

Наталія Матвєєва, кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри початкової освіти та освітніх інновацій
Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8495-7074>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАННІ УЧНІВ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ: ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ

У статті актуалізовано проблеми надання якісних освітніх послуг учням з особливими освітніми потребами засобами гейміфікації. Розкрито головну мету, зміст її складові гейміфікованого освітнього процесу, специфіку організації доступного освітнього середовища. Основна мета полягає у висвітленні основних переваг гейміфікації як ефективного засобу навчання учнів з особливими освітніми потребами, визначення вимог щодо її реалізації на практиці. Проаналізовано напрямки, ключові аспекти, форми інтегрування та елементи гейміфікації в інклюзивному навчанні здобувачів освіти, виокремлено засадничі принципи та особливості використання відповідно до гуманістичної парадигми освіти на сучасному етапі її розвитку.

Ключові слова: гейміфікація; інклюзивне середовище; інклюзивне навчання; мотивація; адаптивні технології; доступність; пізнавальна активність; ігрові елементи.

Рис. 1. Літ. 6.

Nataliia Matveieva, Ph.D. (Pedagogy), Associate Professor of the Pedagogy of
Primary Education and Educational Innovations Department,
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8495-7074>

GAMIFICATION IN STUDENTS WITH SPECIAL LEARNING NEEDS: ADVANTAGES AND DISADVANTAGES

The article has updated the problems of providing clear educational services to students with special educational needs through the use of gamification. It has been established that integration into the foundation of central lighting for individuals with special lighting needs is driven by the creation of their individual lighting trajectory and adaptation of the lighting environment, which serves to promote various approaches, techniques, pedagogical and technological innovations, which promote the level of quality in the provision of lighting services. Particular attention is paid to gamification in lighting, and the very development of these elements as a method of initiation, a form of vortex flow into the specificity, the way of organizing the lighting process, which is expanding the possibility of traditional learning. It is known that gamification is a process of game interaction that stimulates the intellectual, cognitive, communicative, creative activity of workers and employees, the effectiveness of the harmonious development of specialness.

The article notes that gamification involves the use of various methods of organizing learning and education, tools for assessing the results of students' success and is aimed at motivating students with special educational needs to master and adhere to the rules of behavior, increase their cognitive activity, promote adaptation and socialization, and realize the importance of learning and their own successes.

The components of the gamified educational process, the specifics of organizing an accessible educational environment are analyzed. The main advantages of gamification as an effective means of teaching students with special educational needs are highlighted, and the requirements for its implementation in practice are determined. The forms of integration and elements of gamification in inclusive education of students are determined, and their main principles and features of use in accordance with the humanistic paradigm of education at the current stage of its development are highlighted.

Keywords: gamification; inclusive environment; inclusive learning; motivation; adaptive technologies; accessibility; cognitive activity; game elements.

Постановка проблеми. Сучасні суспільні вимоги до галузі освіти актуалізують новий підхід щодо гармонійного розвитку особистості у процесі її навчання. Це передбачає доступність освіти, її відповідність запитам здобувачів, відкритість до змін та їх урахування у процесі реалізації основних завдань, розроблення й використання гнучких стратегій, адаптованість й створення сприятливого освітнього середовища нової української школи, сприяння пошуку та подаль-

шому розвитку природних задатків і здібностей учнів, їх самореалізації й соціалізації. Зокрема гуманістична парадигма освіти вбачається в провадженні освітньої діяльності, що слугує організації систематичної психолого-педагогічної підтримки, організації супроводу особистості з порушеннями розвитку з боку команди фахівців. А тому на часі – здійснення інтелектуальної й творчої педагогічної діяльності, спрямованої на навчання, виховання і розвиток особистості, формування ключових її

компетентностей та виховання загальнокультурних та громадянських рис.

