

DOI: <https://doi.org/10.52256/2710-3986.1-102.2025>

eISSN 2710–3986

<https://imzo-journal.org.ua>

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНА НАУКОВА УСТАНОВА
«ІНСТИТУТ МОДЕРНІЗАЦІЇ ЗМІСТУ ОСВІТИ»

ЕЛЕКТРОННЕ ВИДАННЯ

Категорія «Б»

ПРОБЛЕМИ ОСВІТИ

Збірник наукових праць

Випуск 1 (102)

Київ – 2025

DOI: <https://doi.org/10.52256/2710-3986.1-102.2025>

eISSN 2710–3986

УДК 37

П 78

Рекомендовано Вченою радою ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти» (протокол № 4 від 28 травня 2025 р.)

Засновник: Державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти»

Адреса редакції: 03035, Київ, вул. Митрополита Василя Липківського 36, каб. 319 б, тел.: (044) 248–25–14, e-mail: p_education@ukr.net

Головний редактор: Пушкарьова Т. О. – д-р пед. наук, професор, член-кореспондент НАПН України

Редакційна колегія:

Бульвінська О.І. – канд. пед. наук, старший науковий співробітник; Малечко Т. А. – канд. пед. наук, доцент (*відповідальний редактор*); Заєць С. В. – канд. екон. наук, доцент; Дашковська О. В. – канд. хім. наук, доцент; Калмиков Г. В. – канд. пед. наук, доцент; Ребрина А. А. – канд. пед. наук, доцент; Крюкова Є. С. – канд. пед. наук, доцент; Коломоєць Г. А. – канд. пед. наук, старший дослідник; Мисан І. В. – канд. пед. наук, доцент; Пермінова Л. А. – канд. пед. наук, доцент; Солтик О. О. – д-р. пед. наук, професор; Бережна Т. І. – канд. пед. наук, старший дослідник; Путров С. Ю. – д-р. філос. наук, професор; Султанова Л. Ю. – д-р. пед. наук; Трима К. А. – канд. політ. наук; Уваркіна О. В. – д-р філос. наук, професор, заслужений працівник освіти України; Sajtos–Zapotocsnaja Natália– доктор філософії (PhD)

П 78 Проблеми освіти: збірник наукових праць. Електронне видання ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти». К., 2025. Вип. 1(102). 576 с.

У збірнику наукових праць відображено результати досліджень з теоретичних, методологічних і методичних проблем вищої освіти в контексті євроінтеграції, актуальних питань дошкільної, початкової і середньої освіти на шляху реформування, порівняльного аналізу вітчизняного та зарубіжного досвіду розвитку професійної освіти, інноваційних форм та методів навчання в системі освіти, розвитку та формування особистості в освітньому процесі.

Для науковців, вчителів, викладачів, слухачів інститутів післядипломної освіти, докторантів, аспірантів, студентів.

Редакційна колегія не завжди поділяє позицію авторів. За точність викладеного матеріалу відповідальність покладено на авторів. Рукописи рецензуються редакційною колегією та перевіряються у системі унікальності текстів. У разі передруку матеріалів посилання на збірник обов'язкове.

©Державна наукова установа
«Інститут модернізації змісту освіти», 2025

eISSN 2710–3986

© Автори статей

ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА: ТЕОРІЯ, МЕТОДИКА І ПРАКТИКА

Юрій ЗАВАЛЕВСЬКИЙ, Оксана ЛОЗОВА, Ірина ВАСИЛАШКО
«STEM–ШКОЛА» У СИСТЕМІ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ.....308

Людмила КОРЕНІВСЬКА
ЗАСТОСУВАННЯ ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ
КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МЕНЕДЖЕРІВ – ФАХОВИХ
МОЛОДШИХ БАКАЛАВРІВ.....323

ІННОВАЦІЙНІ ФОРМИ І МЕТОДИ НАВЧАННЯ У СИСТЕМІ ОСВІТИ УКРАЇНИ

Олександр БОЖОК, Сергій КУРИЛЮК
СУЧАСНІ ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ СПОРТИВНО–
ОЗДОРОВЧОЇ РОБОТИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ.....340

Іван ГАЙДАМАКА
ІНФОРМАЦІЙНО–ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ НАВЧАННЯ ФІЗИКИ В
УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТИ.....354

