навчальної теми. Це забезпечує високий рівень інтерактивності, що є критично важливим для реалізації Національної стратегії захисту дітей у цифровому середовищі, оскільки ігрові формати навчання дозволяють безпечно відпрацьовувати навички поведінки в інтернеті. Крім того, застосування сервісів на кшталт LearningApps дає можливість учням виступати не лише споживачами, а й творцями контенту, розробляючи власні ігрові вправи для однокласників, що значно підвищує рівень відповідальності за результати навчання.

Методика гейміфікації також передбачає використання спеціалізованих сервісів для візуалізації прогресу, таких як ClassDojo або аналогічні модулі в сучасних електронних щоденниках. Це створює цілісну екосистему, де академічні досягнення учня візуалізуються через розвиток ігрового персонажа або накопичення віртуальних балів, які можна конвертувати в певні освітні переваги. Такий підхід розглядається як дієвий засіб профілактики цифрового вигорання та втрати інтересу до навчання, оскільки ігрові сервіси підтримують оптимальний рівень складності та залученості, роблячи освітній процес персоналізованим та адаптивним до індивідуальних потреб кожного учня.

Окремим перспективним напрямом гейміфікації є інтеграція сервісів на основі штучного інтелекту, що дозволяють персоналізувати ігрову траєкторію кожного учня. Використання платформ з елементами адаптивного навчання забезпечує автоматичне коригування складності завдань залежно від успіхів школяра, що дозволяє утримувати його в «зоні найближчого розвитку». Відповідно до положень Проєкту Національної стратегії кібергігієни до 2030 року, такий підхід не лише сприяє засвоєнню предметних знань, а й формує алгоритмічне мислення та цифрову стійкість. Крім того, сучасні онлайн-сервіси дозволяють впроваджувати елементи метавсесвітів у шкільну практику, де навчання відбувається через дослідження віртуальних світів (наприклад, Minecraft Education або Roblox Education), що відповідає стандартам Нової української школи щодо створення інноваційного освітнього простору. Це перетворює вчителя з транслятора знань на ігрового майстра або ментора, який спрямовує учнів у їхньому дослідницькому пошуку, роблячи процес пізнання безперервним та емоційно насиченим.

Підсумовуючи викладене, можна стверджувати, що гейміфікація з використанням онлайн-платформ та сервісів перетворилася на стратегічний інструмент модернізації вітчизняної освіти. Аналіз інструктивно-методичних рекомендацій та практичного досвіду впровадження стандартів Нової української школи доводить, що ігрові механіки є ключовим фактором подолання розриву між академічною теорією та запитом цифрового покоління. Використання едьютейнмент-ресурсів, зокрема платформи Дія.Освіта, забезпечує високу залученість учнів через формат симуляцій та інтерактивних сценаріїв, що прямо корелює із завданнями Національної стратегії захисту дітей у цифровому середовищі щодо формування безпечних навичок онлайн-поведінки.

Ефективність гейміфікованого підходу полягає у трансформації оцінювання з інструменту контролю на засіб мотивації, де онлайн-сервіси дозволяють кожному учню бачити власний прогрес у динаміці. Перспективи подальшого розвитку цієї методики пов'язані з впровадженням адаптивних платформ на

основі штучного інтелекту, що дозволить ще глибше персоналізувати освітні траєкторії та забезпечити підготовку конкурентоспроможних фахівців, здатних до безперервного навчання в умовах глобального цифрового суспільства. Таким чином, системна гейміфікація освітнього процесу є необхідною умовою створення інноваційного, безпечного та стимулюючого середовища, яке відповідає викликам сьогодення та стратегічним цілям розвитку української освіти.

Список використаних джерел

1. Зінов'єва Т. А. Чи гейміфіковані онлайн-платформи для навчання? / Т. А. Зінов'єва // Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету: електронне наукове фахове видання. – 2025. – № 19. – С. 46–72.

2. Ковальчук В., Винницька Н., Жигайло О. Використання цифрових інструментів, дієвих практик у процесі формування математичної та інформаційно-комунікаційної компетентностей учнів / В. Ковальчук, Н. Винницька, О. Жигайло // Молодь і ринок. – 2025. – № 4 (236). – С. 17–21.

3. Кривонос О. М., Андрощук М. В. Інтерактивні платформи для вивчення програмування: як школярі 6–11 класів сприймають і використовують онлайн-ресурси / О. М. Кривонос, М. В. Андрощук // Педагогічна наука і освіта XXI століття. – 2025. – № 4. – С. 156–170.

4. Піддубський М. В., Бондаренко Т. В. Методика використання онлайн-платформ у навчанні інформатики / М. В. Піддубський, Т. В. Бондаренко // Наука та освіта в епоху нових викликів та можливостей. – 2025. – Вип. 36.