

ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В НАВЧАННІ

Останнім часом можна помітити активне використання гейміфікації на уроках іноземних мов, оскільки це може допомогти урізноманітнити процес навчання та зробити його більш захопливим і динамічним. Гейміфікація зазвичай розглядається як використання елементів гри в неігровому середовищі, зокрема в освіті [1, с. 402]. Такими елементами можуть бути: різні інтерактивні завдання, онлайн вікторини, система балів та рівнів, які значно підвищують зацікавленість учнів [1, с. 404].

Цей підхід добре підходить сучасним учням, адже вони звикли швидко сприймати інформацію та навчатись використовуючи інтерактивні вправи.

Серед українських дослідників цю проблему розглядали І. Шиманович, О. Халабузар, Н. Рибалка та Н. Зима [1; 2].

Проаналізувавши джерела, можна виділити основні переваги та недоліки використання гейміфікації.

До переваг насамперед належить підвищення мотивації учнів. Оскільки навчання більше схоже на гру, з винагородами та досягненнями, учні охочіше беруть участь у роботі, проявляючи більший інтерес та бажання досягти успішного результату [1, с. 404].

Крім того, постійна взаємодія з матеріалом робить урок більш інтерактивним та допомагає залучити більше учнів до навчального процесу [2, с. 166].

Зручним є й те, що учні одразу можуть побачити результат своїх відповідей, це одразу допомагає проаналізувати помилку і швидко її виправити у процесі виконання завдань [3, с. 115].

Інтерактивні ігри подібні тим, що вони розраховані на постійне повторення, що допомагає учням легше засвоїти матеріал та швидше запам'ятати його через певні асоціації.

Ще однією перевагою є зниження страху помилок, оскільки ігри сприймаються не так формально, порівняно з традиційним навчанням [1, с. 405].

Проте незважаючи на значну кількість переваг гейміфікація має і свої недоліки, які можуть негативно впливати на учнів, особливо при її надмірному використанні.

Насамперед це те, що учні дуже швидко звикають до такого формату уроків і починають очікувати ігри на кожному занятті.

Це призводить до того, що учні більш зосереджуються на змаганнях, постійній винагороді, а не на самому процесі навчання, і можуть відмовлятися працювати без ігрових елементів [3, с. 115].

Ще однією проблемою є концентрація уваги учнів. Зазвичай інтерактивні завдання візуально дуже насичені та динамічні, що може перевантажувати учнів і ускладнювати сприймання інформації.

Також можуть виникати труднощі з дисципліною. Крім того, після активних ігор учням складніше переключитися на пояснення нового матеріалу, вони можуть втрачати увагу або чекати лише розважальної частини уроку [3].

Окремої уваги заслуговує командна робота. Її основна мета - розвивати навички комунікації між учнями, але з власного досвіду я помітила, що використовуючи інтерактивні платформи, учні часто можуть не обговорювати відповіді, а просто викрикувати їх і в результаті реальна взаємодія між ними майже відсутня.

Крім того, надмірне використання гейміфікації може впливати на формування навчальних навичок. Учні можуть звикати до швидкого, спрощеного формату і мати труднощі з виконанням завдань, які потребують тривалої концентрації та самостійної роботи.

Отже, гейміфікація є справді ефективним засобом для урізноманітнення навчального процесу. Вона допомагає зробити урок більш цікавим та сприяє активному залученню учнів до роботи. Водночас варто пам'ятати, що активне використання ігрових елементів може негативно впливати на зниження концентрації учнів та викликати труднощі при виконанні традиційних завдань.

Саме тому, гейміфікація має виступати не основою навчання, а допоміжним інструментом на уроці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Шиманович І. Г., Халабузар О. А. Гейміфікація у викладанні англійської мови: можливості та перспективи. Наукові записки БДПУ. Серія: Педагогічні науки. 2023. Вип. 3. С. 401–409. URL: <https://www.researchgate.net/publication/377653382> (дата звернення: 06.04.2026).
2. Рибалка Н. В., Зима Н. О. Інтерактивне навчання іноземних мов за допомогою сучасних мобільних застосунків. Modern Engineering and Innovative Technologies. 2022. Issue 38. Part 3. URL: <https://www.researchgate.net/publication/395519610> (дата звернення: 06.04.2026).
3. Гейміфікація навчання у початковій школі онлайн та офлайн: які виклики нас чекають? ResearchGate. 2024. URL: <https://www.researchgate.net/publication/382108327> (дата звернення: 06.04.2026).