

## ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ

*Кравченко С.М.,*

*к. іст. н., старший науковий співробітник відділу порівняльної педагогіки  
Інституту педагогіки НАПН України*

### ГЕЙМІФІКАЦІЯ: ДО АНАЛІЗУ СЕМАНТИКИ ПОНЯТТЯ

У середині 2000-х рр. у США з'явився такий тренд як гейміфікація. Але особливого актуалітету гейміфікація набула в 2010 р., коли ігрові елементи були інтегровані в освітній процес. Нині зростаюча популярність гейміфікації в освіті пов'язана з усвідомленням її потенціалу у стимулюванні мотивації до навчання, позитивного впливу на зміну поведінки, формування дружньої конкуренції та співпраці в різних контекстах, таких як розвиток комунікативної компетентності, уміння працювати в колективі, формування соціальної лояльності тощо.

Хоча гейміфікація в освіті все більше набуває популярності, огляд зарубіжних публікацій засвідчує недостатність розроблених методик із впровадження цієї освітньої технології, обмаль практичних рекомендацій як гейміфікувати освітню діяльність відповідно до специфіки освітнього контенту. Такий підхід відображено в наукових публікаціях Х. Дічева (С. Dichev), В. Дьорфлера (V. Dörfler), Л. Йорданової (L. Yordanova), Джо Дж. Лі (Joey J. Lee), Дж. Макбрайд (J. Macbride) А. Спанелліса (A. Spanellis), Д. Хаммера (J. Hammer) та ін.

В українській системі освіти гейміфікація ще не набула глобального впровадження, а перебуває на етапі теоретичного осмислення та обговорення педагогічною спільнотою<sup>1</sup> як інноваційна освітня технологія для розвитку softskills («м'яких» або «гнучких» навичок).

Це обумовило мету нашого дослідження – проаналізувати семантику поняття «гейміфікація» на основі зарубіжних публікацій.

Існує багато різних трактувань гейміфікації. Протягом тривалого часу виникали дискусії, що супроводжувалися певними розбіжностями в його тлумаченні. Так, у 2011 р. Нік Пеллінг (N. Pelling) описав гейміфікацію як процес зміни інтерфейсу, щоб зробити електронні транзакції більш веселими та схожими на гру [5]. Г. Ціхерманом і К. Каннінгом (G. Zicherman & C. Cunningham) це визначення було розширене з акцентом на використання елементів гри в нейровому середовищі для покращення взаємодії та досвіду користувачів [8].

У 2012 р. К. Вербах (K. Werbach) трактував гейміфікацію як використання ігрових елементів та ігрових методик у нейровому контексті [7].

У цьому ж році К. Капп (K. Carr) публікує своє дослідження, в якому дає більш розгорнуте визначення гейміфікації. На його думку, це використання принципів ігрової методики, естетики і мислення з метою залучення суб'єктів освіти до навчального процесу, підвищення мотивації, активізації навчання [4].

У 2014 р., фахівцями корпорації Гартнер (Gartner Inc.)<sup>2</sup> було запропоновано таке визначення: «гейміфікація – це використання ігрової технології у поєднанні з набутим традиційним досвідом із метою

---

<sup>1</sup> За ініціативою Тренінгової компанії «Академія гри», відділу економіки та управління загальною середньою освітою Інституту педагогіки НАПН України, Відділення загальної педагогіки та філософії освіти НАПН України, Асоціації керівників шкіл України, порталу професіоналів розвитку особистості WEBSMART, Міжнародної асоціації ігротехніків гейміфікації та ігропрактиків 13 квітня 2020 р. відбувся всеукраїнський вебінар для керівників закладів освіти на тему «Гейміфікація освітнього процесу в школі – необхідна складова результативного дистанційного навчання». Учасники заходу обговорювали можливості, які надають прикладні трансформаційні ігри та гейміфікація освітнього процесу в школі, зокрема: реалізація засад та завдань НУШ, зростання рівня навчальних досягнень здобувачів освіти, адаптації та психологічного комфорту учнів, особливості застосування технологій гейміфікації у початковій школі, спрямованість її використання для підлітків, застосування гейміфікації на рівні всього закладу освіти з метою формування метакомпетентностей, а також про особливості гейміфікації в освітньому процесі в режимі дистанційного навчання й отримали практичні приклади гейміфікації освітнього процесу в школі на прикладах детального коментаря до навчальних ігор «Фінансова стратегія», «Соціальний ліфт», «Classcraft». URL: <http://naps.gov.ua/ua/press/releases/1849/>.