Нині особистість виступає стрижневою постаттю освітнього процесу, своєрідним регулятором й кінцевим результатом його ефективності та якості, що відображаються у здатності задовольнити усі її потреби та інтереси, незважаючи на навчальні можливості, рівень розвитку, індивідуальні та вікові особливості, стан здоров'я. Інтеграція на навчання у заклади загальної середньої освіти осіб з особливими освітніми потребами вимагає створення індивідуальної освітньої траєкторії здобувача, яка дозволяє реалізувати освітній потенціал особистості шляхом вільного вибору видів, форм, темпу навчання, закладу освіти тощо. На особливу увагу заслуговує упровадження в освітній процес різних підходів, прийомів, педагогічних й технологічних інновацій, що слугують підвищенню рівня якості надання освітніх послуг багатоплановому й різноманітному контингенту здобувачів й, особливо, з порушеннями розвитку. Заслужують на увагу різні форми здобуття освіти, методи і прийоми навчання (традиційні, інноваційні, загально-педагогічні та спеціальні), педагогічні технології, що сприяють мотивації й залученню здобувачів до активної навчально-пізнавальної діяльності, творчості, саморозвитку. У контексті означеного розглядаємо гейміфікацію, як своєрідний засіб, одну з технологій використання в освітньому процесі ігрових елементів, що сприяють вирішенню різних дидактичних, корекційно-розвиткових, виховних завдань. Особливого значення вона набуває у початковій освіті, для здобувачів якої гра поряд з навчанням залишається одним з провідних видів діяльності.

Аналіз основних досліджень і публікацій свідчить про те, що проблеми інтегрування гейміфікації як своєрідного засобу й технології навчання учнів нової української школи перебуває у полі зору учителів-практиків та науковців. Приміром, заслуговують на увагу дослідження сучасних вітчизняних вчених, як-от: А. Гети, В. Заїки, О. Жорник, В. Коваленко, П. Колосова, А. Мельничук, С. Переяславської, В. Рижук, І. Шиманович, Н. Щасливої, О. Ярошенко та інших.

Мета статті – розкрити переваги та недоліки гейміфікації як засобу навчання учнів з особливими освітніми потребами.

Виклад основного матеріалу дослідження. Інтегрування гейміфікації в освітній процес нової української школи – це питання ефективності інклюзивного освітнього середовища та надання якісних освітніх послуг учням з особливими потребами поряд з однолітками. Сьогодні гейміфікація в освіті – це використання гри та її елементів на кшталт своєрідного методу навчання, форми виховного впливу на особистість, засобу організації освітнього процесу, здатних розширити можливос-

ті традиційного навчання. Це ж обумовлено новим баченням сутності освіти та специфіки надання освітніх послуг, а саме через взаємодію та пізнавальну активність здобувачів, розширення можливостей самоствердження та самореалізації кожної особистості, а не пасивне отримання знань.

Гейміфікацію доцільно розглядати як своєрідний процес ігрової взаємодії, що стимулює інтелектуальну, навчально-пізнавальну, комунікативну діяльність здобувачів та слугує створенню сприятливої атмосфери навчання у формі гри: "Гейміфікація... полягає у застосуванні під час навчання ігрових технологій, що дозволяє зробити діяльність здобувачів освіти більш цікавою та захоплюючою, формує в них інтерес до знань, розширює їх пізнавальні можливості. Особливо актуальними до використання ігрові технології є в першому циклі початкової школи, оскільки вони організовують учнів до пізнання, впливають на їх загальний розвиток, виховують особистість, сприяють виробленню вмінь та навичок орієнтуватися у будь-якій життєвій ситуації..." [5, 147]. Гейміфікація – це упровадження в освітньому процесі різних ігрових елементів без або з використанням онлайн-технологій задля залучення учнів до вирішення різних дидактичних завдань, підвищення їхньої успішності шляхом формування практичних умінь і навичок, поглиблення базових знань. Гейміфікація освітнього процесу безпосередньо впливає на вирішення одного зі стрижневих завдань – створення доступного освітнього середовища, надання всім без винятку якісних освітніх послуг [3, 22]. Гейміфікація передбачає використання широкого спектру прийомів організації навчання і виховання, інструментарію оцінювання результатів успішності здобувачів. У цілому гейміфікація в інклюзивному навчанні спрямована на:

- мотивацію учнів з особливими освітніми потребами до опанування та подальшого дотримання правил поведінки, підвищення пізнавальної їх активності, сприяння адаптації та соціалізації;
- усвідомлення здобувачами значення навчання для власного розвитку;
- сприяння здійсненню самоконтролю та оцінки власних дій, усвідомленню прогресу свого розвитку.

