

ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ НАВЧАННЯ, ВИХОВАННЯ ТА РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ

УДК 37.022:372.891

DOI: <https://doi.org/10.32342/3041-2196-2025-1-29-1>

В.В. БЕЗУГЛИЙ,

*кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувач кафедри географії,
Дніпровський національний університет
імені Олеся Гончара (м. Дніпро, Україна)
<https://orcid.org/0000-0001-6454-3635>*

В.В. ГРУШКА,

*кандидат географічних наук, доцент,
кафедра географії,
Дніпровський національний університет
імені Олеся Гончара (м. Дніпро, Україна)
<https://orcid.org/0000-0002-1016-109X>*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СУЧАСНИЙ ТРЕНД ПРИ ВИВЧЕННІ ГЕОГРАФІЇ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ

Метою статті є визначення ключових особливостей та методичних прийомів гейміфікації в освітньому процесі викладання географії у 10 класі закладів загальної середньої освіти для підвищення мотивації учнів, розвитку їх критичного мислення та формування географічної компетентності. Дослідження в основному використовувало теоретичні методи, включаючи аналіз, синтез, узагальнення та інтерпретацію наукових джерел про гейміфікацію в освіті, методи викладання географії та педагогічну психологію. Крім того, був застосований метод концептуалізації передового педагогічного досвіду, який дозволив виявити ефективні прийоми і підходи для інтеграції ігрових технологій в процес викладання географії в 10 класі.

Теоретико-методологічний аналіз проблеми показав, що гейміфікація, як інноваційний метод, інтегрує елементи гри в навчальний процес та надає змогу значною мірою підвищити рівень взаємодії учнів з навчальним матеріалом, стимулювати їх до самостійного пошуку інформації, аналізу та прояву критичного мислення. Використання гейміфікації в навчанні географії дозволяє створити динамічне й мотивуюче середовище, у якому учні активно працюють із картами, статистичними даними та різними інформаційними ресурсами, що сприяє більш глибокому засвоєнню складних географічних концепцій і термінів.

Проаналізовані наукові публікації з тематики, які свідчать про те, що застосування ігрових технологій (гейміфікації) підвищує навчальну мотивацію сучасного здобувача освіти, рівень засвоєння навчальної інформації через інтерактивність та візуалізованість. Є широкі перспективи у використанні ігрових технологій і під час вивчення шкільного курсу географії.

Зазначено, що гейміфікація у процесі вивчення географії може виконувати низку значущих функцій: залучення здобувачів освіти до навчальної діяльності, стимулювання внутрішньої мотивації до досягнень, розвиток критичного мислення, формування навичок співпраці та командної взаємодії, а також ефективне закріплення знань через повторення. Доцільність використання ігрових форм у географічній освіті зумовлена прикладним характером предмета, що охоплює вивчення реальних об'єктів, явищ і процесів.

Обґрунтовано ефективність застосування таких способів гейміфікації, як географічні квести, вікторини, головоломки, використання карт і інтерактивних завдань, моделювання ситуацій і симуляцій, онлайн-платформи та додатки, тематичні проекти й конкурси, інтерактивні експедиції та дослідження. Особливу увагу приділено використанню гейміфікації під час вивчення географії в 10-х класах, що сприяє більш глибокому розумінню географічних процесів, структур і явищ у контексті вивчення країн і регіонів.

Зроблено висновок про те, що використання ігрових форм у навчанні географії має значний потенціал для розвитку пізнавального інтересу здобувачів освіти та покращення їхніх знань і навичок. Завдяки інтерактивному характеру, ігрові методи сприяють перетворенню навчального процесу на більш динамічний, захопливий і мотивуючий.

Ключові слова: *гейміфікація, ігрові форми, освітній процес, способи гейміфікації, заклад загальної середньої освіти, географічна освіта, компетентності, мотивація.*

Постановка проблеми. У сучасному світі, де глобалізація та міжнародна взаємодія зростають, географічна освіта набуває все більшої важливості. Розуміння географічних процесів, місця та ролі різних регіонів і країн є необхідним для усвідомлення світових проблем, сталого розвитку та громадської свідомості. Однак традиційні методи навчання часто не забезпечують достатнього рівня мотивації та залученості учнів, що може призводити до зниження ефективності засвоєння навчального матеріалу. У зв'язку з цим важливим є впровадження новітніх підходів, які сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищенню їхньої зацікавленості та покращення результатів навчання географії.

