

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАЛЬНИХ ПЛАТФОРМАХ:
ВПЛИВ НА МОТИВАЦІЮ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ НАВЧАННЯ**

Медведєва Г.М., Дейнеко Ж.В.

e-mail: hanna.medvedieva1@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МСТ
м. Харків, Україна

The present paper is devoted to the investigation of gamification in educational platforms and its impact on student motivation and learning effectiveness. The work discusses the implementation of such game mechanics as points, badges, levels, and leaderboards and their influence on students' engagement and knowledge retention. Moreover, the article contains the discussion of the issues and challenges related to the adaptation to various learning styles and student competencies. The research also provides the summarized information concerning the benefits and drawbacks of gamification and discusses the necessity to study further its long-term effect and implementation patterns in different learning settings.

У сучасній освіті дедалі більше уваги приділяється питанням підвищення мотивації студентів, оскільки традиційні методи навчання не завжди відповідають викликам цифрової епохи. Гейміфікація, як один із підходів до модернізації освітнього процесу, сприяє створенню динамічного та інтерактивного середовища навчання. Використання ігрових механік, таких як бали, бейджі, рівні, лідерборди, сюжетні лінії та командна робота, не лише підвищує залученість студентів, але й сприяє формуванню самостійності. Бейджі, таблиці лідерів та графіки продуктивності викликають відчуття розвитку навичок, а також усвідомлення важливості завдань, тоді як аватари, сюжетні історії та командна робота підсилюють соціальну взаємодію [1].

Одним із ключових ефектів після впровадження гейміфікації є її здатність підвищувати навчальну мотивацію. Дослідження свідчать, що використання ігрових елементів може значно підвищити зацікавленість у навчанні. Зокрема, встановлено, що використання гейміфікації в освітньому процесі здатне підвищувати жагу студентів до навчання, причому зростання мотивації варіюється від 8,33% до 89,33% залежно від контексту впровадження [2].

Крім впливу на мотивацію, гейміфікація сприяє підвищенню ефективності навчального процесу. Інтерактивні методи допомагають студентам краще засвоювати матеріал і розуміти складні концепції. Як зазначено у дослідженнях [2, 3], гейміфікація може змінювати поведінку людей з раннього віку, використовуючи динаміку ігор. Цей зв'язок пояснюється спільністю принципів гейміфікації з основами біхевіоризму: закріплення певної поведінки через винагороди та коригування небажаної

поведінки через відсутність винагород або певні види покарання. Такі елементи, як бали, бейджі та рівні, працюють як інструменти мотивації, стимулюючи активну участь студентів.

Попри значні переваги, впровадження гейміфікації супроводжується певними викликами. Зокрема, важливим аспектом є правильний вибір механік, оскільки різні студенти реагують на стимули по-різному. Наприклад, одні позитивно сприймають змагальні механіки, тоді як інші можуть відчувати стрес у подібних умовах. Якщо рівень складності завдань у грі не адаптується до рівня знань студентів, це може призводити до втрати мотивації або навіть викликати стрес. Занадто складні завдання можуть негативно вплинути на залученість, спричиняючи розчарування та втрату інтересу [3]. Крім того, деякі дослідження вказують на те, що початковий ефект зацікавленості може поступово зменшуватися, якщо система не адаптується до змін у рівні компетентності студентів та не пропонує нових викликів. Тому важливо використовувати адаптивні механіки гейміфікації, які враховують індивідуальні відмінності та стилі навчання.

Таким чином, гейміфікація демонструє значний потенціал у підвищенні мотивації та ефективності навчання, проте її впровадження вимагає ретельного підходу. Вплив елементів ігрового дизайну на мотивацію залежить від естетики та якості реалізації механік. Іншими словами, весь процес впровадження гейміфікації відіграє ключову роль.

Отже, гейміфікація є потужним інструментом підвищення мотивації та ефективності навчального процесу, особливо в умовах цифрової епохи. Використання ігрових елементів стимулює розвиток навичок, залученість студентів і соціальну взаємодію, проте ефективність залежить від ретельного підходу до її реалізації. Адаптивність гейміфікаційних механік є ключовим фактором для забезпечення тривалого впливу на навчання. Важливо враховувати індивідуальні особливості студентів та балансувати змагальні й кооперативні елементи, щоб уникнути стресу й зниження мотивації. Гейміфікація повинна базуватися на перевірених моделях впровадження та враховувати принципи академічної доброчесності, щоб забезпечити високу якість освітнього процесу.

Список використаних джерел:

1. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
2. Puspitasari, I., & Arifin, S. (2023). Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 40(1), 356-360.
3. Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>