Гейміфікований інклюзивний освітній процес містить у собі наступні складові (див. Рис. 1).

Ключовими аспектами гейміфікації в інклюзивному навчанні виступають: постановка чітких цілей і завдань; отримання певних бонусів та винагороди за власну діяльність, найменші успіхи та прогрес у цілому; емоційна насиченість (позитивні емоції, відчуття задоволення від процесу навчання). Так, практика інклюзивного навчання свідчить про використання різних елементів гейміфікації, що мотивують до активної навчально-пізнавальної діяльності учнів з особливими освітніми потребами й приносять їм неабияке задоволення.

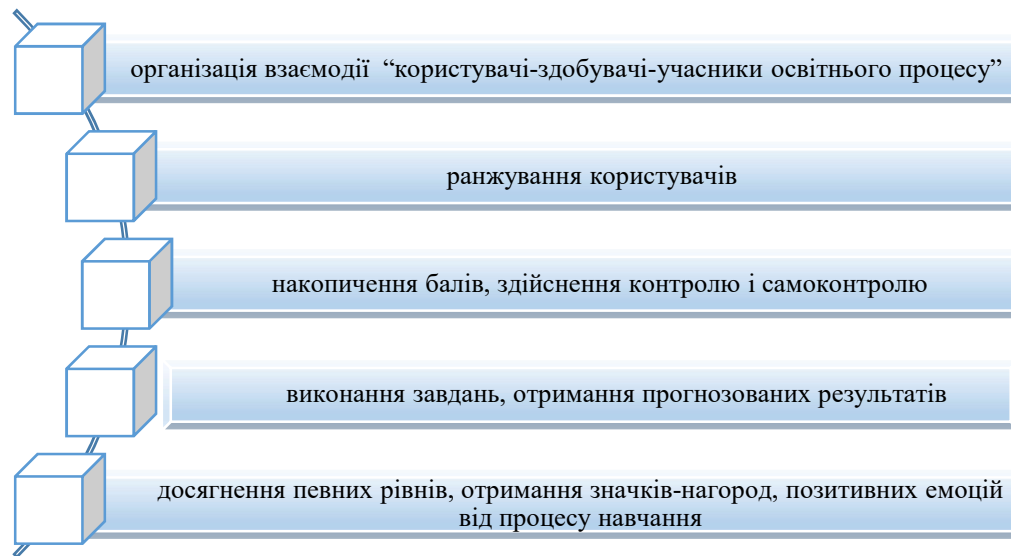


Рис. 1. Складові гейміфікованого освітнього процесу

Це, зокрема: елементи утаємниченості й загадковості, ігрові форми взаємодії й навчання, емоційність (захоплення, відчуття радості), рівні можливості (у досягненні поставленої цілі, отриманні винагороди тощо). До прикладу, інтегрування гейміфікації у інклюзивному навчанні учнів чітко відображено у:

- а) таблицях успішності та лідерських дошках, балах;
- б) постановці ігрових цілей, спеціальних та ігрових завдань;
- в) онлайн-іграх, інтерактивних вправах та завданнях з використанням спеціальних мобільних додатків, платформ та програм (*Classcraft, Learningapps, MineTest*), що налагоджують зворотний зв'язок;
- г) різного роду позначках;
- д) гейміфікованій системі оцінювання (беджі і значки, структурована система винагород) та самооцінювання (відстеження власних досягнень, збільшення контролю над власною навчальною діяльністю) тощо.