*Ольга ОЗЕРОВА, Ганна ІВАННІКОВА, Альона ГОЛОВКО,
Анатолій ГОЛОВКО*
ПЕРЕВАГИ ВПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ НАРОДНОЇ КУЛЬТУРИ І
КОЗАЦЬКИХ ТРАДИЦІЙ В ПРОГРАМУ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ
МОЛОДІ.....364

Маріанна ОСТРОВСЬКА
ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ІННОВАЦІЙНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ
У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВОЇ
ШКОЛИ.....374

Віталій ПИСЬМЕННИЙ, Віталій РУДАН
ВПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ІНКЛЮЗИВНИХ
НАВЧАЛЬНИХ ПРАКТИКАХ.....389

Олександра СТУКАЛО
ТЕХНОЛОГІЧНА ОСВІТА В УКРАЇНІ: ВІД ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ДО
ЦИФРОВИХ ІННОВАЦІЙ.....402

<https://doi.org/10.52256/2710-3986.1-102.2025.27>

УДК 794.3:378.14

Віталій ПИСЬМЕННИЙ,

доктор економічних наук, доцент, професор кафедри економіки та фінансів

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя,

Тернопіль, Україна

ORCID ID 0000-0001-7852-3627

Віталій РУДАН,

кандидат економічних наук, провідний науковий співробітник

Державний науково-дослідний інститут

інформатизації та моделювання економіки, Київ, Україна

докторант кафедри управління інноваційною діяльністю та сферою послуг

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя,

Тернопіль, Україна

ORCID ID 0000-0002-1357-9643

ВПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ІНКЛЮЗИВНИХ НАВЧАЛЬНИХ ПРАКТИКАХ

Розглянуто роль гейміфікації як інноваційного підходу в контексті інклюзивного навчання. Встановлено, що використання ігрових практик і механізмів підвищує мотивацію та залучення учнів до навчальної діяльності, створюючи позитивний емоційний фон і сприяючи відчуттю прогресу й успіху, що особливо важливо для учнів з особливими освітніми потребами. Ігрові елементи дозволяють зменшити їхню тривожність і підвищити ефективність навчання в умовах, коли традиційні методи можуть бути неефективними для цієї категорії учнів. Особливу увагу в дослідженні приділено вивченню потенціалу настільних ігор як ефективного засобу створення інклюзивного навчального середовища. Встановлено, що настільні ігри сприяють безпосередній взаємодії між учнями, розвиваючи комунікативні навички та навички співпраці, що є важливими аспектами їхньої соціалізації та інтеграції. Основний акцент у дослідженні зроблено на можливості використання авторської настільної гри «Космічні ерудити». Результати дослідження підтвердили її високу ефективність в контексті інклюзивного навчання. Встановлено, що адаптація настільної гри «Космічні ерудити» для учнів з особливими освітніми потребами передбачає спрощення правил, використання візуальних елементів для полегшення сприйняття, індивідуалізацію завдань відповідно до можливостей учнів, мотивацію та підтримку учасників, розвиток мовних навичок і гнучкість правил для забезпечення доступності та ефективності навчання.

Ключові слова: *гейміфікація навчання, інклюзивне навчальне середовище, учні з особливими освітніми потребами.*

Постановка проблеми. Сьогодні питання забезпечення рівного доступу до знань для всіх учнів, незалежно від їх фізичних, психологічних і соціальних особливостей, набуває першочергового значення. Інклюзивне навчання спрямоване на створення освітнього середовища, де кожен учень має можливість здобувати знання й розвивати здібності відповідно до власних потреб і можливостей. Однак викладання в таких умовах є певним викликом для педагогів, оскільки потребує застосування адаптованих методик, які мотивують і підтримують залучення учнів з особливими освітніми потребами. Гейміфікація, як сучасний педагогічний підхід, пропонує ефективні інструменти для активізації навчальної діяльності й створення інтерактивного та стимулюючого середовища. Вона забезпечує підвищення мотивації через ігрові механізми, що дають можливість учням відчувати прогрес й успіх незалежно від їх початкових можливостей. Особливо важливим це є для учнів з особливими освітніми потребами, які потребують більшої уваги або можуть відчувати більшу тривожність і невпевненість під час навчання у традиційній формі. Застосування гейміфікованих підходів у навчанні дозволяє адаптувати матеріали і завдання відповідно до індивідуальних потреб учнів в інклюзивних навчальних практиках, створюючи умови для поступового засвоєння знань. Це не лише сприяє їхньому розвитку, а й позитивно впливає на соціальну інтеграцію, оскільки гейміфіковане навчання часто включає групову діяльність і співпрацю. У контексті інклюзивної освіти технології гейміфікації також сприяють створенню доступних і привабливих інструментів для навчання, що допомагають знижувати бар'єри, пов'язані з незацікавленістю, рутиною тощо.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням впровадження гейміфікації в освітній процес займалися такі вчені, як О. І. Бикова [1], О. Й. Карабін [2], Т. О. Лященко [3], С. О. Переяславська [4], О. В. Тріщук [5] та інші. Вони проаналізували переваги інтеграції елементів гри в навчання,

