



УДК 37.091.3:004.9–057.875

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-5\(35\)-1708-1720](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-5(35)-1708-1720)

Лозенко Анна Павлівна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової освіти та інноваційної педагогіки, Український державний університет імені Михайла Драгоманова, м. Київ, <https://orcid.org/0000-0003-1029-5108>

Притуляк Тетяна Семенівна Заслужений працівник освіти України, викладач-методист дисциплін природничого циклу, викладач вищої кваліфікаційної категорії, комунальний заклад «Балтський педагогічний фаховий коледж», м. Балта, <https://orcid.org/0009-0008-2233-5422>

Усатенко Віра Миколаївна кандидат педагогічних наук, декан педагогічного факультету, комунальний заклад вищої освіти «Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія» Полтавської обласної ради, м. Кременчук, <https://orcid.org/0009-0004-3942-0413>

Вишнівська Наталія Володимирівна кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри початкової освіти, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, м. Київ, <https://orcid.org/0000-0001-7509-2841>

Прошкуратова Тамара Сергіївна, доцент, доцент кафедри початкової освіти, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, м. Київ, <https://orcid.org/0000-0003-3983-2499>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ НУШ

Анотація. У статті розкрито сутність гейміфікації як сучасної педагогічної технології в контексті реалізації Концепції Нової української школи. Гейміфікація розглядається не лише як сукупність окремих прийомів чи інструментів, а як цілісна система, інтегрована в освітній процес з метою підвищення мотивації та залученості учнів. Здійснено порівняльний аналіз основних підходів до тлумачення поняття «гейміфікація», визначено її структурні компоненти, методичні засади та дидактичну специфіку. Окреслено відмінності гейміфікації від традиційного ігрового навчання, з акцентом на її потенціал як інноваційної педагогічної технології, що поєднує розвивальні, виховні та навчальні функції. Особливу увагу приділено впливу гейміфікації на формування внутрішньої



та зовнішньої мотивації до навчання в здобувачів початкової освіти з урахуванням їхніх вікових та психологічних особливостей. Наведено приклади цифрових платформ та інструментів, що активно використовуються у практиці вчителів початкової школи, зокрема: ClassDojo, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Classtime тощо. Виокремлено роль учителя як організатора і модератора гейміфікованого середовища, який забезпечує педагогічну доцільність, методичну цілісність і психологічний комфорт освітньої взаємодії. Визначено ключові умови ефективного впровадження гейміфікації: методичні, технічні, організаційні, а також психологічні. Описано основні переваги використання гейміфікації та окреслено потенційні ризики її застосування, зокрема формалізацію ігрового досвіду, технічні обмеження та недостатню підготовку педагогів. Обґрунтовано доцільність розгляду гейміфікації як системного підходу до формування ключових компетентностей учнів у початковій школі відповідно до цінностей і засад Нової української школи.

Ключові слова: гейміфікація, педагогічна технологія, початкова школа, Нова українська школа, навчальна мотивація, освітні інновації, ігрові механіки

Lozenko Anna Pavlivna Candidate of Pedagogical Sciences (PhD), Associate Professor, Associate Professor of the Department of Primary Education and Innovative Pedagogy, Dragomanov Ukrainian State University, Kyiv, <https://orcid.org/0000-0003-1029-5108>

Prytuliak Tetiana Semenivna Honored Education Worker of Ukraine, Methodist teacher of natural cycle disciplines, a teacher of the highest qualification category, Municipal institution «Balta pedagogical professional college», Balta, <https://orcid.org/0009-0008-2233-5422>

Usatenko Vira Mykolaivna Candidate of Pedagogical Sciences, Dean of the Faculty of Pedagogy, Institution of Higher Education «Kremenchuk Humanitarian and Technological Academy» of the Poltava Regional Council, Kremenchuk, <https://orcid.org/0009-0004-3942-0413>

Vyshnivska Nataliia Volodymyrivna Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer of the Department of Primary Education, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, <https://orcid.org/0000-0001-7509-2841>

Proshkuratova Tamara Serhiivna Associate Professor, Associate Professor of the Department of Primary Education, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, <https://orcid.org/0000-0003-3983-2499>



GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS AS A PEDAGOGICAL TECHNOLOGY IN THE PRIMARY SCHOOL OF THE NEW UKRAINIAN SCHOOL

Abstract. The article explores the essence of gamification as a modern pedagogical technology in the context of implementing the Concept of the New Ukrainian School. Gamification is viewed not merely as a set of isolated techniques or tools but as a holistic system integrated into the educational process to enhance students' motivation and engagement. A comparative analysis of key scholarly approaches to the definition of "gamification" is conducted, with an emphasis on its structural components, methodological foundations, and didactic features. The distinctions between gamification and traditional game-based learning are outlined, with a focus on its potential as an innovative educational technology that combines developmental, instructional, and educational functions. Special attention is paid to the impact of gamification on the formation of both intrinsic and extrinsic motivation among primary school learners, considering their age and psychological characteristics. Examples of digital platforms and tools commonly used by primary school teachers—such as ClassDojo, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Classtime—are provided. The role of the teacher is highlighted as an organizer and moderator of the gamified learning environment, ensuring pedagogical relevance, methodological integrity, and psychological comfort in the learning interaction. Key conditions for the effective implementation of gamification are defined, including methodological, technical, organizational, and psychological factors. The main benefits of gamification are described, along with its potential limitations, such as the risk of superficial application, technological constraints, and insufficient teacher training. The article substantiates the appropriateness of considering gamification as a systemic approach to developing students' key competencies in primary education in line with the values and principles of the New Ukrainian School.

Keywords: gamification, pedagogical technology, primary school, New Ukrainian School, learning motivation, educational innovations, game mechanics

Постановка проблеми. Освітня реформа в Україні, започаткована у межах реалізації Концепції Нової української школи (НУШ), орієнтована на трансформацію традиційних освітніх підходів із фокусом на формування ключових компетентностей, розвиток критичного мислення, самостійності та готовності до безперервного навчання. Одним із пріоритетів НУШ є створення навчального середовища, в якому учень виступає активним учасником освітнього процесу, а не обмежується лише відтворенням отриманих знань. Тому, зростає інтерес до інноваційних



педагогічних технологій, що здатні не лише урізноманітнити освітній процес, а й суттєво підвищити рівень навчальної мотивації школярів. Серед таких технологій особливе місце посідає гейміфікація, що являє собою процес використання ігрових елементів в контексті освіти.

Попри зростання популярності гейміфікації у світовій освітній практиці, в Україні її застосування в початковій школі досі не має достатнього науково-методичного обґрунтування. Необхідність чіткого визначення педагогічного потенціалу гейміфікації, умов її ефективного впровадження та відповідності засадам НУШ зумовлює актуальність даного дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Одним із провідних напрямів сучасних педагогічних досліджень є вивчення інноваційних освітніх технологій у початковій школі, зокрема, гейміфікації як засобу активізації пізнавальної діяльності та підвищення навчальної мотивації школярів-початківців. Вагомий внесок у дослідження проблематики впровадження ігрових елементів в освіту зробили такі українські науковці, як О. Анічкіна, К. Бугайчук, Ю. Блудова, Н. Єльнікова, О. Ільїна, О. Кривонос, К. Нехаєнко, С. Переяславська, О. Саган, Л. Сергєєва, О. Смагіна, О. Ткаченко та ін.

Аналіз наукових джерел засвідчує, що проблема гейміфікації освіти розглядається у різних методологічних і прикладних аспектах, про що свідчить її багатовимірність і наукова значущість. Однак, незважаючи на значну кількість досліджень, залишається недостатньо окресленим питання цілісного, системного впровадження гейміфікації саме як педагогічної технології в умовах реалізації Концепції Нової української школи. З огляду на зазначене, актуальність обраного дослідження зумовлюється необхідністю теоретичного обґрунтування та практичного впровадження гейміфікації в початковій школі відповідно до концептуальних засад Нової української школи.

Метою статті є теоретичне обґрунтування гейміфікації як педагогічної технології в умовах початкової школи, а також аналіз можливостей її інтеграції у навчальний процес відповідно до концептуальних засад Нової української школи.