Елементи гейміфікації можна використовувати й без використання гаджетів, а саме у формі мовленнєвих чи рухливих вправ, моделювання ситуацій спільної взаємодії, виконання певних ролей, ігор на асоціації, повторення пройденого матеріалу у ігровій формі, цікавих домашніх завдань з елементами гри тощо [2, 178]. У порівнянні з грою, гейміфікація більш доступна у впровадженні та має на меті створення стимулюючого середовища, яке активно залучає всіх без винятку здобувачів освіти та позитивно впливає на результати їх навчально-пізнавальної діяльності [6, 2]. Ефективність гейміфікації віддзеркалена у залученні учнів з особливими освітніми потребами до взаємодії та співпраці й підвищенні на цій основі їхнього інтересу до спіл-

кування, гри та активного навчання, досягнення вищого щабля свого розвитку. У цілому перевагами гейміфікації в інклюзивному навчанні вважаємо:

- 1) здійснення інформативного, цікавого, захоплюючого навчання; сприяння засвоєнню і збереженню знань;
- 2) активізація психічних процесів (увага, уява, пам'ять, сприйняття, мислення);
- 3) гармонійний розвиток особистості (психічний, розумовий, мовленнєвий, фізичний);
- 4) формування широкого спектру умінь і навичок (комунікативних, побутових, соціальних, навичок співпраці, планування, стратегічного мислення тощо);
- 5) мотивація здобувачів освіти до спільної діяльності, комунікації, взаємодії з педагогами та іншими однолітками;
- 6) розкриття внутрішнього потенціалу особистості, самопізнання (виявлення власних сильних і слабких сторін, інтересів), реалізація індивідуального потенціалу;
- 7) підвищення самооцінки (поява відчуття приналежності до колективу учнів, усвідомлення власної значущості);
- 8) залучення до активної навчально-пізнавальної діяльності, творчості, саморозвитку тощо;
- 9) створення захопливого та динамічного освітнього середовища, сприяння отриманню задоволення від процесу навчання [6, 1];
- 10) повноцінна безболісна соціалізація та інтеграція (спочатку в освітньому закладі, далі – поза його межами);
- 11) підвищення рівня доступності, відкритості, рівних можливостей та якості освіти тощо.

Так, використання гейміфікації у роботі зі здобувачами з особливими освітніми потребами, з

одного боку, підвищує рівень загального розвитку здобувачів (набуття знань, формування умінь і навичок пізнавальної, ігрової, комунікативної діяльності, підвищення здатності адаптувати набуті знання до реалій повсякденного життя, використання їх на практиці), а з іншого – вимагає високого професійного рівня педагогів та обізнаності їх з індивідуальними можливостями, задатками й здібностями, рівнем розвитку, анатомо-фізіологічними особливостями цієї категорії здобувачів освіти. Це передбачає передовсім реалізацію індивідуального й особистісно-орієнтованого підходу, урахування освітніх можливостей й запитів здобувачів, мотивування їх до активного навчання за принципами здоров'язбереження ("Не зашкодь"), природовідповідності, зв'язку навчання з життям, дитиноцентризму, поваги особистості тощо. Зокрема інтегрування гейміфікації як засобу навчання учнів з особливими освітніми потребами передбачає:

- урахування коефіцієнта навантаження на учня у процесі вирішення різного роду завдань (допускаючи тривалість сидіння за комп'ютером чи використання інших гаджетів; навантаження на зір, опорно-руховий апарат);

- участь у змаганнях та їх організація (діти з особливими освітніми потребами, як правило, дуже чутливі й можуть неадекватно реагувати на власні невдачі, а тому залучення до змагальних форм навчання має ураховувати специфіку порушення розвитку здобувача);

- урахування ймовірності перенасичення процесу навчання елементами гейміфікації, що призводить до втрати мотивації учнів та зниження ефективності цього процесу тощо.