Гейміфікація, як інноваційний метод, інтегрує елементи гри в освітній процес, що надає змогу значно підвищити рівень взаємодії учнів із навчальним матеріалом, стимулювати їх до самостійного пошуку інформації, аналізу та критичного мислення. Використання гейміфікації в навчанні географії дозволяє створити динамічне й мотивуюче середовище, у якому учні активно працюють з географічними картами, статистичними даними та різними інформаційними ресурсами, що сприяє глибшому засвоєнню ними складних географічних концепцій і термінів.

Особливе значення ця проблема набуває у старшій школі, зокрема при вивченні географії в 10 класах, оскільки на цьому етапі навчання формується базовий рівень знань, необхідний для подальшого заосвоєння складних дисциплін.

Аналіз останніх досліджень. Хоча термін «гейміфікація» уведений до обігу нещодавно, його концепція нараховує чимало досліджень у науково-педагогічній літературі. Поняття гейміфікації трактують як «процес використання ігрового мислення та ігрових механізмів для залучення аудиторії й вирішення завдань» [Дядікова, 2018]. А. Дж. Кім описує цей термін як «застосування ігрових технологій для створення її привабливого та захоплюючого досвіду» [Kim, 2000, с. 15]. К. М. Карп зі свого боку вказує, що гейміфікація передбачає впровадження естетики, механіки і логіки ігор для мотивації, сприяння навчанню та вирішення проблеми [Карп, 2012].

Глибокі науково-дидактичні дослідження з гейміфікації провели: Н. Пелінг [Pelling, 2011], який одним із перших застосував власне термін «гейміфікація»; Г. Зікерманн [Zichermann, 2011], який уперше дослідив використання головних елементів гри в неігровому середовищі; А. Дж. Кім [Kim, 2000] і К. М. Карп [Карп, 2012] досліджували понятійний апарат та основні дидактичні особливості гейміфікації; Д. Кларк [Clark, 2006] суттєву увагу приділив дослідженню впливу ефекту ігор на мотивацію в навчанні.

Серед наявних вітчизняних досліджень слід відзначити праці О. Макаревич, якою доведено, що гейміфікація є важливим фактором підвищення ефективності елементів дистанційного навчання для студентів [Макаревич, 2015]. Н. Мошкова та співавтори [Мошкова, Алексеева, Горбатюк, Кравченко, Кортес, 2024] звертають увагу на те, що в умовах пандемії COVID-19 та широкомасштабної війни в Україні учні були позбавлені можливості безпосередньо грати зі своїми ровесниками, що призвело до втрати важливого соціального фактору розвитку – спілкування. Тому нині в освіті виокремлюється нова ідеологія, що заснована на принципах «гейміфікації» та «діджиталізації», коли на заміну традиційних педагогів приходять «ігропедагоги», «координатори онлайн-платформ і освітніх траєкторій». Є. Крюкова і О. Америкідзе, порівнюючи інструменти гейміфікації у закладах вищої освіти Польщі та

України, наголосили на ефективності освітньої платформи Kahoot як однієї з технологій гейміфікації у навчанні англійської мови студентів технічних спеціальностей [Крюкова, Америкі-дзе, 2019].

Наявні наукові публікації свідчать про те, що застосування ігрових технологій (гейміфікації) збільшує мотивацію до навчання сучасного здобувача освіти, підвищує рівень засвоєння навчальної інформації через інтерактивність і візуалізованість. Тож, визначають досить значні перспективи у використанні ігрових технологій і під час вивчення шкільного курсу географії.

Метою статті є визначення основних особливостей та методичних прийомів гейміфікації в освітньому процесі при вивченні географії в 10 класах закладів загальної середньої освіти, що сприятиме підвищенню мотивації учнів, розвитку їхнього критичного мислення та географічної компетентності.

Методи дослідження. У дослідженні в основному використані теоретичні методи, включаючи аналіз, синтез, узагальнення та інтерпретацію наукових джерел про гейміфікацію в освіті, методи викладання географії та педагогічну психологію. Крім того, був застосований метод концептуалізації передового педагогічного досвіду, який дозволив виявити ефективні прийоми і підходи для інтеграції ігрових технологій в процес викладання географії в 10 класі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація знайшла широке застосування в освіті за рахунок своєї здатності залучати учнів до освітнього процесу через ігрові елементи. Сучасні педагоги постійно шукають інноваційні підходи для підвищення ефективності навчання, і одним із таких і виступає саме гейміфікація. У загальному сенсі гейміфікація означає впровадження ігрових елементів у неігрові контексти, що спрямовані на підвищення успішності користувачів і стимулювання колективних дій для досягнення певної мети.