розробили практичні рекомендації щодо застосування гейміфікації для підвищення мотивації учнів і розвитку їх здібностей. Їхні роботи сприяють формуванню нової парадигми навчання, яка робить його більш захоплюючим, інклюзивним і орієнтованим на потреби учнів.

Метою статті є дослідження впровадження елементів гейміфікації в інклюзивних навчальних практиках (на прикладі авторської настільної гри «Космічні ерудити»).

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація – це інноваційний підхід в освіті, що передбачає впровадження ігрових елементів в освітній процес з метою підвищення мотивації та залученості учнів (табл. 1). Особливо ефективною вона проявляється в контексті інклюзивної освіти, де створення якісного мотиваційного навчального середовища є ключовим для успішного навчання всіх учнів, незалежно від їхніх особливих освітніх потреб. Ігрові елементи, такі як змагання, нагороди і рівні, роблять навчання цікавішим, допомагаючи учням здобувати якісні знання.

Таблиця 1

Можливості гейміфікації у створенні інклюзивного навчального середовища*

Можливості	Характеристика
Мотивація та залучення	Ігри за своєю природою здатні викликати в учнів інтерес і бажання досягти мети. Це важливо для дітей з особливими освітніми потребами, оскільки вони можуть відчувати труднощі при традиційному навчанні
Індивідуальний підхід	Гейміфікація дозволяє створювати завдання різного рівня складності, що дає змогу адаптувати процес навчання до потреб кожного учня. Це важливо в інклюзивних класах, де рівень знань і навичок учнів може значно відрізнятись
Співпраця та взаємодія	Багато ігор передбачають командну роботу, що сприяє розвитку соціальних навичок і почуття спільноти. Це допомагає учням з особливими освітніми потребами відчувати себе повноцінними членами класу
Візуалізація та інтерактивність	Ігри дозволяють подавати інформацію в більш доступній і цікавій формі, використовуючи різноманітні мультимедійні елементи. Це важливо для учнів з візуальними або слуховими порушеннями
Зменшення тривожності	В ігровій обстановці учні відчуваються більш розслабленими і менш тривожними, що дозволяє їм краще зосередитися на навчанні. Це сприяє розвитку когнітивних процесів і поглиблює розуміння навчального матеріалу

* Джерело сформовано автором.

Однією з найбільш виразних переваг гейміфікації є індивідуальний підхід, який вона дозволяє реалізувати завдяки створенню завдань різного рівня складності. В умовах інклюзивного навчання, де рівень знань та здібностей учнів може значно варіюватися, така адаптація є надзвичайно важливою для досягнення навчальних цілей. Врахування різноманітних потреб учнів сприяє розвитку їхніх когнітивних здібностей, допомагає уникнути соціальної маргіналізації слабших учасників навчального процесу, які можуть відчувати певні труднощі.

Суттєвим позитивним аспектом є співпраця та взаємодія між учнями, що активно розвивається через командні ігри. Спільна робота в ігровому контексті стимулює учнів до розвитку соціальних навичок, таких як комунікація, координація дій та вирішення конфліктів. Для учнів з особливими освітніми потребами це є однією з можливостей відчутти себе частиною колективу та знизити соціальну ізоляцію, що може бути поширеною проблемою в традиційних формах навчання. Через інтерактивність учні вчаться працювати разом, що позначається на їхній інтеграції.

