

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ: РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ ТА СУЧАСНІ ВЕКТОРИ РОЗВИТКУ

market, No. 4 (236). pp. 31–37. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.329069> [in Ukrainian].

6. Steshenko, V.V. (2004). *Teoretyko-metodychni zasady fakhovoi pidhotovky maibutnoho vchytelia trudovoho navchannia v umovakh stupenevoi osvity* [Theoretical and methodological foundations of professional training of future teachers of labour education in the context of multi-level education]. Sloviansk, 188 p. [in Ukrainian].

7. Tutashynskyi, V.I. (2021). *Navchalno-metodychne zabezpechennia adaptatsiinoho tsyklu tekhnolohichnoi osvity v himnaziakh Ukrainy* [Educational and methodological support for the adaptation cycle of technological education in gymnasiums of Ukraine]. *Problems of the modern textbook*

Vol. 26. pp. 252–261. Available at: http://ipvid.org.ua/vypusk-26/Storinky_2021_26/Vasyi%20Tutashynskyi.htm. [in Ukrainian].

8. Yurzhenko, V.V. (2014). *Metodolohichni pidkhody do vyznachennia struktury y zmistu osvitnoi haluzi "Tekhnolohiia" v osnovnii shkoli* [Methodological approaches to determining the structure and content of the educational field "Technology" in basic school]. Kyiv, 409 p. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції: 04.02.2026

Прийнято до друку: 20.03.2026

Опубліковано: 14.04.2026

УДК 377:004:159.955.5

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2026.352213>

Світлана Доценко, доктор педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри технологій дистанційного
навчання та цифрової дидактики в дошкільній освіті
Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4501-9130>

Світлана Золотухіна, доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри початкової і професійної освіти
Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3535-5974>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ: РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ ТА СУЧАСНІ ВЕКТОРИ РОЗВИТКУ

У статті досліджено генезис та визначено ключові вектори розвитку гейміфікації в системі загальної середньої освіти. Встановлено, що сучасні цифрові інструменти та гейміфіковані платформи (ClassDojo, Kahoot!, Minecraft Education) виступають ефективним середовищем для стимулювання внутрішньої мотивації, активності та побудови персоналізованих траєкторій навчання здобувачів освіти відповідно до їхніх вікових особливостей. Проведено комплексний ретроспективний аналіз етапів становлення гейміфікації, який засвідчив трансформацію ігрових практик від епізодичних дидактичних методів до складних цифрових екосистем. Наголошено на стратегічній важливості модернізації освітнього процесу через імплементацію концепції "Нової української школи" та перехід педагога до нової професійної ролі – архітектора освітнього середовища в умовах глобальної цифровізації.

Ключові слова: гейміфікація; історія гейміфікації; початкова освіта; загальна середня освіта; профільна середня освіта; Нова українська школа (НУШ); цифрові платформи; мотивація; освітнє середовище; цифровізація.

Лім. 15.

Svitlana Dotsenko, Doctor of Sciences (Pedagogy), Professor,
Head of the Distance Learning Technologies and
Digital Didactics in Preschool Education Department,
Kharkiv Hryhoriy Skovoroda National Pedagogical University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4501-9130>
Svitlana Zolotukhina, Doctor of Sciences (Pedagogy),
Professor of the Primary and Professional Education Department,
Kharkiv Hryhoriy Skovoroda National Pedagogical University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3535-5974>

GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS IN GENERAL SECONDARY SCHOOLS: A RETROSPECTIVE ANALYSIS AND CURRENT DEVELOPMENT VECTORS

The article provides a thorough study of the genesis and scientifically substantiates the key vectors of gamification development as a leading innovative technology in the system of general secondary education in Ukraine. The authors conducted a comprehensive retrospective analysis of the stages of gamification formation: from the initial empirical prototyping and the use of game attributes in the scout movement to modern digital transformation and the synergy of game mechanics with intelligent learning management systems (LMS). Special attention is paid to the continuity of national pedagogical traditions, in

particular, the philosophical understanding of play as the foundation of cognition in the works of A. Makarenko and V. Sukhomlynskiy, which became the conceptual basis for the modern didactic integration of game practices.