Виклад основного матеріалу. У сучасну епоху розвитку інформаційних технологій та модернізації освітнього процесу, гейміфікація все частіше розглядається не лише як засіб варіативності навчального процесу, а як самостійний педагогічний інструмент, здатний забезпечити комплексний розвиток здобувачів освіти відповідно до нових освітніх стандартів. Її використання в початковій школі потребує науково обґрунтованого підходу, який враховує як дидактичну сформованість окремих ігрових



елементів, так і відповідність засадам, задекларованим у Концепції Нової української школи. Відтак, доцільно розглянути сутність поняття «гейміфікація», проаналізувавши її місце серед педагогічних технологій та визначити можливості інтеграції у навчальний процес на початковому рівні освіти.

У вітчизняній науково-педагогічній літературі поняття «гейміфікація» інтерпретується крізь призму інтеграції ігрових елементів у традиційні освітні контексти. Зокрема, С. Переяславська та О. Смагіна визначають гейміфікацію як процес включення ігрових елементів та ігрового мислення в діяльність, що не є грою за своєю природою. У контексті освіти гейміфікація, на думку авторок, постає як спосіб поширення гри на різні сфери навчального та виховного процесу, що дозволяє розглядати її як метод, форму та засіб організації цілісного освітнього процесу [1, с. 251].

Розширюючи визначення гейміфікації за С. Переяславською та О. Смагіною, варто наголосити на баченні К. Бугайчука, який зазначає, що гейміфікація з програмної точки зору передбачає створення насиченого, інтерактивного процесу із визначеним сценарієм, який забезпечує зворотний зв'язок у режимі реального часу, використання віртуальних нагород, статусів, механік геймплею, а також активну соціальну взаємодію користувачів [2, с. 39]. Такий підхід дозволяє розглядати гейміфікацію не лише як методіку, а як комплексну освітню технологію, інтегровану в цифровий освітній простір.

У сучасному педагогічному дискурсі термін «гейміфікація» трактується як впровадження ігрових елементів та ігрового мислення у процеси, що за своєю природою не є ігровими, зокрема у навчальну діяльність. Такий підхід передбачає використання механік, характерних для комп'ютерних ігор, з метою підвищення мотивації, залучення та активізації здобувачів освіти.

Зокрема, як зазначають К. О. Нехаєнко та О. М. Кривонос, гейміфікація використовує притаманну іграм привабливість для мотивації та залучення учнів до навчання. Ігрові елементи, що найчастіше застосовуються в освітньому процесі, включають бали, значки, таблиці лідерів, виклики та винагороди, які сприяють створенню захоплюючого та інтерактивного навчального середовища [3, с. 69].

Узагальнюючи наукові підходи до поняття «гейміфікація», а також зважаючи на її функціонування в контексті початкової школи в умовах реалізації Концепції Нової української школи, під гейміфікацією ми вбачаємо цілеспрямовану педагогічну технологію, що передбачає систематичне інтегрування ігрових механік, методів і прийомів у навчальний процес з метою посилення мотивації здобувачів освіти, стимулювання їхньої пізнавальної активності та розвитку базових компетентностей.



На відміну від традиційного ігрового навчання, гейміфікація не використовує цілісні ігри як окремі навчальні форми. Натомість вона передбачає впровадження окремих ігрових елементів у звичайний освітній процес, таких як бали, значки, рівні, змагання, квести чи сценарії. Завдяки зазначеному створюється більш динамічне, емоційно привабливе освітнє середовище з постійним зворотним зв'язком і можливістю врахування індивідуальних потреб кожного учня.

У цьому контексті гейміфікація в початковій школі постає як сучасна педагогічна технологія, яка поєднує у собі навчальні, виховні й мотиваційні можливості. Вона повністю відповідає ідеям Нової української школи, де головними орієнтирами виступають організація освітнього процесу через активну участь здобувачів освіти, формування ключових компетентностей і розвиток особистості дитини.