Візуалізація та інтерактивність ігор є черговою можливістю, яка забезпечує більшу доступність навчання для учнів з різними порушеннями сенсорних функцій. Використання мультимедійних елементів дозволяє створити більш цікаве і зрозуміле навчальне середовище, що сприяє кращому сприйняттю та запам'ятовуванню інформації. Кожен учень має право на якісну освіту, тому адаптація навчального контенту через тактильні або візуальні елементи має стати невід'ємною частиною створення безбар'єрного освітнього середовища. Зменшення тривожності є важливою перевагою гейміфікації, особливо для учнів з високим рівнем стресу або порушеннями психофізичного розвитку. Ігрова обстановка, що менш формалізована, дозволяє учням відчувати себе більш розслабленими й покращує їх здатність зосереджуватися на навчанні. Це створює умови для їх активної участі у навчальному процесі, зменшуючи перешкоди, пов'язані з страхом перед помилками або низькими

результатами. Такий підхід сприяє розвитку когнітивних процесів, що є основою для засвоєння навчального матеріалу. Дослідження підтверджують, що гейміфікація може бути ефективним інструментом для розвитку соціальних навичок, емоційного інтелекту та самооцінки учнів з особливими освітніми потребами. Проте успішна імплементація гейміфікації в інклюзивних навчальних практиках вимагає від педагогів глибокого розуміння особливостей розвитку дітей та ретельного підбору ігрових інструментів, які б відповідали навчальним цілям й індивідуальним потребам учнів. Такими елементами можуть бути інтерактивні дошки, мобільні застосунки, онлайн-платформи, настільні ігри тощо (табл. 2).

Таблиця 2

Ігрові інструменти та їх відповідність для роботи з учнями з особливими освітніми потребами*

Інструменти	Характеристика
Інтерактивні дошки	Використання інтерактивних дошок з гейміфікованими продуктами дозволяє учням з особливими освітніми потребами активно взаємодіяти з навчальним матеріалом. Вони можуть бути налаштовані на різні рівні складності, що дозволяє кожному учневі працювати в комфортному темпі
Мобільні застосунки	Мобільні застосунки з елементами гейміфікації, зокрема для вивчення мов, математики, природничих та інших предметів, можуть бути адаптовані для учнів з порушеннями уваги, когнітивними труднощами або специфічними навчальними потребами
Онлайн-платформи	Онлайн-платформи дають змогу учням з особливими освітніми потребами змагатися один з одним або з комп'ютером, що сприяє розвитку мотивації та соціальних навичок. При цьому вони можуть отримати індивідуальні налаштування за рахунок адаптації інтерфейсу та інших можливостей
Настільні ігри	Настільні ігри дозволяють учням з особливими освітніми потребами покращувати навички комунікації, вирішення проблем і прийняття рішень в безпечному середовищі. Вони можуть бути адаптовані під фізичні або когнітивні особливості учнів

*Джерело сформовано автором.

Інклюзивне навчання стає все більш доступним завдяки сучасним освітнім інструментам. Інтерактивні дошки, мобільні застосунки, онлайн-платформи створюють нові можливості для навчання учнів з особливими

освітніми потребами. Ці інструменти дозволяють візуалізувати інформацію, зробити її більш зрозумілою та доступною для сприйняття, що важливо для створення рівних можливостей у навчальному процесі. Це дає змогу ефективно засвоювати навчальний матеріал й активно взаємодіяти з вчителем та іншими учнями.

Особливо важливу роль у створенні інклюзивного навчального середовища відіграють настільні ігри. Вони пропонують унікальну платформу, де учні можуть взаємодіяти, співпрацювати та розвивати різні здібності. Їх можна легко адаптувати до вивчення мов, математики, природничих та інших предметів. Однією з переваг є те, що використання настільних ігор дозволяє учням з особливими освітніми потребами відчувати себе повноцінними учасниками навчального процесу, підвищує їхню мотивацію до навчання та сприяє соціалізації з однолітками (табл. 3).

Таблиця 3

Особливості соціалізації учнів з особливими освітніми потребами під час настільних ігор*

Особливості	Характеристика
Спільна діяльність	Настільні ігри об'єднують учнів з особливими освітніми потребами навколо спільної мети, вчать співпрацювати один з одним
Комунікація	Під час проведення настільних ігор діти активно спілкуються, висловлюють свої думки, відстоюють свою точку зору, розвиваючи мовні навички
Емоційний інтелект	Настільні ігри допомагають учням з особливими освітніми потребами розпізнавати та виражати свої емоції, розвивати емпатію та розуміння почуттів інших
Соціальні норми	У процесі гри діти освоюють правила, вчаться дотримуватися черги, поважати рішення інших гравців та приймати перемогу або поразку

* Джерело сформовано автором.