Особливе її значення в освітньому процесі є орієнтованість на потреби сучасних здобувачів, які виникають через інтерактивність комп'ютерних ігор і соціальних мереж. Хоча гейміфікацію упродовж достатньо тривалого часу успішно використовують у маркетингу та менеджменті, її впровадження в освіту відкриває нові можливості для стимулювання інтересу до навчання та розвитку ключових умінь, навичок і здібностей здобувачів освіти [Дьоміна, 2018].

Гейміфікація в навчальному процесі географії може виконувати кілька важливих функцій у школі (рис. 1). 3-поміж них такі, як-от:



Рис. 1. Основні функції гейміфікації при викладанні географії

1) *Залучення до навчального процесу.* Використання гейміфікації у викладанні географії сприяє створенню захопливої та емоційно насиченої атмосфери на уроці, заохочуючи учнів брати активну участь у навчанні. Завдяки впровадженню ігрових елементів – рівнів,

нагород, викликів – географічні теми постають у більш привабливому, доступному форматі, що посилює інтерес до предмета.

2) *Мотивація до досягнень*. Гейміфікація надає змогу формувати систему заохочення учнів, які досягають певних навчальних результатів. Бейджі, підвищення рівня складності завдань, відкриття нових можливостей – ці елементи підтримують прагнення до успіху, активізують внутрішню мотивацію й сприяють самореалізації.

3) *Розвиток критичного мислення*. Ігрові сценарії, побудовані на розв'язанні географічних задач, створюють умови для формування навичок аналізу, оцінювання та ухвалення рішень. Такі завдання спонукають учнів осмислювати інформацію, застосовувати знання в нових ситуаціях і мислити системно.

4) *Співпраця та командна робота*. Гейміфікація відкриває можливості для організації навчання у форматі взаємодії. Робота в командах під час виконання спільних завдань сприяє розвитку в учнів навичок комунікації, взаємної підтримки та відповідальності за результат.

5) *Закріплення матеріалу через повторення*. Ігрові формати – тематичні вікторини, інтерактивні вправи, міні-ігри, підсумкові тестування – ефективно слугують інструментами для організації повторення й засвоєння навчального матеріалу. Вони надають процесу навчання динамічності та підвищують його результативність.

Ефективність засвоєння географії значно підвищується у разі застосування ігрових форм, оскільки цей предмет пов'язаний із вивченням реальних явищ, процесів та об'єктів в природі і суспільстві. В ігровому форматі учні можуть досліджувати географічні карти, розв'язувати екологічні проблеми чи моделювати різні сценарії природних та суспільних явищ [Варакута, Варакута, 2017]. Це допомагає підвищити інтерес до предмета, формує мотивацію до навчання та розвиває практичні навички, необхідні для аналізу та застосування отриманих знань.

Сучасна географічна освіта активно інтегрує ігрові елементи в освітні методики завдяки їхній гнучкості й здатності ефективно працювати в різних форматах навчання. Зокрема, у дистанційному освітньому середовищі широко використовують інтерактивні інструменти, як-от Kahoot або Quizlet, які роблять навчальний процес більш динамічним і залученим [Грушка, 2021]. У контексті STEM-освіти ігри стають засобом інтеграції науки, технологій, інженерії, математики та географії, допомагаючи учням практично застосовувати знання. Використання ігрових технологій також відповідає принципам компетентнісного підходу, оскільки сприяє розвитку таких навичок, як-от: співпраця, критичне мислення та креативність [Переяславська, Смагіна, 2019].

Класифікація ігрових форм навчання в географії охоплює різноманітні підходи, які можна розділити на кілька категорій залежно від формату проведення, мети застосування й типу взаємодії між учасниками (рис. 2).



Рис. 2. Класифікація ігрових форм навчання географії

Рольові ігри передбачають виконання учнями певних ролей, що відтворюють реальні ситуації, пов'язані з географічними процесами та проблемами, наприклад, моделювання екологічних конференцій або обговорення питань урбанізації. *Настільні ігри*, географічні квізи або картографічні пазли, спрямовані на закріплення знань у захопливій формі. *Цифрові ігри* охоплюють інтерактивні симуляції, освітні платформи (наприклад, GoogleEarth) або додатки, які забезпечують динамічне навчання та візуалізацію географічних явищ [Варакута, Варакута, 2017].

