

1. Дяків О. Психологічні особливості розвитку творчих здібностей підлітків. *Магістерський науковий вісник Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Тернопіль : ТНПУ імені В. Гнатюка, 2020. Вип. 35. С. 158–159.
2. Кривопишина О. А. Психологія творчості : конспект лекцій. Суми : Вид-во СумДУ, 2009. 81 с.
3. Сафарян С. І. Психолого-педагогічні особливості формування творчих здібностей школярів. *Освітологічний дискурс*. 2010. № 2. С. 13–25.

Загаревська Анастасія

Науковий керівник: к. філол. н., доцент Фрумкіна А. Л.

Міжнародний університет

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ СТИМУЛЮВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ

У сучасних умовах розвитку освіти з кожним днем зростає потреба у пошуку нових підходів, що здатні підвищувати мотивацію та залученість здобувачів освіти до навчальної діяльності.

Стосовно традиційної моделі навчання, мотивація здебільшого формується під впливом зовнішніх чинників: учні виконують завдання, орієнтуючись на оцінку, вимоги вчителя або контрольні заходи. Однак зовнішня мотивація, як правило, має короткотривалий характер і не сприяє глибокому, осмисленому та стійкому засвоєнню навчального матеріалу.

Відтак однією з інноваційних технологій, що сприяє розв'язанню цієї проблеми, є гейміфікація – використання ігрових елементів у неігровому освітньому процесі. Вона передбачає цілеспрямовану інтеграцію ігрових механізмів, компонентів і логіки гри у неігрових контекстах, не тільки з метою підвищення мотивації, залученості та продуктивності, а й відповідальності учнів за результати власного навчання.

Незважаючи на те, що гейміфікація розглядається як відносно новий та інноваційний напрям у сучасній педагогіці, який сформувався під впливом розвитку цифрових технологій та трансформації освітнього середовища, її швидке поширення обумовлене необхідністю оновлення традиційних методів навчання, що не завжди забезпечують достатній рівень пізнавальної активності учнів. Оскільки сучасний здобувач освіти характеризується високою потребою в динамічній, інтерактивній і емоційно насиченій діяльності, тому саме гейміфікація дозволяє задовольнити ці потреби завдяки використанню ігрових механізмів (системи балів, рівнів, статусів, винагород, рейтингових позицій). Упровадження таких елементів сприяє перетворенню навчання із зовнішньо детермінованого процесу на внутрішньо мотивовану діяльність, де учень виступає активним суб'єктом пізнання. [2, с. 69]

Варто також урахувати, що застосування гейміфікації відкриває широкі можливості для розвитку навичок співпраці та колективної взаємодії. Значна частина ігрових завдань передбачає роботу учнів у групах чи командах, де для досягнення спільної мети необхідним є узгодження дій, конструктивна комунікація та взаємна підтримка. У процесі такої взаємодії здобувачі освіти опановують уміння розподіляти ролі, приймати рішення, аргументовано висловлювати власну позицію та слухати інших. Командні змагання та кооперативні освітні ігри сприяють усвідомленню значущості внеску кожного учасника у досягнення результату, формуванню відповідальності та колективної згуртованості. [1] Таким чином, гейміфікація не лише підвищує навчальну мотивацію, а й сприяє формуванню соціально-комунікативних компетентностей, які є необхідними не лише у навчальному середовищі, але й у подальшій професійній діяльності.

Що стосується практичного впровадження ігрових елементів в освітній процес, то вони можуть реалізовуватися як у цифровому, так і в традиційному (офлайн) форматах. Цифрова гейміфікація ґрунтується на використанні спеціалізованих освітніх платформ (Kahoot!, Quizizz, ClassDojo, Wordwall, LearningApps тощо), які забезпечують створення інтерактивних вікторин,

змагань, симуляцій та навчальних сценаріїв із миттєвим зворотним зв'язком. Разом із тим, гейміфікація може ефективно реалізовуватися і в офлайн-середовищі через застосування дидактичних настільних ігор, рольових квестів, системи накопичення балів, рівнів, бейджів і статусів за досягнення. А це в свою чергу сприяє розвитку навичок співпраці, комунікації, емоційної взаємодії та саморегуляції, оскільки передбачають безпосереднє живе спілкування між учнями та викладачем. [4]

При цьому принциповим є те, що ігрові елементи не повинні підмінювати собою навчальний зміст чи спрощувати його до розважальної активності. Оптимальне впровадження гейміфікації передбачає чітке узгодження ігрових механік з освітніми цілями, критерійними показниками успішності та очікуваними результатами навчання. У такому разі гейміфікація виступає не додатковим компонентом уроку, а інструментом підсилення пізнавальної мотивації, залученості та продуктивності навчальної діяльності.