Загалом інтегрування гейміфікації в освітній процес вимагає дотримання низки вимог, чільне місце з-поміж яких посідає створення сприятливих технологічних, психолого-педагогічних, організаційних та інших умов, а саме:

- 1) доступна Інтернет-мережа, забезпечення індивідуальними гаджетами, облаштування класних приміщень необхідним обладнанням (сенсорна та інтерактивна дошка, smart-столи, системи віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності [4], адаптивні технології (програмне забезпечення для синтезу мовлення чи спеціалізовані аудіо-платформи); спеціальні інтерфейси (трекболи, джойстики, системи керування за допомогою голосу, жестів), що слугують організації візуального й тактильного навчання учнів з особливими освітніми потребами, засвоєнню ними навчального аудіо-матеріалу [1, 5];

- 2) створення психологічно сприятливої атмосфери, відчуття фізичної безпеки учасників освітнього процесу;

- 3) правильної організації навчання з елементами гейміфікації (узгодження елементів гри з цілями навчання; здійснення правильного вибору ігрових

елементів, здійснення попереднього планування, уміння розробляти цілісну систему інтегрування гейміфікації; здатність до уникання монотонності, непередбачуваності; уміння заохочувати співпрацю та допустиму в інклюзивному середовищі конкуренцію здобувачів);

- 4) уміння педагогів використовувати сучасні інструменти, інноваційні підходи, технічні пристрої; вивчення, узагальнення й упровадження у власній практиці досвіду роботи з технологіями;

- 5) систематичне спостереження за прогресом розвитку учнів, оцінювання та контроль їхньої діяльності; проведення індивідуальних консультацій, надання порад та рекомендацій; коригування стратегії гри на основі зворотного зв'язку; вибір рівня складності ігрових елементів з урахуванням індивідуальних можливостей здобувачів тощо.

Ці та інші аспекти свідчать про те, що гейміфікація є незамінним засобом адаптації освітнього процесу під потреби та можливості здобувачів з різними нозологіями, з одного боку, та вимагає належного професійного рівня й обізнаності педагогів, з іншого. У цілому гейміфікація спрямована на надання якісних освітніх послуг учням з особливими освітніми потребами в умовах нової української школи та створення нових можливостей їх гармонійного розвитку.

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок. Отже, використання елементів гейміфікації в інклюзивному навчанні – одна з важливих умов підвищення ефективності освітнього процесу, сприяння самореалізації кожної особистості та її підготовки до подальшого самостійного життя. Перспектива подальших досліджень полягає у вивченні широкого кола аспектів інтегрування гейміфікації в заклади загальної середньої освіти з інклюзивним навчанням, аналізі актуальних проблем щодо ефективності її використання на практиці.

ЛІТЕРАТУРА

1. Баранець Ю.Ю., Горохівська Т.М. До питання застосування інноваційних технологій у навчальній діяльності дітей з особливими освітніми потребами. *Академічні візії*. 2024. № 38. С. 5–8. URL: <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/1569>
2. Войтенко О.О. Гейміфікація на допомогу асистенту вчителя: завдання в ігровій формі для дітей з особливими освітніми потребами (з досвіду роботи). *Інноваційні практики наукової освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції*. 2024. С. 178–182. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/743965/1/iv-vseukrayinska-naukovo-praktichna-konferenciya-innovaciyni-praktiki-naukovoyi-osviti_publications.pdf#page=178
3. Гета А.В., Заїка А.М., Коваленко В.В. Сучасні засоби ІКТ підтримки інклюзивного навчання: навчальний посібник / за заг. ред. Ю.Г. Носенко. Полтава: ПУЕТ, 2018. 261 с.
4. Гуркова Т. Використання технологій віртуальної реальності для вивчення природничих наук у початковій

школі. *Молодь і ринок*. 2025. № 1 (233). С. 119–123. URL: <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/320387/313174>