30–31 жовтня 2024 р. д. е. н., доцент В. В. Письменний провів курси підвищення кваліфікації на тему «Створення та використання настільних навчальних ігор на уроках фінансової грамотності», участь в яких взяли вчителі Тернопільської спеціальної загальноосвітньої школи та Тернопільської початкової школи «Ерудит». Під час курсів було розглянуто різні аспекти

розробки настільних ігор, зокрема обговорення потенційних тем, визначення навчальних цілей тощо. Учасники ознайомилися з методикою виготовлення графічних ігрових компонентів та практично засвоїли навички їх створення.

Особлива увага на курсах була приділена плануванню уроку з використанням настільних ігор, оскільки правильна інтеграція ігрових елементів у освітній процес є ключовим аспектом для досягнення високих результатів у навчанні. Педагоги ознайомилися з методичними підходами до організації уроку, де основною діяльністю є взаємодія учнів з настільною грою. Зокрема, було розглянуто, як правильно структурувати час уроку, щоб забезпечити баланс між теоретичним матеріалом і практичним застосуванням знань під час гри.

Водночас учасники курсів звернули увагу на можливі труднощі, з якими можуть зіткнутися педагоги при впровадженні гейміфікації у освітній процес. Однією з яких є недостатній рівень готовності педагогів до роботи з ігровими інструментами, що може включати як відсутність досвіду у розробці ігор, так і неготовність адаптувати традиційні методи навчання до гейміфікованого формату. Також перешкодою може бути обмежений доступ до необхідних ресурсів для створення ігор, зокрема для розробки графічних компонентів, друку ігрових матеріалів тощо.

За результатами навчання учасники курсів під менторством д. е. н., доцентом В. В. Письменним було розроблено настільну гру «Космічні ерудити», яка має на меті інтеграцію декількох навчальних дисциплін, зокрема «Математика», «Українська мова», «Я пізнаю світ» та «Фінансова грамотність». Ігровий процес дозволяє учням не лише закріпити знання з цих предметів і розвивають здатність застосовувати їх комплексно, а й бачити їх взаємозв'язок у реальному житті, що допомагає формувати уявлення про міждисциплінарні зв'язки. З огляду на те, що учасниками курсів були вчителі Тернопільської спеціальної загальноосвітньої школи, де навчаються діти з синдромом Дауна, розладами аутистичного спектра та іншими ментальними порушеннями,

настільна гра «Космічні ерудити» була адаптована для ефективного використання в роботі з учнями з особливими освітніми потребами. Це стосувалося спрощення правил гри, візуальних ігрових елементів, індивідуального підходу до завдань, мотивації та підтримки учнів, мовного компонента, гнучкості у процесі гри (табл. 4).

Таблиця 4

Особливості адаптації настільної гри «Космічні ерудити» для ефективного використання в роботі з учнями з особливими освітніми потребами*

Особливості	Характеристика
Спрощення правил гри	Оскільки учні з особливими освітніми потребами можуть мати складнощі з розумінням складних інструкцій, правила гри були спрощені та чітко структуровані. Кожен етап гри супроводжується візуальними поясненнями, щоб допомогти краще орієнтуватися в процесі гри
Візуальні ігрові елементи	Гра включає яскраві ілюстрації, що робить її більш привабливою та зрозумілою для дітей з порушеннями розвитку. Візуальні компоненти гри, як-то карти, фішки та ігрове поле, адаптовані до потреб учнів, для яких важливу роль відіграють кольори, форми і простота символів
Індивідуальний підхід до завдань	Завдання в грі були розроблені з особливою увагою до різних рівнів розвитку учнів, що є важливим аспектом при роботі з дітьми з особливими освітніми потребами. Кожне завдання має чітку структуру, що дозволяє учням легко орієнтуватися в його змісті та поступово досягати успіху на кожному етапі гри
Мотивація та підтримка учнів	Гра включає в себе елементи позитивного підкріплення для заохочення учнів, що важливо для дітей з особливими освітніми потребами, щоб вони відчували себе зацікавленими і мотивованими. Під час гри вчителі можуть надавати додаткову підтримку і заохочуючи їх до подальшої участі в грі
Мовний компонент	Оскільки учні можуть мати труднощі з мовленням або комунікацією, завдання гри були адаптовані так, щоб мінімізувати необхідність складних вербалізацій. Всі запитання з різних предметів були сформульовані у простій та доступній формі
Гнучкість у процесі гри	Для забезпечення доступності гри було передбачено, що вона може бути адаптована під індивідуальні потреби кожного учня. Уроки можна проводити як індивідуально, так і в групах, дозволяючи вчителям коригувати темп і складність завдань відповідно до можливостей учнів

* Джерело сформовано автором.