У статті неодноразово наголошувалось на співвідношенні понять «гейміфікація» та «педагогічна технологія», проте не окреслювалась суть останнього. Тому, враховуючи зазначене варто розкрити сутність гейміфікації як педагогічної технології. Так, у сучасній доктрині під педагогічною технологією розуміють цілісну, науково обґрунтовану систему дій, що забезпечує ефективне досягнення освітніх цілей, передбачаючи поетапність, відтворюваність, керованість та прогнозованість результатів [4, с. 9]. Педагогічна технологія не зводиться лише до окремого методу чи прийому, а охоплює стратегію навчання в широкому розумінні: від проектування до реалізації й рефлексії результатів навчального процесу.

Гейміфікація, в зазначеному контексті, набуває рис повноцінної педагогічної технології, оскільки вона ґрунтується на чітко визначених принципах (мотивація, зворотний зв'язок, поступовість, досягнення), містить структуровані елементи (ігрові механіки, сценарії, рівні складності), має визначену мету (підвищення мотивації та залучення до навчання) й передбачає конкретний результат (розвиток компетентностей). На відміну від окремих прийомів (наприклад, використання гри на одному уроці), гейміфікація передбачає системне і послідовне впровадження ігрових елементів у навчальну діяльність. У порівнянні з іншими інноваційними підходами, гейміфікація має яскраво виражений емоційний та мотиваційний компонент, який створює можливості активної участі здобувачів в освітньому процесі.

У Новій українській школі підкреслюється думка, щоб бути добре інтегрованим членом сучасного суспільства, потрібно більше, ніж просто оволодіння основними навичками читання та письма. Геймізація освітнього процесу змінила акценти від традиційного навчання з письмовими завданнями на навчання з іграми і стала невід'ємною частиною сучасної



освіти [5, с. 171]. Ігрова діяльність постає як один із найдієвіших інструментів формування ключових компетентностей у здобувачів початкової освіти. У процесі гри діти розвивають життєво важливі навички, що є необхідними для успішного навчання й соціалізації упродовж життя. Залучення до навчання через гру позитивно впливає на пізнавальну мотивацію учнів, сприяючи формуванню сталого інтересу до освітнього процесу. Ігрові форми, які традиційно використовуються в шкільній освіті, враховують адаптаційні можливості дитини, сприяють розвитку емоційного інтелекту та мають антистресовий ефект. Тому досвід навчання через гру в умовах Нової української школи набуває особливого значення [5, с. 172].

Таким чином, гейміфікація як сучасна педагогічна технологія повною мірою відповідає засадам Нової української школи, сприяючи розвитку ключових компетентностей, створенню комфортного освітнього середовища та підтримці особистісно орієнтованого підходу до навчання. Однак, ефективність гейміфікованого підходу напряму залежить від рівня навчальної мотивації учнів, що є ключовою умовою успішного засвоєння знань у молодшому шкільному віці.

Попри високу результативність і привабливість гейміфікації, вона не може забезпечити позитивні зміни без урахування внутрішніх і зовнішніх мотивів, які спонукають дитину до навчальної діяльності. Саме тому важливо проаналізувати, яким чином процес використання ігрових механізмів впливає на мотиваційну сферу здобувачів освіти та які її елементи є найбільш дієвими для підтримання інтересу до навчання.

Одним із ключових чинників ефективного освітнього процесу в початковій школі є мотивація до навчання, яка виступає внутрішнім рушієм пізнавальної активності учнів. У педагогічній науці виокремлюють внутрішню мотивацію (інтерес до самого процесу навчання, задоволення від діяльності) та зовнішню мотивацію (орієнтація на оцінку, похвалу, нагороду). Для молодших школярів характерна перевага зовнішніх мотивів, однак саме через правильно побудовану діяльність ці зовнішні стимули можуть поступово трансформуватися у внутрішні. Гейміфікація, завдяки своїм механізмам, створює сприятливі умови для цього процесу.

Навчання за допомогою ігр активізує емоційно-вольову сферу дитини, викликаючи зацікавлення, почуття азарту, прагнення досягти результату. Через систему балів, значків, таблиць лідерів, рівнів складності, індивідуальних досягнень і командної гри учень отримує зворотний зв'язок, відчуває себе успішним і залученим до спільної справи. Такий досвід підтримує мотивацію на всіх рівнях: когнітивному (пізнавальний інтерес), емоційному (задоволення, ентузіазм), соціальному (визнання, співпраця,



конкуренція). Участь у навчальному процесі перетворюється на цікаву пригоду, де кожен виклик стає можливістю спробувати знову й досягти прогресу.