5. Кузьма-Качур М.І., Паллаг С.В. Гейміфікація як інструмент формування пізнавального інтересу здобувачів початкової освіти. *Актуальні проблеми розвитку педагогічної освіти: інновації, виклики, перспективи. Збірник тез доповідей за матеріалами Міжнародної науково-практичної конференції*. Мукачєво, 15.03.2024. Мукачєво: Вид-во МДУ, 2024. 313 с. С. 147–154. URL: http://dspace-s.msu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/11222/1/Gamification_as_a_tool_for_forming_the_cognitive_interest_of_students_of_primary_education.pdf

6. Шелудченко С.Б., Корень А.М. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії. Серія “Педагогіка”*, 2024. № 2. С. 44–50. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>

REFERENCES

1. Baranets, Yu.Iu. & Horokhivska, T.M. (2024). Do pytannia zastosuvannya innovatsiinykh tekhnolohii u navchalnii diialnosti ditei z osoblyvymy osvitimy potrebamy [Before the development of innovative nutritional technologies in the primary care of children with special nutritional needs]. *Akademichni vizii*. No. 38. pp. 5–8. Available at: <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/1569> [in Ukrainian].

2. Voitenko, O.O. (2024). Heimifikatsiia na dopomohu asystentu vchytelia: zavdannia v irovii formi dlia ditei z osoblyvymy osvitimy potrebamy (z dosvidu roboty) [Gamification for an assistant teacher: work in a game form for children with special educational needs (in addition to robots)]. *Innovatsiini praktyky naukovoï osvity: materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii*. pp. 178–182.

Available at: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/743965/1/iv-vseukrayinska-naukovo-praktichna-konferenciya-innovatsiyni-praktiki-naukovoyi-osviti_publications.pdf#page=178 [in Ukrainian].

3. Heta, A.V., Zaika, V.M. & Kovalenko, V.V. (2018). Suchasni zasoby IKT pidtrymky inkluzyvnoho navchannia [Current features of ICT to support inclusive learning]. *Poltava*, 261 p. [in Ukrainian].

4. Hurkova, T. (2025). Vykorystannia tekhnolohii virtualnoi realnosti dlia vyvchennia pryrodnych nauk u pochatkovii shkoli [The use of virtual reality technologies for the development of natural sciences at the beginning school]. *Youth & market*. No. 1 (233). pp. 119–123. Available at: <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/320387/313174> [in Ukrainian].

5. Kuzma-Kachur, M.I. & Pallah, Ye.V. (2024). Heimifikatsiia yak instrument formuvannia piznavalnoho interesu zdobuvachiv pochatkovoï osvity [Gamification as a tool for developing educational content for early childhood education]. *Current problems of the development of pedagogical education: innovations, challenges, prospects. Collection of abstracts of reports based on materials of the International Scientific and Practical Conference*. Mukachevo, 313 p.; pp. 147–154. Available at: http://dspace-s.msu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/11222/1/Gamification_as_a_tool_for_forming_the_cognitive_interest_of_students_of_primary_education.pdf#page=178 [in Ukrainian].

6. Sheludchenko, S.B. & Koren, A.M. (2024). Instrumenty heimifikatsii yak motyvator pry navchanni anhliiskoi mowy [Gamification tools as a motivator for learning English language]. *Academic Studies. Series “Pedagogy”*. No. 2. pp. 44–50. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7> [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 02.03.2025



“Сила характеру, незалежно від його змісту, – скарб, який нічим не замінити. Вона почерпується єдино з природних джерел душі, і виховання повинно над усе берегти цю силу, як основу всякої людської гідності”.

Костянтин Ушинський
український педагог

“Це одна з найпрекрасніших компенсацій у житті, що жодна людина не може щиро намагатися допомогти іншому, не допомагаючи собі. Служи, і тобі служитимуть”.

Ральф Waldo Емерсон
американський поет, філософ

“Уся наша гідність у тому, що ми здатні мислити. Намагатимемося мислити правильно: у цьому основа моралі”.

Блез Паскаль
французький філософ, письменник

“Наші знання суть зерна наших творінь”.

Жорж-Луї Леклерк де Бюффон
французький натураліст, письменник