<sup>2</sup> Gartner, Inc. – провідна світова дослідницька і консалтингова компанія у сфері інформаційних технологій. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Gartner>.

цифровізації навчання через мотивацію людей для досягнення своїх цілей» [6]. Якщо це тлумачення поняття розглядати в освітньому контексті, то воно скеровує нас до однозначної цифровізації навчання. Утім можна використовувати гейміфікацію без цифрових додатків, наприклад, через застосування таких елементів гейміфікації як шкала додаткових балів, заохочення, таблиця лідерів тощо. Такі елементи мотивують учнів до активного залучення в навчальний процес і роблять складні завдання більш «присмними», перетворюють монотонність на захоплюючий квест, а також допомагають сформувати лідерські якості через здорову конкурентність. Доведено, що використання гри в навчальному процесі зумовлює більше позитивних результатів, оскільки учні витрачають чимало часу на творчу підготовку завдань, а значить – показують кращий результат [3].

Пізніше, у 2017 р. Х. Дічев (С. Dichev) і Д. Дічева (D.Dicheva) окреслили поняттєве поле гейміфікації так – «це розвиваючий підхід для підвищення мотивації та залучення учнів шляхом включення елементів ігрового дизайну в освітнє середовище» [2].

Зауважимо, що в 2022 р. у світі набувають популярності три напрями гейміфікації: гейміфікація в цифрових подіях (Gamification in Digital Events); вплив гейміфікації на покоління-Z (Gamification Has a Powerful Effect on Gen-Z); віддалена підтримка як нова норма (Remote Onboarding is the «New Normal») [1].

**Висновок.** В умовах військового вторгнення військ російської федерації на територію вільної і незалежної України багато людей змушені були залишити свої домівки, а здобувачі освіти – перервати освітній процес. І хоча зараз, де це є можливим, ми поступово намагаємося повернутися до звичного режиму життя, до навчання онлайн, війна безсумнівно позначиться на всіх аспектах життя, особливо – на майбутньому освіті. Тому для уникнення «освітнього розриву» нині освітянам важливо вивчати передовий зарубіжний досвід щодо інноваційних підходів, форм і методів, технологій навчання. І гейміфікація є одним із актуальних трендів в освіті. Перспективи подальших розвідок вбачаємо в комплексному теоретичному дослідженні гейміфікації як інноваційної освітньої технології, розробленні практичних порад із упровадження елементів гейміфікації в освітньому процесі України в поствоєнний період з урахуванням кращого зарубіжного досвіду.

---

## ЛІТЕРАТУРА:

---

1. 3 Trends for Gamification in 2022. Experiences Unlimited [Official site]. 2021. URL: <https://experiencesunlimited.com/3-trends-for-gamification-in-2022/> (дата звернення: 15.02.2022).
2. Dichev C. & Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2017. Volume 14, №9. URL: <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5> (дата звернення: 04.02.2022).
3. Gamification in education: rewards and improvement-based learning. Acer for education [Official site]. 2021. URL: <https://acerforeducation.acer.com/education-trends/gamification-education-rewards-improvement/> (дата звернення: 04.02.2022).
4. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Computer Science, April, 2012. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Gamification-of-Learning-and-Instruction%3A-and-Kapp/8b1069698d03b4037ec12f5db4c4e3c650e4c216> (дата звернення: 11.02.2022).
5. Pelling N. The (short) prehistory of «gamification»... Funding Startups (& other impossibilities) [Site] 2011. URL: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (дата звернення: 01.02.2022).
6. The ultimate definition of gamification (with 6 real world examples). Growth Engineering [Blog]. 2021. URL: <https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/> (дата звернення: 14.02.2022).
7. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/For-the-Win%3A-How-Game-Thinking-Can-Revolutionize-Werbach-Hunter/d470fd77ccadfb0d6c082eef06fbeb9078a351f5> (дата звернення: 03.02.2022).
8. Zichermann G. & Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media. 2011. URL: [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkojze\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1808930](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkojze))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1808930) (дата звернення: 03.02.2022).