За призначенням виокремлюють такі ігрові форми, як-от: мотиваційні, розвивальні та контрольні-оцінювальні. *Мотиваційні ігри* використовують для активізації пізнавальної діяльності учнів, наприклад, це можуть бути вікторини чи завдання на основі реальних географічних ситуацій. *Розвивальні ігри* спрямовані на формування критичного мислення, уміння аналізувати й синтезувати інформацію, що може бути реалізовано через ігри, які моделюють глобальні процеси (наприклад, вплив на зміну клімату). *Контрольно-оцінювальні ігри* застосовують задля перевірки знань і закріплення матеріалу, наприклад, шляхом інтерактивних тестів, квестів або командних змагань [Макаревич, 2015].

Індивідуальні ігри забезпечують розвиток персональних навичок та вмінь, наприклад, роботу з географічними картами або цифровими платформами. *Групові ігри* сприяють співпраці в невеликих групах для виконання спільного завдання, наприклад, розробки екологічного проекту. *Командні ігри* створюють умови для здорової конкуренції між учасниками, що сприяє розвитку як навичок взаємодії, так і змагального духу. Прикладом можуть слугувати географічні турніри, вікторини або командні змагання з використанням інтерактивних завдань [Переяславська, Смагіна, 2019].

Застосування гейміфікації надає процесу навчання динаміки, емоційної залученості та внутрішньої мотивації. У шкільному курсі географії ігрові підходи сприяють глибшому засвоєнню складного й об'ємного матеріалу, водночас формуючи в учнів критичне мислення й елементи дослідницького підходу.

У навчанні географії можна застосовувати такі способи гейміфікації:

1) **Географічні квести** як форма ігрової діяльності передбачають розроблення навчальних маршрутів, під час проходження яких учні виконують завдання або розгадують головоломки, пов'язані з географічним матеріалом. Зокрема, учасники можуть послідовно розв'язувати запитання, що стосуються виявлення географічних об'єктів, природних зон чи історичних подій, прив'язаних до конкретної території.

2) **Географічні вікторини** слугують ефективним способом перевірки знань учнів. Завдання у форматі запитань і відповідей, які виконуються як у традиційному вигляді, так і через інтерактивні платформи (наприклад, Kahoot або Quizizz), сприяють закріпленню матеріалу та формуванню здорової конкуренції серед здобувачів освіти.

3) **Географічні головоломки** – це цікаві та пізнавальні завдання, що допомагають учням розвивати навички просторового мислення, знання з географії та формують увагу до деталей. Вони можуть бути використані як на уроках, так і в домашній самостійній роботі або в позаурочний час. Це можуть бути кросворди, пазли, задачі на складання карт, які потребують логічного мислення та знань географічної номенклатури.

4) **Використання карт та інтерактивних завдань** дозволяє учням навчитися орієнтуватися на місцевості, визначати координати, аналізувати природні та соціально-економічні характеристики території. Наприклад, учням може бути запропоновано знайти на карті країни з певними демографічними показниками, показати основні транспортні вузли або відтворити історичні маршрути подорожей першовідкривачів.

5) **Моделювання ситуацій та симуляцій** у навчанні географії передбачає використання рольових ігор, у яких учні виступають у ролі дослідників, картографів або представників органів влади, що ухвалюють рішення на основі географічних даних. Одним із прикладів є імітація міжнародних конференцій, зокрема засідань ООН або кліматичних самітів. У таких вправах учні представляють різні країни чи організації та беруть участь в обговоренні актуальних глобальних проблем – змін клімату, охорони довкілля, демографічних викликів тощо.

6) **Онлайн-платформи та додатки** у контексті гейміфікації дають змогу використовувати онлайн-ігри або мобільні додатки для інтерактивного вивчення світу, визначення ге-

ографічних об'єктів та розв'язання завдань у реальному часі. Одними з найпопулярніших освітніх платформ в географії є Google Earth, Kahoot, Quizizz. Ці платформи проводять вікторини, тести та інші інтерактивні заходи, де учні можуть активно змагатися, отримуючи бали за правильні відповіді, і у такий спосіб закріплювати отриманні знання на уроці. Використання такої платформи також дозволяє варіювати рівні складності завдань і забезпечити індивідуальні можливості учнів, створюючи конкурентне середовище, що мотивує їх до навчання.