During the study, it was found that the use of interactive digital tools and specialized gamified platforms (ClassDojo, Matific, Kahoot!, Minecraft: Education Edition, Classtime) acts as an effective mechanism for bridging the gap between static educational content and the dynamic cognitive profiles of modern students. The necessity of differentiating game mechanics in accordance with the age psychology of learners is proven: from visual and emotional reinforcement in primary school to mechanics of social interaction in middle school and complex professionally oriented simulations in the senior profile stage.

The transformation of the teacher's professional role is substantiated, which, in the context of digitalization, shifts from reproductive knowledge translation to the functions of an "architect of the educational environment" capable of designing complex motivational ecosystems. Three strategic vectors of the industry development are identified: strategic-conceptual (implementation of the "New Ukrainian School" principles through the de-standardization of learning), technological-digital (integration of STEM, 3D modeling, and VR/AR technologies), and theoretical-methodological, which involves overcoming the gap between spontaneous practice and scientific verification of gamification's long-term effects. The work emphasizes that systemic gamification is a cross-cutting educational strategy capable of providing sustainable intrinsic motivation and high student engagement in the challenging conditions of blended learning.

Keywords: gamification; history of gamification; primary education; general secondary education; profile secondary education; New Ukrainian School (NUS); digital platforms; motivation; architect of the educational environment; digitalization; game mechanics.

Постановка проблеми. Адаптація системи закладів загальної середньої освіти (ЗЗСО) до викликів високотехнологічного цифрового суспільства потребує переходу від пасивних моделей засвоєння знань до динамічних інноваційних стратегій. Ключовою суперечністю сучасної дидактики є невідповідність між традиційною архітектонікою змісту освіти та трансформаційними змінами у психофізіологічних механізмах сприйняття інформації сучасних здобувачів освіти. Гейміфікація освітнього процесу виступає ефективним механізмом подолання цього розриву та забезпечує високий рівень мотивації через задоволення базових психологічних потреб учнів. Наукова проблема полягає у необхідності теоретичного обґрунтування та практичного структурування процесу гейміфікації як ефективного інструментарію, що базується на тривалому досвіді розвитку ігрових технологій навчання відповідно векторам цифрової освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема гейміфікації є предметом активних дискусій у світовій та вітчизняній педагогіці. Аналіз наукової літератури вітчизняних та закордонних дослідників свідчить про багатоаспектність цієї проблеми. Сучасний стан розроблення проблеми гейміфікації в науковій літературі характеризується розгалуженістю дослідницьких підходів. Зокрема, виокремлюються такі пріоритетні напрямки зазначеної проблеми, а саме: концептуалізація термінологічного апарату (К. Матвеев, С. Толочко); функціональний аналіз цифрового середовища гейміфікованого навчання (Г. Козуб та ін.); дослідження психологічних механізмів стимулювання пізнавальної активності (Л. Височан, М. Матківський); методика інтеграції ігрових кейсів у фахову підготовку вчителів (Л. Михайлова) та проектування персоналізованих траєкторій навчання з використанням елементів гейміфікації (Н. Лівіцька, Є. Горбенко, В. Стеценко, Л. Тігова).

Вагомий внесок у становлення дефініції "гейміфікація" та уточнення її змістового наповнення зробили провідні українські та іноземні дослідники, що дозволило сформувати ґрунтовну понятійно-категоріальну базу цього явища. Дослідник К. Матвеев [5] визначив складники гейміфікації (ігрову механіку, динаміку, естетику) та дослідив два напрямки її розвитку: створення повноцінних освітніх ігор та адаптація інструментів гейміфікації до освітнього контенту. С. Толочко у своєму дослідженні здійснила теоретико-методологічний аналіз гейміфікації "як цілісного освітнього феномена" [12]. Вона визначила специфіку використання елементів гейміфікації на рівнях початкової, базової та вищої освіти. Окрему увагу С. Толочко зосередила на механізмах внутрішньої та зовнішньої мотивації учнів через ігрові елементи.