Застосування гейміфікаційних стратегій набуває особливої значущості у процесі вивчення іноземних мов, історії та природничих наук, оскільки ці предметні галузі ґрунтуються на складних системах понять, концептів і термінологічних структур, які потребують постійної когнітивної взаємодії та систематизованого відтворення. Що стосується мовної підготовки, то впровадження ігрових моделей навчання сприяє не лише формуванню іншомовної компетентності, але й створенню безпечного навчального середовища, де мінімізуються комунікативні бар'єри, активізуються процеси осмислення та застосування мовленнєвих структур у реальних або наближених до реальності ситуаціях. У контексті історичної освіти гейміфікація забезпечує можливість відтворення причинно-наслідкових зв'язків, учнівської взаємодії з історичними подіями через рольову реконструкцію, симуляційні сценарії та дослідницькі моделі, що стимулює інтерпретаційне та аналітичне мислення. Вивчення природничих наук у гейміфікованому середовищі посилює експериментальну компоненту навчання, оскільки дозволяє застосовувати моделі наукового пізнання у

форматі інтерактивних лабораторних платформ, симулятивних експериментів і змагальних завдань, де учень виступає активним суб'єктом дослідницького процесу [3, с.161].

Отже, гейміфікація постає як важливий і перспективний напрям інноваційного розвитку сучасної освіти, що передбачає цілеспрямоване використання ігрових механік для підвищення мотиваційного потенціалу навчального процесу. Її ефективне впровадження потребує дотримання балансу між досягненням короткострокових навчальних результатів, пов'язаних із підвищенням зацікавленості здобувачів освіти, та збереженням стратегічного фокусу на глибині засвоєння знань і формуванні стійких когнітивних навичок. Попри наявність певних ризиків, гейміфікація відкриває широкі можливості для побудови адаптивного, гнучкого та індивідуалізованого освітнього середовища.

Література

1. Волкова, Н. П. Інформаційно-комунікаційні технології. Гейміфікація. Інтерактивні технології навчання у вищій школі : навч.-метод. посіб. Дніпро : Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. С. 162–206.
2. Нехаєнко, К. О., Кривонос, О. М. Гейміфікація в освіті: інноваційний підхід до залучення та мотивації учнів. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2023* : матеріали III Всеукр. наук.-техн. конф. молодих учених, аспірантів і студентів (Одеса, 28–29 жовт. 2023 р.). Одеса : Вид-во ОНТУ, 2023. С. 68–70.
3. Сальнікова, Н. І. Гейміфікація в освіті: гуманітарні дисципліни. *Академічна культура дослідника в освітньому просторі: європейський та національний досвід*: зб. матеріалів V Міжнар. наук.-практ. конф. (Суми, 12–13 трав. 2022 р.). Суми : Вид-во СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2022. 161 с.
4. Відмінності між гейміфікацією й ігровим навчанням [Електронний ресурс]. URL: <https://arbook.info/vidminnosti-mizh-gejmifikacziyeyu-j-igrovim-navchannyam/> (дата звернення: 26.10.2025).

5. Gamification: Using Game Elements in the Learning Process [Електронний ресурс]. URL: <https://talken.cloud/blog/gamification-using-game-elements-in-the-learning-process/> (дата звернення: 26.10.2025).

Зайцева Анна

Науковий керівник: доктор філософії Кривда Л. Р.

Міжнародний університет

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Інтерактивне навчання є важливим аспектом вивчення іноземної мови. Це розвиток не лише нових слів чи побудови речень, а й комунікації, впевненості та емпатії до однокласників. Це активна взаємодія яка наслідуює за собою перетворення учнів з пасивних слухачів до активних співучасників. Це допомагає формувати вміння самостійно мислити, робити висновки та аналізувати інформацію. У процесі такої діяльності зростає рівень зацікавленості, оскільки кожен відчуває свою участь і значущість у спільній роботі.

Сьогоднішня роль викладача полягає в тому, щоб кожен учень не просто набував знань, а в першу чергу прагнув до самодослідження, що сприятиме формуванню навичок науково-дослідницької діяльності, заохочуватиме до вивчення професійних педагогічних знань, розвиватиме критичне мислення та формуватиме ключові життєві компетентності, необхідні у сучасному світі. Вчитель стає організатором навчального простору, у якому учень має можливість висловлювати власну думку, дискутувати, шукати аргументи та пропонувати альтернативні рішення. Саме завдяки такому підходу розвивається мовна та соціальна компетентність.