ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ВИКЛИКИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ

Коваль Юлія Олександрівна
соціальний педагог
Миропільський ліцей Житомиської області, селище Миропіль

Левківська Юлія Сергіївна
практичний психолог
Миропільський ліцей Житомиської області, селище Миропіль

Шевчук Петро Георгійович
кандидат педагогічних наук, старший викладач
Житомирський державний університет імені Івана Франка
місто Житомир

Гра, як чи не найзахопливіша форма взаємодії з навколишнім світом, притаманна поведінці кожної дитини. Ігрова діяльність залишається важливою частиною життя людини й у дорослому віці. У сучасній освіті гейміфікація навчання — це надзвичайно актуальний та дієвий засіб підвищення ефективності освітнього процесу, що підтверджують численні наукові розвідки [1; 5]. Водночас з розвитком інформаційно-комунікаційних технологій комп'ютерна та ігрова залежності все частіше постають як значущі освітні психолого-педагогічні проблеми та навіть загрози. Феномен ігроманії також детально вивчений у науковій літературі [2; 3]. Попри те що і гейміфікація навчання, і патологічна ігрова залежність базуються на притаманній людині схильності до ігрової поведінки, їхні спільні точки дотику, а також інші ризики надмірного захоплення ігровими практиками в освіті досі досліджені недостатньо. Це й обумовило вибір теми нашої роботи: «Психолого-педагогічні виклики гейміфікації навчання». Також визначено наступні завдання: розглянути загальні теоретичні аспекти гейміфікації навчання; проаналізувати її позитивний вплив на мотивацію та успішність учнів; критично оцінити психолого-педагогічні ризики гейміфікації; окреслити дієві шляхи безпечного впровадження ігрових технологій в освітній процес.

Згадки про ігрові форми навчання збереглися в історії ще з глибокої давнини. З розвитком сучасних технологій використання ігрових форм надзвичайно урізноманітнює та активізує навчальний процес. Тож сформувався окремий термін «гейміфікація навчання», що описує залучення до навчального процесу різноманітних ігрових форм та засобів. Визначаючи позитивні сторони гейміфікації доцільно спертися на конкретні публікації на цю тему. Зокрема, розглядаючи гейміфікацію як засіб індивідуалізації навчання Махович І.А. [1] узагальнила результати дуже багатьох досліджень. Вона цілісно подає педагогічну технологію гейміфікації, показує, як через гейміфікацію можна індивідуалізувати навчання. А також дослідниця визначає конкретні організаційно-дидактичні умови її ефективності [1]. Науковець зі Сполучених Штатів Америки Fulton J.N. у своїй роботі "Theory of Gamification – Motivation", вивчаючи гейміфікацію навчання, базується на теоріях мотивації, визначає вплив гейміфікації на успішність учнів, описує, що гейміфікація сприяє завершенню студентами обраних курсів та підвищує їх загальну мотивацію до навчання [5]. Позитивний досвід гейміфікації навчання є у Миропільському ліцеї Житомирської області. Зокрема вчителі інформатики закладу Гиндич І. Є. та Шевчук П. Г відзначають значне сприяння навчанню інформатики від участі школярів у дуже гейміфікованих змагальних заходах з робототехніки FIRST LEGO League [4]. Гейміфікація навчання загалом значно підвищує мотивацію та залученість учнів, сприяє покращенню навчальних результатів і академічної успішності, може розвивати різні компетентності — когнітивні, соціальні та навички самонавчання — завдяки інтерактивності та елементам співпраці.

Водночас гейміфікація навчання має й певні проблемні аспекти. Окремим тривожним аспектом є значне зростання ігрової залежності у дітей, схильності до ігроманії [2], що, можливо, теж певною мірою із гейміфікацією навчання корелює. Адже ігроманія спричиняє залежність від зовнішніх винагород та відзнак, знижує мотивацію, викликає тривожність [2]. Водночас і гейміфікація навчання може призводити до залежності здобувачів освіти від зовнішніх винагород, коли вони орієнтуються не на навчання, а на бали чи відзнаки [5]. Також може траплятися певний “ефект звикання”. Постійні нагороди поступово втрачають привабливість, і без гри інтерес до навчання падає. Отже,

формується і залежність від швидкого підкріплення. Деяким учням стає складно працювати над довготривалими або складними завданнями без миттєвої винагороди.