Особливо важливо те, що гейміфікація відповідає психологічним особливостям школярів-початківців, для яких провідною діяльністю є гра. Саме у грі діти найповніше проявляють свою активність, здатність до навчання, співпраці й самовираження. Застосування гейміфікованих підходів дозволяє природним чином інтегрувати навчальний процес у звичну для дитини діяльність, що значно підвищує ефективність засвоєння матеріалу. Таким чином, використання ігрових механізмів в освітньому процесі не лише підтримує мотивацію до навчання, а й формує позитивне ставлення до самого процесу пізнання, що є надзвичайно важливим для подальшого освітнього шляху учня.

Описаний теоретичний потенціал гейміфікації як педагогічної технології та її вплив на мотиваційну сферу учнів створює підґрунтя для практичного аналізу способів її реалізації в освітньому процесі. Впровадження гейміфікованих елементів у початковій школі потребує не лише методичної підготовки вчителя, а й творчого переосмислення традиційного уроку як простору для гри. На зазначеному етапі надзвичайно важливо окреслити, які саме ігрові механіки найкраще адаптуються до вікових особливостей молодших школярів та які цифрові інструменти можуть стати в нагоді педагогу для реалізації гейміфікованої моделі навчання.

У сучасній українській початковій освіті вчителі активно використовують такі ігрові елементи, як система балів, рівнів, значків, таблиці лідерів, квести, віртуальні нагороди, а також сюжетно-рольові сценарії, що перетворюють освітній процес на захопливу пригоду. Для організації такої діяльності найчастіше залучаються цифрові платформи: ClassDojo (створення класної системи досягнень), Kahoot! (онлайн-вікторини з елементами суперництва), Wordwall та LearningApps (інтерактивні вправи у форматі гри), Classtime (з елементами таймерів, очок та колективної динаміки). Інтеграція таких ресурсів у навчальний процес дає змогу не лише урізноманітнити подачу матеріалу, а й сформувати у дітей стійке позитивне ставлення до навчання, заохотити до самостійного пізнання та взаємодії з однокласниками.

Варто наголосити на тому, що в умовах гейміфікованого освітнього процесу вчитель уже не виступає виключно джерелом знань чи контролером результатів, а набуває ролі організатора та модератора ігрової взаємодії. Саме педагог створює сценарій освітньої гри, формує мотиваційні стимули, визначає логіку просування та рівні складності, адаптуючи завдання до навчальних цілей і можливостей кожного учня. Важливо, щоб



учитель не просто використовував окремі гейміфіковані інструменти, а мислив системно, вибудовуючи гру як частину педагогічної стратегії. Позитивний і якісний результат від використання ігрових механізмів в освітньому процесі значною мірою залежить від здатності вчителя підтримувати баланс між грою і навчанням, зберігаючи цілеспрямованість, дисципліну й осмисленість пізнавальної діяльності.

У контексті зазначеного доцільним є аналіз проведеного наукового дослідження О.В. Саган та С.Д. Яковлевою щодо готовності педагогів до реалізації гейміфікації в освітньому процесі. Вивчення рівня обізнаності вчителів з питань гейміфікації показали, що респонденти усвідомлюють актуальність окресленої проблеми, зацікавлені в отриманні якісної інформації про можливості гейміфікації, вбачають її поліпшувальним чинником для мотивації та залученості учнів до навчання, особливо в умовах змішаної та дистанційної освіти, але у більшості своїй мають фрагментарні уявлення про гейміфікацію, як сучасну освітню технологію, плутають з організацією дидактичних ігор, не мають системного розуміння та досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес [6, с. 56].