«Космічні ерудити» є навчальною настільною грою, яка поєднує елементи інтерактивного навчання, сприяючи засвоєнню знань з математики, природознавства, української мови та фінансової грамотності. Гравці мають змогу брати участь у грі як індивідуально, так і в командах, що створює можливості для розвитку навичок співпраці, комунікації та командного духу, а також додає елемент змагання та мотивації до подальшого навчання. Гра стимулює інтерес до навчання, дозволяючи зробити процес засвоєння знань більш захопливим.

Перед початком гри ведучий надає кожному учаснику або команді 10 кубиків LEGO, що будуть використані для будівництва космічного корабля на завершальному етапі гри. Вибір першого ходу й ігрової карти (рис. 1) здійснюється за допомогою будь-якого обраного учасниками способу, що забезпечує справедливість і рівність шансів. У процесі гри учасники повинні стратегічно використовувати надані ресурси (кубики LEGO) для досягнення мети – будівництва космічного корабля, що потребує не лише знань, а й ретельного планування та прийняття рішень.

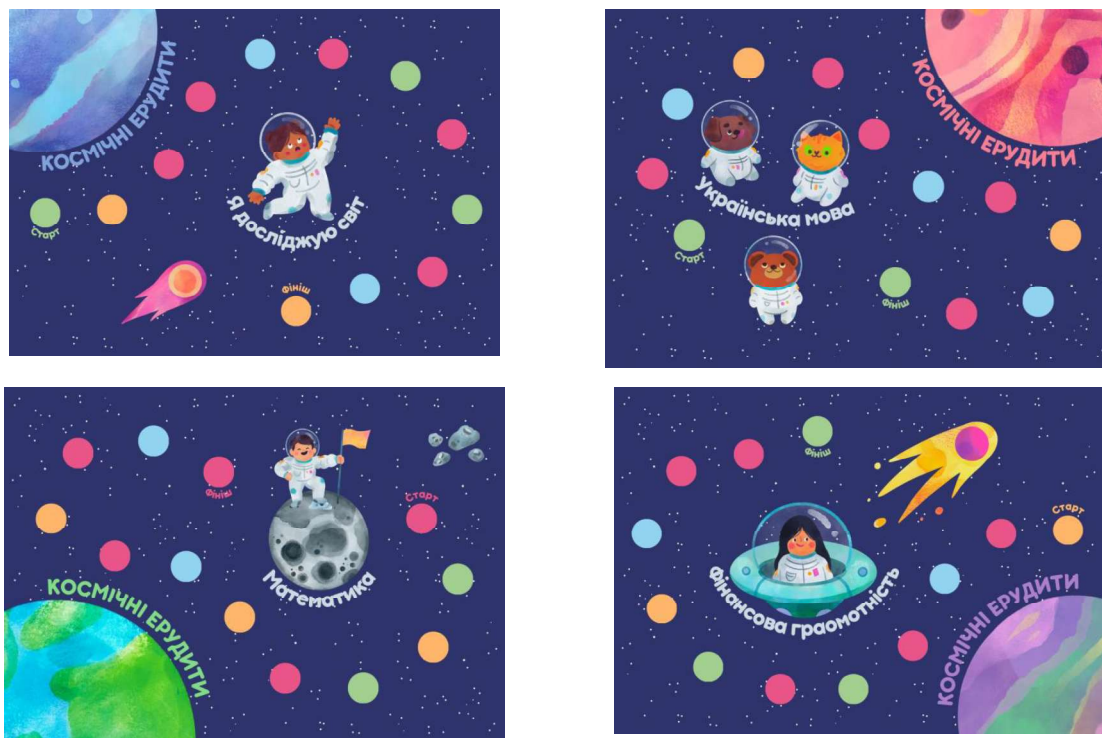


Рис. 1. Ігрові карти настільної гри «Космічні ерудити»*

* Джерело сформовано автором.

