

Автор:

Савченко Валентина Григорівна
студентка 411 групи,
спеціальності 014.09
Середня освіта (інформатика)
факультету математики, інформатики та
фізики Українського державного університету
імені Михайла Драгоманова;
вчитель інформатики
Приватний заклад освіти "КМДШ"

Науковий керівник:

Франчук Наталія Петрівна
кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувач кафедри інноваційних
технологій викладання загальноосвітніх
дисциплін Українського державного
університету імені Михайла Драгоманова

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ

Анотація. Описано вплив гейміфікації на мотивацію учнів на уроках інформатики. Розглянуто способи залучення учнів до навчального процесу, посилення їхньої мотивації та успішності, шляхом використання гейміфікації на уроках. Об'єктом дослідження є стратегії підвищення мотивації учнів, предметом дослідження є застосування ігрових технологій на уроках інформатики. Результатом дослідження є виокремлення ключових етапів, що можуть сприяти успішному використанню гейміфікації в освітньому процесі.

Ключові слова: інформатика, мотивація, гейміфікація, ігрові технології, навчальні ігри.

Вступ. З розвитком інформаційних технологій в освітньому процесі постає все більше викликів пов'язаних із мотивацією та зацікавленням дітей. Особливо це прослідковується на уроках інформатики, адже діти постійно оточені різними технологічними пристроями.

Використання різноманітних ігор в освітньому процесі уже десятки років посідає одне із провідних місць освітнього процесу для залучення дітей до уроку у більш притаманній для них формі діяльності. Часто для опису цього процесу використовують поняття «ігрові технології», «гейміфікація» або «ігрофікація» [5].

Постановка задачі. Гейміфікація є сучасним та ефективним інструментом, який активно впроваджується в освітній процес для підвищення мотивації учнів. Особливо актуальною вона є в навчанні інформатики – дисципліни, яка потребує не лише теоретичного засвоєння матеріалу, а й творчого підходу до вирішення завдань. Використання гейміфікації може значно змінити сприйняття учнями інформатики, зробити навчання цікавим і захоплюючим [4, 5].

Перед впровадженням гейміфікації необхідно глибоко вивчити її теоретичні основи, зрозуміти цілі та функції, що вона виконує, врахувати дидактичні вимоги до ігор, бути готовим до потенційних викликів та мати план їх подолання, а також ознайомитись з наявними інструментами, платформами та підготуватись до методично вмотивованого забезпечення процесу [3].

Мета написання роботи. Виокремлення аспектів для успішного впровадження гейміфікації та можливих викликів пов'язаних з її впровадженням.

Основна частина. Застосовується гейміфікації під час вивчення інформатики, передбачає використання ігрових елементів як прийомів, що впливають на мотиваційні чинники; серед них – швидкий зворотній зв'язок, можливість аналізувати помилки, свобода вибору траєкторії дій, бажані досягнення, миттєве відслідковування прогресу, особистий або

командний рейтинг. Все це може бути корисним елементом покращення навчання учнів та впливати на рівень мотивації, залученості та успішності учнів на уроках інформатики [1].

Загалом можна виокремити такі аспекти, які сприятимуть успішному впровадженню гейміфікації:

- визначення цілей та завдань;
- вибір гейміфікованих елементів (бали, досягнення, рівні, лідерські дошки);
- створення ігрової структури та розроблення гейміфікованих завдань;
- створення системи для відстеження прогресу;
- впровадження має бути поетапним;
- педагог має бути готовим до змін та адаптування підходів;
- необхідно аналізувати комп'ютерну гру перед застосуванням;
- комплексне використання з традиційними педагогічними методами [2].

Незважаючи на очевидні переваги гейміфікації, вона має свої ризики та виклики:

- надмірний фокус на зовнішніх винагородах може відволікти від глибокого навчання;
- можливий розвиток «синдрому швидкої нагороди» та втрата інтересу до довгострокових проєктів;
- нерівність успіху в ігрових завданнях може призвести до негативних емоцій та зниження мотивації;
- потрібна адаптація гейміфікації до різних вікових груп та рівнів знань;
- цифрова природа гейміфікації може створити нерівні умови для учнів без доступу до технологій.

Попри значні виклики, що можуть виникати під час впровадження гейміфікації, вона є дуже перспективним інструментом. Адже впровадження гейміфікації в освітній процес вимагає комплексного підходу, що включає ретельну підготовку вчителів і сприятиме її успішному впровадженню.

Висновки. Незважаючи на проблеми та виклики, які пов'язані з впровадженням гейміфікації, вона є актуальним і перспективним напрямком. Гейміфікація є чудовим інструментом, який може значно підвищити мотивацію, залученість та результативність освітнього процесу, особливо у вивченні таких предметів як інформатика. Успішне впровадження вимагає комплексного підходу, включаючи належну підготовку вчителів, ретельний вибір та адаптацію інструментів, а також інтеграцію гейміфікації з іншими методами.

Список використаних джерел

1. Кривонос О. М., Горобець С. М., Кривонос М. П., Нехаєнко К. О. Використання стратегій гейміфікації для мотивації школярів до вивчення інформатики. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. 2023. Вип. 4 (115). С. 65-74, doi: [https://doi.org/10.35433/pedagogy.4\(115\).2023.6](https://doi.org/10.35433/pedagogy.4(115).2023.6)
2. Толочко С. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Журнал «Перспективи та інновації науки. Серія «Педагогіка»*. 2023 Вип. 1(19). С. 369-383, doi: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1\(19\)-369-383](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1(19)-369-383)
3. Франчук Н.П. Переваги та недоліки застосування інноваційних технологій в освітньому процесі: матеріали Міжнародної конференції *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи*. Тернопіль. 10 квітня 2025. URL: http://conf.fizmat.tnpu.edu.ua/media/2025/Франчук_Тез.pdf
4. Франчук Н.П., Швидун Л. П. Гейміфікація в освіті: матеріали III Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації*. Одеса: Видавництво ОНТУ, 28-29 вересня 2023 р. Одеса, 2023. С. 96-97. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/45400>
5. Чурок С., Шамоля В., Використання комп'ютерних ігор в навчанні інформатики учнів основної школи. *Журнал «Освіта. Інноватика. Практика»*. 2022. Том 10. 1(2022). С. 60-70, doi: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol10i1-007>