DOI https://doi.org/10.36059/978-966-397-667-9-34

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ІСТОРИЧНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ: ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ЦИФРОВОЇ ГРИ[1]

Тарасюк М. Ю.
докторка філософії в галузі Історія та археологія,
викладачка кафедри історії, старша наукова співробітниця кафедри соціології Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
м. Київ, Україна

Цифровізація освіти є одним із визначальних напрямів трансформації сучасного освітнього процесу, що передбачає не лише впровадження нових технічних засобів, а й зміну способів взаємодії учня, педагога та роботи із навчальним матеріалом. Одним із актуальних інструментів такої трансформації є гейміфікація, яка в історичній освіті дозволяє поєднувати засвоєння навчального матеріалу з активною взаємодією, моделюванням ситуацій та обговоренням історичних подій. В українській історіографії відзначається потенціал ігрових технологій для підвищення мотивації учнів, активізації їхньої пізнавальної діяльності [3, с. 99], хоча важливим є також їхнє методологічне обґрунтування.

У цьому контексті особливого значення набуває досвід створення та використання в освітньому процесі цифрових історичних ігор, як-от гри «Нова традиція». Науково-методичний супровід гри забезпечували фахівці з академічної історії, музейної справи та шкільної освіти: Антанас Петріоніс, доктор філософії з історії, викладач Вільнюського університету; Марина Тарасюк, докторка філософії з історії, дослідниця повсякденної історії ВКЛ та викладачка КПІ ім. Ігоря Сікорського; Надія Кравченко, наукова співробітниця Національного музею історії України; Олексій Савченко, старший науковий співробітник Скарбниці Національного музею історії України. До консультування також були залучені історики та освітяни Андрій Риков, Тарас Хведенчук, Микола Бендюк та Євген Шатілов [1]. Такий склад експертів забезпечив поєднання академічного підходу, музейного досвіду та практичних вимог НУШ. Результати апробації гри та відсутність або наявність суттєвих труднощів із її сприйняттям і використанням у шкільному

[1] Роботу виконано в рамках д/б-теми № 2916ф Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського» “Роль штучного інтелекту у формуванні освітніх політик для розвитку та збереження людського капіталу” (№ д/р 0126U001611).

освітньому процесі можуть дати змогу перевірити ефективність такого поєднання можливості безпосереднього перенесення академічного знання в освітню практику.

Тому **метою** цього дослідження є визначення можливостей цифрової гейміфікації як інструменту інтеграції академічного історичного знання в шкільну освіту та виявлення пов'язаних із цим викликів на основі аналізу педагогічного досвіду застосування цифрової гри для НУШ «Нова Традиція»[2].

Методологія. Для емпіричної частини дослідження використано результати анонімного опитування 19 учителів історії та громадянської освіти, які застососували цифрову історичну гру «Нова традиція» [2]. Анкета була спрямована на оцінювання сприйняття цифрових освітніх інструментів, зручності інтеграції гри в навчальний процес, її педагогічної ефективності, впливу на професійну діяльність учителя та розвиток компетентностей учнів.

Аналіз було виконано переважно за допомогою описової статистики: визначено частотний розподіл відповідей і середні значення за п'ятибальною шкалою Лайкерта; для питань із можливістю множинного вибору розраховано частку респондентів, які обрали кожен варіант. Такий підхід дає змогу виявити основні тенденції у педагогічному сприйнятті цифрової гейміфікації без поширення отриманих результатів за межі досліджуваної групи.

Результати дослідження. Результати свідчать про переважно позитивне сприйняття цифрової гри вчителями. Середня оцінка її педагогічної ефективності становила 4,80 із 5 балів, а найвищі оцінки стосувалися підвищення мотивації учнів і урізноманітнення навчального процесу. Водночас 94,7% опитаних вважають, що цифрові технології підвищують якість навчання, а 89,5% наголошують, що ключова роль залишається за вчителем навіть в умовах цифровізації [4].

Серед основних бар'єрів використання цифрових ігор найчастіше називали: перевантаженість навчальної програми (84,2%), недостатню кількість комп'ютерів (57,9%) та нестачу якісних цифрових ресурсів (52,6%). Показовим є також те, що гру найчастіше вважають ефективною для повторення й узагальнення матеріалу (по 89,5%), тоді як для вивчення нової теми її обрали лише 21,1% респондентів [4]. Це дає підстави розглядати цифрову гейміфікацію не як заміну традиційному

[2] Гра «Нова традиція» реалізована ГО «Нова Традиція» за фінансування посольства Литовської Республіки в Україні (Програма Співробітництва з Метою Розвитку та Сприяння Демократії), а також за грантової підтримки Українсько-данського молодіжного дому.

навчанню, а як інструмент його урізноманітнення, активізації учнів і підтримки окремих етапів історичної освіти.

Висновки. Отже, цифрова гра сприймається передусім як інструмент активізації навчання, а не як самостійна альтернатива традиційному викладанню. Основною перевагою гри педагоги бачать у повторенні, узагальненні матеріалу та активізації учнів, коли ж перешкодами є не негативне ставлення вчителів до цифрових технологій, а відсутність системного застосування або технічного обладнання. Із результатів дослідження також можна висунути гіпотезу, що залучення університетських істориків до створення цифрових навчальних продуктів сприяє перенесенню академічних підходів роботи з історичним матеріалом у шкільну освіту.

У зв'язку з цим, **перспективою** подальшого дослідження є перевірка можливості перенесення досвіду гейміфікації з шкільної історичної освіти у практику ЗВО. Ймовірно, що використання цифрових ігрових інструментів може бути ефективним не лише для підвищення залученості школярів, а й для організації активного, проблемно-орієнтованого навчання студентів, зокрема з історії. Перевірка цієї гіпотези потребує окремого дослідження із залученням викладачів і студентів ЗВО.

Література:

1. ГО «Нова Традиція». Експерти. Нова Традиція: освітня гра з історії України та громадянської освіти. URL: https://ntd.org.ua/guidelines/experts/ (дата звернення: 10.09.2026).

2. ГО «Нова Традиція». Нова Традиція: освітня гра з історії України та громадянської освіти. 2026. URL: https://ntd.org.ua/ (дата звернення: 06.09.2026).

3. Королько, А. З., & Перегінець, О. (2023). Використання інструментів гейміфікації у позашкільній історичній освіті. *Молодь і ринок*. 2(210). 98–103. https://doi.org/10.24919/2308-4634.2023.273961

4. Тарасюк М. Цифровізація навчального процесу на прикладі гри «Нова традиція»: результати авторського опитування. Серпень 2026 р., 19 респондентів. Електронна таблиця. Режим доступу: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZmShHn0ip_GyK3BllD6DukGbb83jSOabWbwoDk13Kn0/edit?usp=sharing (дата звернення: 09.09.2026).