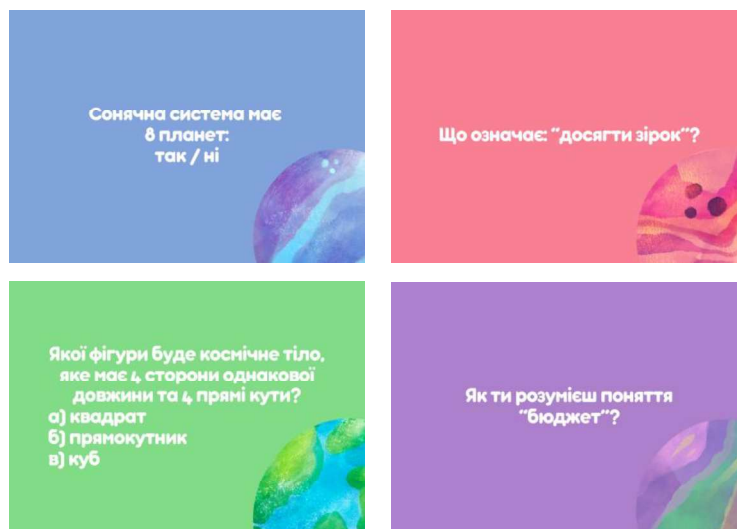


Рис. 2. Картки із запитаннями до настільної гри «Космічні ерудити»*

* Джерело сформовано автором.

Ігрове поле містить різні комірки, кожна з яких має визначену функцію: червоні — містять запитання з навчальних дисциплін «Математика», «Українська мова», «Я пізнаю світ» та «Фінансова грамотність» (рис. 2), правильно відповівши на які, гравець отримує 10 кубиків LEGO; жовті — змушують гравця віддати 5 кубиків LEGO, що додає елемент стратегії в управлінні ресурсами; зелені — забезпечують гравцям додаткові 10 кубиків LEGO; голубі — змушують гравця зробити хід назад, що вносить елемент непередбачуваності.

Після проходження чотирьох ігрових карт, гравці складають свій космічний корабель з отриманих кубиків LEGO. Кубики LEGO, завдяки своїй структурованій, але в той же час гнучкій природі, дозволяють створювати безліч моделей і варіантів, що забезпечує широкі можливості для творчості та індивідуального підходу, а це вкрай важливо для учнів з особливими освітніми потребами. Переможцем є учасник або команда, чий корабель вийде найбільшим (як альтернативу кубикам LEGO можна використовувати бали, тоді переможе гравець або команда, яка набере найбільшу кількість балів).

Висновки з дослідження і перспективи подальших розвідок. Отож, дослідження використання елементів гейміфікації в інклюзивних навчальних практиках, зокрема настільної гри «Космічні ерудити», дає змогу зробити такі висновки:

1. Настільна гра «Космічні ерудити» є ефективним інструментом для інтеграції навчальних дисциплін у контексті гейміфікації. Вона сприяє розвитку когнітивних навичок в учнів, через виконання завдань з математики, природознавства, української мови та фінансової грамотності. Використання різноманітних типів комірок на ігровому полі, таких як червоні (запитання), зелені (отримання кубиків LEGO), жовті (втрата кубиків LEGO) та голубі (відступ на один хід назад), стимулює учнів до стратегічного планування та аналізу своїх дій.

2. Гра є потужним інструментом для підтримки інклюзивного навчання, оскільки її правила були адаптовані для учнів з особливими освітніми потребами. Спрощення завдань, чітка структура та використання візуальних компонентів (карток, символів, кольорів) дозволяють учням з різними рівнями розвитку брати активну участь у навчанні. Це не лише забезпечує доступність матеріалу, а й дає можливість кожному учневі працювати в межах своїх можливостей, що є ключовим аспектом при роботі з учнями, які мають інтелектуальні або ментальні порушення. 3. Інтерактивна природа гри має значний вплив на мотивування учнів до навчання. Процес виконання завдань, який супроводжується певними фізичними діями – складанням космічного корабля з кубиків LEGO, створює емоційну залученість учнів у навчання, що значно підвищує їхній інтерес до тем, які вони вивчають. Крім того, можливість грати індивідуально або в команді сприяє розвитку соціальних навичок і комунікації. Це дозволяє учням ефективно взаємодіяти, вирішувати конфлікти, працювати в колективі та розвивати емоційний інтелект, що є важливим для їх інтеграції в суспільство.

