

УДК 37.091.33-027.226:793.7(06)

**GAMIFICATION TECHNOLOGY AS AN ELEMENT OF EDUTAINMENT  
ТЕХНОЛОГІЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ЕЛЕМЕНТ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ****Titova L.O. / Тітова Л.О.**

ORCID: 0000-0002-2441-0560

Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University,

Uman, 2 Sadova st., 20300

Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,

Умань, Садова, 2, 20300

**Анотація.** В роботі розглядаються деякі аспекти технології гейміфікації як елемента едьютейнменту, що являє собою навчання через розвагу. Технологія гейміфікації спрямована на підвищення пізнавального інтересу здобувачів, привертання їхньої уваги та створення комфортного середовища, що забезпечує мотивацію до навчання.

**Ключові слова:** едьютейнмент, технологія гейміфікації, гейміфікація, здобувачі освіти.

**Abstract.** The paper discusses some aspects of gamification technology as an element of educational activities, which is learning through entertainment. The gamification technology is aimed at increasing the cognitive interest of students, attracting their attention and creating a comfortable environment that provides motivation for learning.

**Key words:** edutainment, gamification technology, gamification, students.

**Вступ.**

Сучасне покоління здобувачів пізнає навколишній світ не лише через органи чуття, постійне використання гаджетів, доступу до мережі Інтернет сприяє зміні пізнавальних навичок, що призводить до того, що здобувачі краще сприймають інформацію будучи активним учасником певного процесу, спрямованого на засвоєння знань, вмінь та навичок, а також формування компетентностей [2].

Технологією, що дозволить відійти від традиційних форм навчання та збільшити пізнавальний інтерес здобувачів є едьютейнмент – відносно нова педагогічна технологія, що набуває значного розвитку протягом останнього часу.

**Основний текст.**

Едьютейнмент (з англійської education – освіта, entertainment – розвага) – це свого роду здійснення навчальної діяльності через розвагу, проте під терміном «розвага» ми можемо розуміти як безпосередньо ігрову діяльність та технологію гейміфікації, так і сторітелінг, проведення пленерних занять, використання мультимедійних засобів наочності, зокрема імерсивних технологій тощо.

Едьютейнмент покликаний, в першу чергу, на зосередження інтересу здобувачів та підвищення рівня їх мотивації до навчання. Перевагою едьютейнменту є створення комфортного для навчання середовища, що забезпечує підтримку емоційного взаємозв'язку між учасниками освітнього процесу, а також дозволяє зосередити та утримувати увагу здобувачів на ключових поняттях теми, що вивчається [3].

Одним із засобів впровадження технології едьютейнменту є освітня

гейміфікація, тобто використання ігрових практик для досягнення навчальної мети. Важливим аспектом даної технології є те, що здобувач не грає безпосередньо, а навчається у процесі гри чи із використанням ігрових елементів [1], зокрема лідербордів, нагород, системи балів чи відзнак тощо.

У контексті едьютейнменту, технологія гейміфікації може бути використана для створення інтерактивного навчального заняття. Наприклад, мобільний застосунок Duolingo, призначений для вивчення іноземних мов, використовує такі елементи гейміфікації, як бали та значки, щоб мотивувати учнів продовжувати практикувати свої мовні навички.

Технологія гейміфікації дозволяє отримати миттєвий зворотній зв'язок, здобувачі можуть бачити свій прогрес, отримувати миттєві відгуки про свою роботу, це створює ефект конкуренції та мотивує до покращення результатів навчальної діяльності. Наприклад, «Kahoot!» дає можливість проводити вікторини в режимі реального часу, демонструючи після кожного запитання таблицю лідерів, це сприяє більшій зосередженості здобувачів та підвищенню рівня їхньої пізнавальної активності.

### **Висновки.**

Загалом, технологія гейміфікації може бути потужним інструментом едьютейнменту, що робить процес навчання інтерактивним, захоплюючим та мотивуючим. Завдяки впровадженню ігрових елементів в освітню діяльність педагог отримує зосередженість та непідробний інтерес здобувачів до навчання, а також сприятливу для міжособистісної комунікації атмосферу. Сучасне покоління здобувачів потребує нових форм та методів навчання і саме едьютейнмент в цілому та гейміфікація зокрема дозволяють урізноманітнити освітній процес, підвищуючи пізнавальну активність здобувачів та роблячи процес учіння максимально комфортним.

### **Література:**

1. Medvedieva M., Titova L. Means of gamification in the formation of media literacy as an element of information and digital competence of participants in the educational process. *Information technologies and management in higher education and science* : International scientific conference. 28 November 2022. Ferghana, Republic of Uzbekistan, P.294–297. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-163>.
2. Боруцька Л. Едьютейнмент в освіті. *Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності* : Зб. матеріалів IV Міжнар. науково-практ. конф., м. Тернопіль, 15–16 квіт. 2021 р. Тернопіль, 2021. С. 57–60.
3. Подлесний С., Олійник О. Storytelling - ефективна освітня технологія. *Сучасна освіта – доступність, якість, визнання* : Зб. наук. пр. XII Міжнар. науково-метод. конф., м. Краматорськ, 11–13 листоп. 2020 р. Краматорськ, 2020. С. 129–131.

*Науковий керівник: канд. пед. наук, доц. Медведєва М.О.*  
Стаття відправлена: 20.04.2023 р. © Тітова Л.О.