В контексті вивчення окресленого наукового дослідження щодо готовності вчителів до використання ігрових способів, засобів та механізмів в освітньому процесі можемо зазначити, що ефективне впровадження гейміфікації в навчальний процес початкової школи безпосередньо залежить від готовності та професійної компетентності вчителя. Недостатній рівень методичної обізнаності, розмитість понять та диференціації розуміння між гейміфікацією й традиційними дидактичними іграми свідчать про потребу в системному підвищенні кваліфікації педагогів у цьому напрямі. Учитель виступає не лише користувачем цифрових інструментів, а й архітектором гейміфікованого середовища, який визначає не лише технічне, а й ціннісне наповнення гри. Саме тому педагог повинен володіти не лише базовими знаннями про гейміфікацію, а й розуміти її дидактичні принципи, методичні прийоми та психологічні особливості її застосування з урахуванням віку учнів, контексту уроку та цілей освіти в умовах Нової української школи.

З огляду на ключову роль учителя в процесі організації навчання з використанням ігрових механізмів, закономірним постає питання: які саме умови забезпечують ефективне впровадження гейміфікації в освітній процес початкової школи? Адже навіть наявність сучасних цифрових ресурсів і потенційно цікавих ігрових засобів не гарантує освітнього результату без належної методичної підготовки, відповідного технічного середовища та психолого-педагогічної підтримки. Ефективність гейміфікації значною мірою залежить від того, наскільки усі учасники освітнього



процесу (учителі, учні, адміністрація) включені в єдину структурну систему її реалізації та забезпечені необхідними умовами для її впровадження.

Для того щоб гейміфікація не залишалася формальною, а стала цілісною педагогічною технологією в освітньому процесі, необхідно дотримуватися низки умов, які забезпечують її результативність. Насамперед, ідеться про професійну готовність учителя, що передбачає володіння базовими теоретичними знаннями про гейміфікацію, навичками розробки ігрових сценаріїв уроків, а також вміння інтегрувати цифрові інструменти в навчання. Також важливо, щоб педагог чітко усвідомлював цілі, яких можна досягти за допомогою гейміфікації, й міг би прогнозувати освітній результат.

Не менш важливою умовою є технічне забезпечення освітнього процесу. Наявність пристроїв (комп'ютерів, планшетів, інтерактивних дошок), стабільного доступу до інтернету, використання ліцензійних цифрових ресурсів є базисом для реалізації гейміфікованих підходів. Разом із тим, технічні можливості мають доповнюватися психолого-педагогічною обґрунтованістю використання ігрових елементів: завдання повинні відповідати віковим особливостям учнів, не перевантажувати їх, а створювати атмосферу підтримки, залучення та здорового змагання. Важливу роль відіграє також підтримка адміністрації закладу освіти та можливість учителів обмінюватися досвідом і розробками в межах професійної спільноти.

Отже, наявність методичних, технічних та організаційно-психологічних умов є визначальною для ефективного впровадження гейміфікації в початковій школі. Проте навіть за їх дотримання важливо мати об'єктивне уявлення про потенційні переваги та можливі обмеження цієї технології, з огляду на її системне застосування в умовах Нової української школи. Такий аналіз дозволяє зберігати баланс між творчістю вчителя та педагогічною доцільністю використання ігрових елементів у навчальному процесі.

Використання ігрових механізмів в освіті відкриває широкі можливості для підвищення ефективності освіти. Насамперед, гейміфікація позитивно впливає на навчальну мотивацію учнів, оскільки залучення таких елементів, як бали, досягнення, змагання та нагороди, формує чітке усвідомлення мети навчання й стимулює досягнення результатів. Це, у свою чергу, сприяє активнішій участі школярів у навчальній діяльності. Крім того, гейміфікований підхід робить освітній процес більш емоційно привабливим і динамічним, що знижує ризик втрати інтересу та сприяє збереженню уваги учнів.

Окрім мотиваційного ефекту, гейміфікація сприяє формуванню важливих навичок, зокрема критичного мислення, вміння вирішувати



проблеми, працювати в команді, а також стратегічного планування, тобто компетентностей, що мають значення для подальшого життя. Водночас використання цифрових платформ та ігрових елементів дає змогу педагогам своєчасно відслідковувати навчальний прогрес учнів, індивідуалізувати навчання та оперативно адаптувати педагогічні стратегії до потреб конкретного класу чи дитини [7, с. 4].