Гейміфікація також породжує певну формалізацію навчання. Учні можуть не прагнути глибокого розуміння матеріалу, концентруючись лише на результатах змагання. Відбувається зміщення акценту з навчальної мети на гру коли процес гри стає важливішим за освітній зміст. Яскраві елементи гри також іноді заважають концентрації на змісті. Крім того, й постійна зовнішня стимуляція послаблює навички самостійного навчання. Надмірна кількість візуальних ефектів, завдань чи механік може виснажувати увагу [5]. Варто зазначити й певні емоційно-психологічні труднощі, що можуть виникнути у навчанні. Стрес і тривожність через конкуренцію. Рейтинги, таблиці лідерів або порівняння результатів можуть викликати страх помилки й зниження самооцінки, фрустрацію у слабших школярів. Якщо система надто конкурентна, частина дітей постійно відчуває себе “гіршою”.

Гейміфікація навчання породжує й певні етичні питання: як-то маніпуляція поведінкою учнів через систему винагород; проблеми конфіденційності даних у цифрових платформах та й загальні ризики формування залежності від ігрових механік.

Комп’ютерна ігрова залежність, як різновид загальної комп’ютерної залежності, несе в собі окремі згубні наслідки, що теж потрібно враховувати в процесі освітньої гейміфікації. Адже в переважній більшості випадків сучасна гейміфікація навчання якраз і спирається на комп’ютерні та інші інформаційно-комунікаційні технології.

Гейміфікація добре працює тоді, коли ігрові елементи підсилюють навчання, а не замінюють його. Тож гейміфікація потребує ретельного педагогічного проєктування, і без нього може давати слабкі або суперечливі результати [5].

Загалом психолого-педагогічні виклики гейміфікації навчання ще потребують подальшого ретельного вивчення. Потрібно краще визначити певні межі та вимоги, враховуючи які можна ефективно запроваджувати ігрові форми навчання. Важливо розробити дієві підходи та стандарти навчальної гейміфікації.

Гейміфікація навчання є сучасною педагогічною технологією, яка інтегрує ігрові елементи в освітній процес задля підвищення його

інтерактивності. Практичний досвід підтверджує, що такі формати суттєво посилюють мотивацію, залученість та академічну успішність учнів, а також сприяють індивідуалізації навчання. Водночас цей підхід містить серйозні психолого-педагогічні ризики, як-от формування ігрової залежності, зміщення фокусу на формальний результат (бали й нагороди), виснаження уваги та стрес через надмірну конкуренцію. Для нівелювання цих загроз упровадження ігрових методів потребує ретельного педагогічного проєктування, встановлення чітких меж використання цифрових інструментів та розробки дієвих стандартів безпечної гейміфікації.

Список використаних джерел

1. Махович І. А. Гейміфікація в контексті індивідуалізації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей // Світ дидактики: дидактика в сучасному світі : зб. матеріалів III Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. (Київ, 7–8 листоп. 2023 р.). Київ : Видавництво Людмила, 2024. С. 328–332. URL: https://doi.org/10.32751/world_didactics3 (дата звернення: 12.05.2026).

2. Рябець Л. В., Шушківський А. І. Ігроманія // Енциклопедія сучасної України. Т. 11. Київ : ІЕнД НАН України, 2011. URL: https://esu.com.ua/article-13760 (дата звернення: 10.05.2026). DOI: 10.5281/zenodo.19966832.

3. Уркаєв В. С. Психокорекція ігрової адиктивної поведінки осіб юнацького віку : дис. … канд. психол. наук : 19.00.07 / Ін-т психології ім. Г. С. Костюка НАПН України. Київ, 2021. 215 с. URL: http://www.psychology-naes-ua.institute/files/pdf/disertaciya_urkaev_v_s_06_xii_21_1639220055.pdf (дата звернення: 07.05.2026).

4. Шевчук П. Г., Гиндич І. Є. Міжнародна STEM-програма FIRST LEGO League та навчання інформатики у ЗЗСО // Тези XI Міжнародної конференції «ІКТ-2026». Житомир : Житомирська політехніка, 2026.

5. Fulton J. N. Theory of Gamification – Motivation : Master's thesis / Northwestern College. Orange City, IA, USA, 2019. URL: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED607091.pdf (date of access: 08.05.2026)