Науковці М. Матківський [7], Т. Тарас [7], Є. Лучкевич [7] та інші досліджували роль гейміфікації в умовах цифрової трансформації закладів загальної середньої освіти. Автори проаналізували потенціал платформ ClassDojo, Kahoot! та Minecraft: Education Edition для створення індивідуальних траєкторій навчання та впровадження елементів гейміфікації. Умови інтеграції гейміфікації в освітній процес на прикладі системи Classcraft вивчали Г. Козуб [4], Я. Шинкаренко [4] та інші. В своїх дослідженнях автори зазначають на позитивний вплив гейміфікації, що підтверджується академічною успішністю та соціалізацією учнів. Значна увага науковців присвячена дослідженню готовності вчителів до використання ігрових технологій. Аналіз впливу гейміфікації на формування мотивації майбутніх педагогів вивчали Л. Височан [2], Є. Бохонько [2], І. Гончарова [2], Л. Михайлова [8] та інші. Принципи вибору ігрових елементів залежно від рівня підготовки та індивідуальних запитів здобувачів освіти вивчала Є. Горбенко [3]. Науковці В. Стеценко [10] та Л. Тігова [10] зосередилися на вузькоспеціалізованому застосуванні гейміфікації (навчання програ-

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ: РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ ТА СУЧАСНІ ВЕКТОРИ РОЗВИТКУ

муванню) та особливу увагу приділяли значенню соціальної взаємодії та ігрової естетики в онлайн-овому середовищі.

Фундаментальні засади гейміфікації закладено у працях західних дослідників. Науковці Kevin Werbach та Dan Hunter у своїх працях описали елементи гейміфікації, а саме: динаміка (обмеження, емоції), механіка (змагання, співпраця) та компоненти (бали, бейджі) [15]. Karl Kapp у книзі “The Gamification of Learning and Instruction” подав відмінності між гейміфікацією та навчальними іграми [14]. Головний акцент зроблено на методологічній цінності стратегічного мислення для вирішення проблем.

Поряд із теоретичними напрацюваннями західних дослідників, важливо враховувати національний контекст ігрових технологій навчання. Оскільки концепт гейміфікації базується на універсальних принципах людської діяльності, його підґрунтя можна віднайти у традиціях української педагогіки, де гра здавна виступала інструментом навчання. Софія Русова, засновниця української дошкільної педагогіки, вбачала у народних іграх невичерпне джерело національного виховання [9]. Вона підкреслила, що гра розвиває не лише фізичні сили, а й моральні якості та творчість. Відомий педагог Антон Макаренко у своїй роботі використовував складну систему зведених загонів, рапортів, символіки та ритуалів. Це була гра-праця, гра-обов’язок із чіткими правилами, відповідальністю та соціальною ієрархією. Саме це стало сьогодні основою для впровадження елементів гейміфікації на цифрових освітніх платформах. А. Макаренко писав: “Гра без зусиль, гра без активної діяльності – завжди погана гра” [9]. Василь Сухомлинський у “Школі радості” розглядав гру як “величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень”. Він використовував “Казки школи під голубим небом” як ігрову форму пізнання природи [9].

Але попри значну кількість наукових розвідок, присвячених дидактичному потенціалу окремих цифрових платформ поза увагою дослідників часто залишається питання історичної неперервності вітчизняних педагогічних традицій у контексті сучасної гейміфікації. Існує певний розрив між теоретичним обґрунтуванням ігрових технологій навчання та практичною реалізацією системи гейміфікації в українських школах. Тому **метою статті** є здійснення комплексного ретроспективного аналізу етапів становлення гейміфікації як науково-педагогічного методу та окреслення сучасних векторів її інтеграції в освітній процес ЗЗСО України на основі синтезу вітчизняного досвіду та світових практик.