Водночас, попри численні переваги, варто зважати й на низку обмежень та викликів, які супроводжують впровадження гейміфікації в освітній процес. Без належного педагогічного підходу та системності навіть найкращі ігрові механізми можуть втратити ефективність або мати зворотний ефект. Одним із найпоширеніших ризиків при використанні гейміфікації є надмірне захоплення ігровою формою, коли увага учнів зміщується з навчального змісту на сам процес гри. Якщо педагог робить акцент лише на змаганні, розвагах чи отриманні балів, існує небезпека, що учні будуть зосереджені не на знаннях, а на винагороді. У такому разі гра перетворюється на самоціль, і зникає інтерес до змісту навчання. Це може негативно впливати на формування внутрішньої мотивації, адже пізнання перестає бути цінним саме по собі, а сприймається лише як спосіб досягти зовнішнього призу.

Крім урахування мотиваційного потенціалу, важливо, щоб гейміфікація була педагогічно обґрунтованою, чітко зорієнтованою на досягнення конкретних навчальних цілей та відповідала чинним освітнім стандартам. Використання ігрових елементів без належного зв'язку з очікуваними результатами навчання може не лише знизити ефективність освітнього процесу, а й спричинити його формалізацію. Серед додаткових викликів варто виокремити обмежену доступність технічних засобів: не всі здобувачі освіти мають рівний доступ до цифрових пристроїв або стабільного інтернет-з'єднання, що може створювати бар'єри в реалізації гейміфікованих підходів. Також суттєвим чинником успішності є професійна підготовка педагогів. Вчителям необхідно володіти не лише базовими цифровими навичками, а й глибоким розумінням методики впровадження гейміфікації в навчальний процес, щоб забезпечити якісний освітній досвід та ефективно реагувати на освітні потреби учнів [7, с. 6].

Окрім зміщення акцентів, впровадження гейміфікації в початковій освіті може супроводжуватися технічними та організаційними труднощами. У багатьох закладах початкової освіти спостерігається недостатній рівень матеріально-технічного забезпечення, що ускладнює систематичне використання цифрових освітніх платформ та інтерактивних ресурсів. Обмежений доступ до пристроїв, нестабільне інтернет-з'єднання чи відсутність технічної підтримки можуть ускладнювати реалізацію ігрових



сценаріїв. Окрім цього, вчителі не завжди володіють необхідними цифровими навичками або методичною підготовкою, що призводить до поверхневого чи епізодичного використання гейміфікації. Також варто враховувати індивідуальні особливості учнів, адже не всі діти однаково реагують на змагальність, публічне оцінювання або швидкий темп ігрової взаємодії — для деяких це може стати джерелом стресу чи втрати впевненості.

Загалом процес використання ігрових механізмів має значний потенціал як сучасна педагогічна технологія, здатний підвищити мотивацію, залученість і якість навчання в початковій школі. Водночас ефективність даного напрямку безпосередньо залежить від зваженого, цілеспрямованого впровадження з урахуванням педагогічних цілей, вікових особливостей учнів та наявних ресурсів. Лише за умови грамотної реалізації гейміфікація може стати не просто сучасною освітньою тенденцією, а ключовим механізмом формування ключових компетентностей школярів-початківців у контексті Нової української школи.

Висновки. Узагальнюючи результати теоретичного та практичного аналізу дослідження, можна стверджувати, що гейміфікація є ефективною інноваційною педагогічною технологією, яка відповідає концептуальним засадам Нової української школи. Вона сприяє реалізації діяльнісного та компетентнісного підходів, формуванню ключових компетентностей, активізації пізнавальної діяльності учнів та підвищенню їхньої мотивації до навчання.

На відміну від традиційного ігрового навчання, гейміфікація передбачає системне впровадження окремих ігрових елементів у структуру освітнього процесу, що дозволяє зробити навчання більш динамічним, емоційно привабливим та адаптивним до індивідуальних потреб учнів. Успішне впровадження гейміфікації в початковій школі потребує дотримання низки умов, зокрема: наявності технічних ресурсів, професійної підготовки вчителів, методичного супроводу, а також педагогічно обґрунтованого підходу до використання ігрових механізмів.