Подальші дослідження в галузі гейміфікації в інклюзивних навчальних практиках мають важливе значення для створення ефективних, індивідуально адаптованих навчальних програм, що сприяють розвитку учнів з особливими освітніми потребами. Зокрема, ці дослідження можуть допомогти педагогам краще розуміти, як використовувати ігрові технології для покращення мотивації учнів, підвищення їх залученості до навчального процесу і стимулювання активного освоєння матеріалу, розвивати вміння саморегуляції та командної роботи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бикова О. І. Гейміфікація освітнього процесу як психологопедагогічна проблема. Науковий вісник Льотної академії. Серія: Педагогічні науки. 2022. Вип. 11. С. 26–29.
2. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2019. № 67. Т. 1. С. 44–47.
3. Лященко Т.О., Гришуніна М.В., Пічкур В.Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. Управління розвитком складних систем: зб. наук. праць; гол. ред. Лізунов П.П. Київ: КНУБА. 2018. № 35. С. 113–123.
4. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету 2019. Спецвип. С. 250–260. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip.
5. Тріщук О. В. Гейміфікація в освітньому процесі. Технологія і техніка друкарства. 2019. № 3. С. 72–77.

Стаття надійшла до редакції 15.04.2025

Vitalii PYSMENNYI, Vitalii RUDAN. Implementation of gamification elements in inclusive educational practices. The article presents the role of gamification as an innovative approach in the context of inclusive education. It was found that the use of game mechanisms significantly increases pupils motivation and involvement in educational activities, creating a positive emotional background and contributing to a sense of progress and success. This is an important aspect for pupils with special educational needs, since game elements can reduce their anxiety, improve emotional stability and help increase the effectiveness of learning.

The study pays special attention to studying the potential of board games as a means of creating an inclusive learning environment that can promote the integration and socialization of pupils. Board games, due to their interactivity, allow for direct

interaction between pupils, contributing to the development of their communicative and social skills, as well as cooperation skills. This contributes to the successful socialization of pupils and their integration into the educational environment.

The main emphasis in the study is on the possibilities of adapting the author's board game «Space Erudites» for working with pupils with special educational needs. The results of the study confirmed the high effectiveness of this game as a tool for inclusive learning. In the process of adapting the game, factors such as simplifying the rules, using visual elements to facilitate perception, individualizing tasks according to the abilities of pupils, as well as introducing elements of motivation and support for participants were taken into account. In addition, the adaptation of the game included the development of language skills and ensuring flexibility of the rules, which allows ensuring accessibility and effectiveness of learning for pupils with special educational needs.

Key words: gamification of learning, inclusive learning environment, pupils with special educational needs.

REFERENCES

1. Bykova, O. I. (2022). Heimifikatsiia osvitnoho protsesu yak psykholohopedahohichna problema [Gamification of the educational process as a psychological and pedagogical problem]. *Scientific Bulletin of the Flight Academy. Series: Pedagogical Sciences*, vol. 11, pp. 26–29 [in Ukrainian].
2. Karabin, O. Y. (2019). Heimifikatsiia v osvitnomu protsesi yak zasib rozvytku molodshykh shkoliariv [Gamification in the educational process as a means of developing younger schoolchildren]. *Pedagogy of Creative Personality Formation in Higher and General Academic Schools*, vol. 67 (1), pp. 44–47 [in Ukrainian].
3. Liashchenko, T. O., Hryshunina, M. V., Pichkur, V. R. (2018). Heimifikatsiia yak odna z innovatsiinykh form navchalnoho protsesu [Gamification as one of the innovative forms of the educational process]. *Management of Complex Systems Development*, vol. 35, pp. 113–123 [in Ukrainian].
4. Pereiaslavskaya, S. O., Smagina, O. O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoï osvity [Gamification as a modern direction of domestic education]. *Open Educational E-Environment of a Modern University, Special Issue*, pp. 250–260. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip [in Ukrainian].
5. Trishchuk, O. V. (2019). Heimifikatsiia v osvitnomu protsesi [Gamification in the educational process]. *Technology and Printing Techniques*, vol. 3, pp. 72–77 [in Ukrainian].