Виклад основного матеріалу. Гейміфікація – це використання елементів і принципів ігор у

неігрових контекстах (освіта, бізнес, здоров’я, маркетинг) для підвищення мотивації, активності та зміни поведінки. У сучасному науковому дискурсі гейміфікація розглядається як багатогранний інструмент, що еволюціонував від базового використання елементів ігрового дизайну в неігрових середовищах до комплексної стратегії трансформації досвіду. У сервісній сфері гейміфікація виступає засобом збагачення послуг ігровими можливостями для створення додаткової цінності. В освіті гейміфікацію розглядають як педагогічний підхід, який спрямований на підвищення мотивації та активності учнів через ігрові принципи. Важливою теоретичною межею є розрізнення гейміфікації та гри (як змагання) чи розваг. Ключовою метою гейміфікації є не просто дозвілля, а стратегічне залучення користувача.

Концептуалізація гейміфікації як методу підвищення продуктивності має тривалу історію: від маркетингових прийомів початку ХХ ст. до технологічних рішень у галузі ІТ. Початком введення в педагогічну науку цифрової гейміфікації вважається 1980 рік, коли Річардом Бартлом (Університет Есекса) було створено проект MUD1 (Multi-User Dungeon) як першого багатокористувацького віртуального середовища на базі текстового інтерфейсу. Ця система стала прообразом сучасних віртуальних світів і першим досвідом застосування ігрових механік для організації командної взаємодії.

На основі ретроспективного аналізу наукової літератури доцільно виокремити п’ять ключових етапів становлення гейміфікації як цілісної науково-педагогічної системи:

I етап – емпіричне моделювання (початок ХХ ст.). Цей етап пов’язаний із розробкою методики скаутського руху (Р. Баден-Пауелл, 1908 р.). У цей період було закладено основи візуалізації особистісних досягнень через систему знаків розпізнавання (бейджів). Це дозволило вперше апробувати ігрову атрибутику як інструмент маркування прогресу в опануванні прикладних навичок у позашкільній освіті.

II етап – теоретико-концептуальна пропедевтика (1970–1980-ті рр.). Етап позначився науковим пошуком психологічних чинників ефективності ігрової діяльності в освітньому контексті. Починаючи з 1973 року, завдяки науковому доробку Ч. Кунрадта, розпочався процес інтеграції спортивних стратегій вимірювання успіху в освітнє середовище, що трансформувало моніторинг досягнень у систему динамічного супроводу навчального поступу учня. Фундаментальне значення мали праці Т. Мелоуна (1980 р.), який ідентифікував триаду внутрішньої мотивації: виклик, фантазія та допитливість. У 1980 р. завдяки системі MUD1 Р. Бартла відбулася апробація першої моделі

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ: РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ ТА СУЧАСНІ ВЕКТОРИ РОЗВИТКУ

дистанційної соціокультурної взаємодії, де традиційні операційні зв'язки були успішно інтегровані в ігровий контекст, створюючи прообраз сучасних навчальних спільнот.

III етап – психографічне моделювання та термінологічна детермінація (1990–2000-ні рр.). Період характеризується диференціацією підходів до навчання на основі ігрової поведінки та затвердженням дефініцій. Розроблена Р. Бартлом у 1996 році таксономія типів гравців (накопичувачі, дослідники, соціалізатори, кілери) дозволила створити персоналізовані освітні траєкторії залежно від індивідуально-психологічного типу особистості. У 2002 році Н. Пеллінг увів у науковий обіг термін “гейміфікація” як технологію підвищення якості користувацького досвіду, що остаточно виокремило цей напрям із загальної теорії ігор.