Попри очевидні переваги, гейміфікація має і певні обмеження: ризик формалізації гри, технічні труднощі, недостатню обізнаність педагогів, а також можливий дисбаланс між розвагою та навчанням. У зв'язку з цим необхідним є системне підвищення кваліфікації вчителів, розробка методичних рекомендацій і забезпечення рівного доступу до ресурсів для якісної реалізації гейміфікованого підходу.

Література:

1. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання "Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету"*. 2019. С. 250-260.



2. Бугайчук, К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. Дистанційна освіта України: зб. матеріалів міжнар. наук.-практ. конф. (м. Харків, 19-20 листопада 2015 р.). – Харків : ХАДІ, 2015. С. 39-43.

3. 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: матеріали III Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів (м. Одеса, 28-29 жовтня 2023 р). Одеса, Видавництво ОНТУ, 2023. С. 68-70

4. Сучасні технології в освіті. Ч. 1. Сучасні технології навчання : наук.-допом. бібліогр. покажч. Вип. 2 / НАПН України, ДНПБ України ім. В. О. Сухомлинського ; упоряд.: Т. В. Філімонова, С. В. Тарнавська, І. О. Орищенко та ін.; наук. консультант О. Є. Антонова ; наук. ред. Л. Д. Березівська. – Київ, 2015. – 377 с.

5. Блудова Ю., Ільїна О. Геймізація освітнього процесу в новій українській школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 27, том 1, 2020. С. 169-173.

6. Саган О., Яковлева С. Підготовка педагогів до реалізації гейміфікації в освітньому процесі. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. Вив. 107. 2024. С. 56-63.

7. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу. *THEORY AND METHODS OF EDUCATIONAL MANAGEMENT*. № 2(14). 2016. С. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v17_16/1_sergeeva.pdf. (дата звернення 17.05.2025).

References:

1. Pereiaslavskaya, S., & Smahina, O. (2019). *Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoї osvity [Gamification as a modern trend in national education]*. Open Educational E-Environment of Modern University “Electronic Professional Scientific Journal” [in Ukrainian].

2. Buhaichuk, K. L. (2015). *Heimifikatsiia u navchanni: sutnist, perevahy, nedoliky [Gamification in learning: essence, advantages, disadvantages]*. Distance Education in Ukraine: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference (Kharkiv, November 19–20, 2015) (pp. 39–43). Kharkiv: KhADI [in Ukrainian].

3. Nekhaienko, K. O., & Kryvonos, O. M. (2023). *Heimifikatsiia v osviti: innovatsiinyi pidkhid do zaluchennia ta motyvatsii uchniv [Gamification in education: an innovative approach to engaging and motivating students]*. Computer Games and Multimedia as an Innovative Approach to Communication: Proceedings of the 3rd All-Ukrainian Scientific and Technical Conference of Young Scientists, Postgraduates, and Students (Odesa, October 28–29, 2023) (pp. 68–70). Odesa: Odesa National Technological University [in Ukrainian].

4. NAPN Ukrainy. (2015). *Suchasni tekhnolohii v osviti. Ch. 1: Suchasni tekhnolohii navchannia: naukovo-dopomizhnyi bibliohrafichnyi pokazhchyk [Modern Technologies in Education]*. (Vol. 2). Kyiv: DNPB Ukrainy im. V. O. Sukhomlynskoho [in Ukrainian].

5. Bludova, Yu., & Il'ina, O. (2020). *Heimizatsiia osvitnoho protsesu v Novii ukrains'kii shkoli [Gamification of the educational process in the New Ukrainian School]*. Current Issues in the Humanities, (Vol. 1). (pp. 169–173) [in Ukrainian].

6. Sagan, O., & Yakovlieva, S. (2024). *Pidhotovka pedahohiv do realizatsii heimifikatsii v osvitnomu protsesi [Teacher training for implementing gamification in the educational process]*. Collection of Scientific Works “Pedagogical Sciences”. Vol. 107. (pp/ 56–63) [in Ukrainian].

7. Serheieva, L. (2016). *Heimifikatsiia: ihrovi mekhaniky dlia motyvatsii personalu [Gamification: Game mechanics for motivating personnel]*. Theory and Methods of Educational Management, (2(14)). Retrieved from http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v17_16/1_sergeeva.pdf (accessed: May 17, 2025) [in Ukrainian].