IV етап – інституціоналізація (2009–2011 рр.). Цей етап характеризується переходом від теоретичних побудов до масштабної освітньої практики. Відкриття експериментальної школи “Quest to Learn” в 2009 році довело життєздатність гейміфікованих навчальних планів у середній освіті. Популяризація методу набула глобального характеру завдяки працям К. Вербаха, К. Каппа та Дж. Макгонігал, а також впровадженню ігрових технік на платформі “Академія Хан” [13]. Це підтвердило ефективність гейміфікації в сегменті масової онлайн-освіти (MOOCs) та її здатність до масштабування.

V етап – цифрова трансформація (сучасний період). Характеризується синергією ігрових технологій із сучасними інтелектуальними системами управління навчанням (LMS). Цей етап реалізується через розвиток потужних освітніх платформ (“Всеосвіта”, “На Урок”) та державних цифрових ініціатив (екосистеми “Дія.Освіта” та “Мрія”).

Впровадження гейміфікації в закладах загальної середньої освіти змінює роль педагога. Відбувається перехід до нової професійної ролі – архітектора освітнього гейміфікованого середовища. Відповідно цій функції педагог повинен вміти не тільки використовувати гейміфіковані платформи в освітньому процесі, а й вміти проектувати мотиваційну частину уроку із використанням ігрових технік. Тому вчитель як модератор уроку, повинен реалізувати кілька стратегічних функцій, а саме: методичне конструювання ігрового заняття (розробка логічної структури уроку, де ігрові елементи органічно доповнюють навчальну програму), регулювання навчальної мотивації (підтримання балансу між зовнішніми винагородами (балами, бонусами) та внутрішнім бажанням учня опанувати нову тему), модуляція міжособистісної взаємодії (управління стосунками в класі, розвиток навичок командної роботи та конструктивного суперництва) та психолого-педагогічний супровід (забезпечення

етичних норм гри та турбота про емоційний комфорт кожного учня у процесі гейміфікації).

Ключовим чинником ефективності гейміфікованого середовища є його відповідність віковій психології, що забезпечує перехід від зовнішнього стимулювання до стійкої внутрішньої мотивації та активності. У початковій школі ігрова діяльність є однією з провідних поряд із навчальною. Тому елементи гейміфікації повинні бути зосереджені на забезпеченні високого рівня наочності та емоційного впливу. Оскільки учні молодших класів характеризуються високою сенситивністю до зовнішньої оцінки та нестійкістю довільної уваги, ігрові механіки мають забезпечувати миттєвий зворотний зв'язок. Пріоритетом є проектування ситуацій успіху через командну взаємодію або змагання.

Перехід до базової середньої освіти (5–9 класи) характеризується зміною провідного типу діяльності на особистісне спілкування з однолітками, що вимагає фундаментальної перебудови гейміфікованої системи. У підлітковому віці зовнішня похвала вчителя втрачає свою первинну цінність, поступаючи прагненню до соціального статусу в групі. Відтак, найбільш дієвими стають форми соціальної взаємодії, такі як створення груп (ігрових кланів або гільдій), де кожен учень виконує свою роль. Це дозволяє реалізувати потребу здобувача освіти у самоствердженні та належності до спільноти. Важливим елементом стає впровадження системи рівнів та привілеїв, які дають учневі відчуття реальної автономії в класі. У профільній середній школі (10–12 класи) гейміфікація набуває виразного прагматичного та профорієнтаційного спрямування. Старшокласники, які орієнтовані на майбутні іспити та вступ до закладів фахової передвищої та вищої освіти, виявляють скептицизм щодо ігрових елементів, які не несуть змістового навантаження. На цьому етапі модератор гейміфікованого навчання має змістити акцент із зовнішньої атрибутики на механіки, що підкреслюють експертність та надають свободу вибору. Ефективною стратегією є використання “дерева навичок”, яке дозволяє учневі самостійно конструювати персоналізовану освітню траєкторію із обранням рівня складності завдань та темпу їх виконання. Зазначимо, що гейміфікація для старшокласників найкраще реалізується через складні симуляції реальних процесів, де навчання моделює майбутню професійну чи соціальну діяльність. У такий спосіб гра перетворюється на інструмент розвитку суб'єктності та відповідальності, де внутрішня мотивація підживлюється відчуттям власної компетентності та майстерності.

Аналіз досліджень дозволяє виділити ключові тенденції щодо предметних галузей, інструментарію та форм взаємодії учнів. Спостерігається асиметрія впровадження ігрових методик, яка

проявляється у нерівномірній щільності використання елементів гейміфікації в межах різних складників навчального плану. Найбільшу ефективність та частоту використання елементів гейміфікації зафіксовано у таких галузях як природнича, гуманітарні науки та інформаційні технології. Популярною галуззю для гейміфікації є природнича галузь (STEM). Вчителі використовують ігрові елементи для пояснення складних процесів із фізики, хімії, біології та математики. Наприклад, дослідження показують позитивний вплив на мотивацію та результати навчання при використанні гейміфікованих платформ для вивчення мікроорганізмів, анатомії чи астрономії. Під час вивчення гуманітарних наук елементи гейміфікації використовуються для збагачення словникового запасу, покращення навичок читання та залучення учнів до комунікації. Дослідження підтверджують, що ігрові елементи (бали, рівні) значно підвищують інтерес та знижують страх помилки при вивченні нової теми. Гейміфікація є природним середовищем для навчання програмування. Використання таких платформ, як Code School, або створення власних ігор дозволяє учням формувати алгоритмічне мислення через практичний досвід.

Для реалізації гейміфікації вчителі використовують як спеціалізовані, так і загальні цифрові інструменти. Кожен з них має свій специфічний вплив на навчальний процес. Вибір платформи повинен базуватися на вікових особливостях учнів. Для початкової школи рекомендовано ClassDojo, Matific, Wordwall та інші. Платформа Class Dojo є популярним інструментом для керування класом. Кожен учень має аватара, який отримує бали за поведінку, допомогу іншим чи старанність. Батьки мають доступ до статистики. Matific – платформа для вивчення математики через інтерактивні міні-ігри з яскравою графікою та сюжетами. Сервіс Wordwall використовують для створення простих ігрових вправ (колесо фортуни, відкривання карток, лабіринти), ідеальний для візуального сприйняття.

Для учнів 5–9 класів пропонують використовувати такі цифрові платформи як Kahoot!, Quizizz, Minecraft Education, Duolingo for Schools та інші. Kahoot! та Quizizz використовують для створення онлайн-вікторин, для організації спільної ігрової діяльності в класі (швидкість, азарт, музика). Сервіс Minecraft Education є ефективним для організації командних проєктів. Цей сервіс використовують для вивчення хімії, історії, біології та програмування у знайомому середовищі. Платформа Duolingo for Schools – інструмент для вивчення мов з лігами, смугами ударного режиму (streaks) та досягненнями.

Для учнів профільної школи використовують платформи Classtime, Edpuzzle, Google Classroom, Moodle та інші. Особливістю української плат-

форми Classtime є можливість створення “командних ігор”, де успіх всього класу залежить від правильних відповідей кожного учня (наприклад, будівництво моста або порятунок тварин). На платформі Edpuzzle є можливість для перетворення відео на гру. Учень повинен переглянути навчальне відео та відповісти на запитання. Елементи гейміфікації присутні на сервісі Google Classroom, де використовуються певні інструменти (наприклад цифрові бейджи, замість оцінок, квести замість домашніх завдань).

Аналіз актуальних тенденцій трансформації освітнього процесу дозволяє виокремити кілька ключових векторів розвитку гейміфікації в ЗЗСО, а саме: *стратегічно-концептуальний вектор* (відповідно НУШ гейміфікація розглядається як інструмент персоналізованого навчання); *технологічно-цифровий вектор* (перехід до інтерактивних навчальних платформ, віртуальних турів, 3D-моделювання та інтегрованих STEM-майстерень) та *теоретико-методологічний вектор* (вивчення диференційованого впливу гейміфікації на академічні досягнення та психоемоційний стан учнів).

Висновки. На основі проведеного ретроспективного аналізу та дослідження сучасних тенденцій можна стверджувати, що гейміфікація в освіті пройшла шлях від емпіричного прототипування (скаутський рух, система бейджів) до складних цифрових екосистем. Сьогодні вона розглядається як цілісна педагогічна технологія, що трансформує рутинний навчальний процес у персоналізовану траєкторію навчання здобувача освіти з урахуванням вікових особливостей учнів, предметної галузі тощо. Перспективи подальших досліджень полягають у проведенні лонгitudних спостережень за впливом конкретних ігрових елементів на якість знань та психологічне благополуччя учнів у довгостроковій перспективі, а також у розробці чітких методологічних рекомендацій для вчителів-практиків.

ЛІТЕРАТУРА

1. Верховцева О. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів. *Педагогіка та психологія*. 2020. № 45. С. 12–18.
2. Височан Л.М., Бохонько Є.О., Гончарова І.П. Гейміфікація як ефективний інструмент навчання для майбутніх педагогів. *Інноваційна педагогіка*. 2023. № 1 (58). С. 52–55.
3. Горбенко Є. Особливості підбору та використання інструментів гейміфікації в освітньому процесі. *Освіта. Інноватика. Практика*. 2024. № 12 (7). С. 29–35.
4. Козуб Г.О., Шинкаренко Я.М., Козуб В.Ю. Гейміфікація в освіті: інтеграція Classcraft в навчальний процес. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2024. № 7. С. 535–540.
5. Матвєєв К. Понятійно-категоріальний апарат застосування гейміфікації в освітньому процесі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного*

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ:
РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ ТА СУЧАСНІ ВЕКТОРИ РОЗВИТКУ**

університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка. 2024. № 1. С. 39–47.

6. Матвєєва Н. Гейміфікація в навчанні учнів з особливими освітніми потребами: переваги та недоліки. *Молодь і ринок*. 2025. № 4 (236). С. 139–143. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.324124>

7. Матківський М.П., Тарас Т.М., Лучкевич Є.Р. Роль гейміфікації у покращенні мотивації та навчальних результатів учнів середньої школи в умовах цифрової трансформації освіти в Україні. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 14. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082>

8. Михайлова Л.М., Семенишина І.В., Краснощок І.П., Ступеньков С.О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Академічні візії*. 2023. № 18. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082>

9. Скільський Д. Історія української педагогіки. Ілюстрований навчальний посібник. Тернопіль : Навчальна книга. Богдан, 2022. 340 с.

10. Стеценко В.П., Тітова Л.О. Використання методів гейміфікації у процесі навчання програмування студентів закладів вищої освіти в умовах онлайнового навчання. *Перспективи та інновації науки*. № 15(33). 2023. С. 483–495

11. Ткачук Г.В. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. № 11. С. 303–309.

12. Толочко С.В. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки (Серія “Педагогіка”, Серія “Психологія”, Серія “Медицина”)*. 2023. № 1 (19). С. 369–383.

12. Chou Y-K. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. *Createspace Independent Publishing Platform*. 2015. DOI: 10.17345/rio18.137-144

13. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. *Pfeiffer*. 2012. 336 p.

14. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. *Wharton Digital Press*. 2012. 148 p.

REFERENCES

1. Verkhovtseva, O. (2020). Heimifikatsiia yak zasib pidvyshchennia motyvatsii uchniv [Gamification as a means of increasing students' motivation]. *Pedagogy and psychology*. No. 45, pp. 12–18. [in Ukrainian].

2. Vysochan, L.M., Bokhonyko, Ye.O., & Honcharova, I.P. (2023). Heimifikatsiia yak efektyvnyi instrument navchannia dlia maibutnikh pedahohiv [Gamification as an effective learning tool for future teachers]. *Innovative pedagogy*. No. 1(58), pp. 52–55. [in Ukrainian].

3. Horbenko, Ye. (2024). Osoblyvosti pidboru ta vykorystannia instrumentiv heimifikatsii v osvitnomu protsesi [Features of selection and use of gamification tools in the educational process]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka*, No. 12(7), pp. 29–35. [in Ukrainian].

4. Kozub, H. O., Shynkarenko, Ya. M., & Kozub, V. Yu. (2024). Heimifikatsiia v osviti: intehratsiia Classcraft v navchalnyi protses [Gamification in education: integration of Classcraft into the learning process]. *Pedagogical Academy: Scientific Notes*, No.7, pp. 535–540. [in Ukrainian].

5. Matvieiev, K. (2024). Poniatiino-katehoriialnyi aparat zastosuvannia heimifikatsii v osvitnomu protsesi [Conceptual and categorical apparatus of gamification application in the

educational process]. *The Scientific Issues of Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University. Series: pedagogy*, No. 1, pp. 39–47. [in Ukrainian].

6. Matvieieva, N. (2025). Heimifikatsiia v navchanni uchniv z osoblyvymy osvitimy potrebamy: perevahy ta nedoliky [Gamification in teaching students with special educational needs: advantages and disadvantages]. *Youth & market*, No. 4(236), pp. 139–143. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.324124> [in Ukrainian].

7. Matkivskiyi, M.P., Taras, T.M. & Luchkevych, Ye.R. (2025). Rol heimifikatsii u pokrashchenni motyvatsii ta navchalnykh rezultativ uchniv serednoi shkoly v umovakh tsyfrovoi transformatsii osvity v Ukraini [The role of gamification in improving the motivation and learning outcomes of secondary school students in the conditions of digital transformation of education in Ukraine]. *Pedagogical Academy: Scientific Notes*, No. 14. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082> [in Ukrainian].

8. Mykhailova, L.M., Semenyshyna, I.V., Krasnoshchok, I.P. & Stupenkov, S.O. (2023). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi keis profesiinoi pidhotovky pedahohichnykh pratsivnykiv ZVO v umovakh dystantsiinoho navchannia [Gamification as an innovative case of professional training of pedagogical workers of higher education institutions in the conditions of distance learning]. *Academic visions*, No. 18. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082> [in Ukrainian].

9. Skilskyi, D. (2022). Istoriia ukrainskoi pedahohiky. Iliustrovanyi navchalnyi posibnyk [History of Ukrainian pedagogy. Illustrated study guide]. *Textbook*. Ternopil, 340 p. [in Ukrainian].

10. Stetsenko, V.P. & Titova, L.O. (2023). Vykorystannia metodiv heimifikatsii u protsesi navchannia prohramuvanni studentiv zakladiv vyshchoi osvity v umovakh onlainovoho navchannia [Using gamification methods in the process of teaching programming to students of higher education institutions in terms of online learning]. *Perspectives and Innovations of Science*, No. 15(33), pp. 483–495. [in Ukrainian].

11. Tkachuk, H.V. (2015). Heimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalny prostir [Gamification of education: formal and informal space]. *Humanities scienc current issues*, No. 11, pp. 303–309. [in Ukrainian].

12. Tolochko, S.V. (2023). Teoretyko-metodolohichniy analiz heimifikatsii yak suchasnoho osvitnoho fenomena [Theoretical and methodological analysis of gamification as a modern educational phenomenon]. *Prospects and innovations of science (Series “Pedagogy”, Series “Psychology”, Series “Medicine”)*. No. 1(19), pp. 369–383. [in Ukrainian].

13. Chou, Y-K. (2015). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. *Createspace Independent Publishing Platform*. DOI: 10.17345/rio18.137-144. [in English].

14. Kapp, K.M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. *Pfeiffer*. [in English].

15. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. *Wharton Digital Press*. [in English].

Стаття надійшла до редакції: 12.02.2026

Прийнято до друку: 20.03.2026

Опубліковано: 14.04.2026