7) **Тематичні проекти та конкурси** призначені для організації проектної роботи, під час якої учні можуть створювати свої власні карти, моделі або презентації географічних об'єктів і процесів.

8) **Інтерактивні експедиції та дослідження** є ще одним ефективним типом рольової гри на уроці географії. Учні мають можливість узяти участь у віртуальних подорожах або наукових експедиціях. Наприклад, учні можуть моделювати дослідження природних зон, проводити екологічні або географічні дослідження, виконуючи завдання на основі реальних чи змодельованих сценаріїв. У процесі таких ігор учні опиняються у змодельованих умовах, де стикаються з природними чинниками, аналізують географічні та екологічні процеси, а також здійснюють оцінювання власних дослідницьких рішень. Такий формат навчання сприяє глибшому усвідомленню значення природних ресурсів, розумінню впливу людської діяльності на довкілля та розвитку навичок критичного мислення.

Як висновок, рольові ігри сприяють не лише покращенню знань на уроках географії, а й розвивають важливі соціальні та комунікативні навички, допомагають учням краще зрозуміти й опанувати вивчені наукові географічні концепції.

Настільні й карткові ігри є ефективним засобом інтеграції гейміфікації в навчальний процес з географії. Вони забезпечують створення візуалізованих, практично орієнтованих і інтерактивних завдань, що сприяють залученню учнів до активної діяльності й розвитку стратегічного мислення. Такий формат подачі навчального матеріалу робить опанування географічних понять більш доступним і цікавим, водночас забезпечуючи глибше засвоєння знань.

Розроблення навчальних настільних ігор – це реальний спосіб інтегрувати географічні концепції в процесі гри [Переяславська, Смагіна, 2019]. Наприклад, можна створити гру, де учні повинні переміщати фішки по карті, виконуючи завдання, пов'язані з географічними об'єктами, такими як континенти, океани, країни, природні ресурси, кліматичні зони тощо. Такі ігри можуть включати запитання, на які учні повинні дати правильну відповідь. Цей формат дозволяє учням активно взаємодіяти з матеріалом, покращує пам'ять і навички роботи в команді, а також стимулює інтерес до певних тем, які можуть здаватися сухими або складними.

Картографічні ігри для вивчення території та природних ресурсів сприяють розвитку просторового мислення та навичок картографії. Вони можуть бути побудовані на основі карт, де учні, наприклад, засвоюють місцезнаходження природних ресурсів, вибирають оптимальні маршрути для транспортування чи розв'язують завдання щодо використання земельних ресурсів у різних регіонах. Такі ігри дозволяють вивчати географічні, економічні й екологічні процеси на практиці, надаючи учням можливості самостійно працювати з картами.

Використання настільних та картографічних ігор на уроках з географії також допомагає учням краще зрозуміти взаємозв'язки між людьми та природою, а також роль географії в прийнятті рішень щодо раціонального використання природних ресурсів. Ці ігри сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації, стратегічного планування та критичного мислення [Крюкова, Америкідзе, 2019].

Загалом, гейміфікація в навчанні географії має багато переваг, однак її успішне впровадження потребує постійної підготовки, доступу до технологій та змін у підходах до освітнього процесу. Врахування цих факторів дозволяє досягти більш ефективних результатів та сприяти підвищенню мотивації та залученості учнів.

У 10-х класах закладів загальної середньої освіти є можливість використання різних видів ігор для навчання географії, що сприяє більш глибокому розумінню географічних процесів, структури та явищ. Наведемо кілька можливих видів ігор, які можна використовувати для вивчення географії країн та регіонів світу:

1. Моделювання міжнародної конференції ООН з питань екології, де учні повинні захищати позиції різних країн щодо ставлення до зміни клімату Землі.

2. Квест на визначення найбільш густонаселених і найменш урбанізованих країн Європи, розміщення місць із високою міграцією населення.

3. Географічна вікторина з питаннями про різні країни, їхні природні ресурси, економіку або демографічні особливості. Під час гри учні змагаються в команді чи індивідуально за отримання бали.

4. Застосування гри Geo Guessr для вивчення природних ландшафтів різних країн з метою формування уявлень про їхній зовнішній вигляд, просторове розташування та характерні географічні ознаки..

5. Змагання з пошуку правильних відповідей на географічні питання або розв'язання завдань на основі застосування карти світу чи конкретної країни.

6. Аналіз зміни клімату через вплив людської діяльності на природу.

7. Гра, де учні повинні спільно розв'язувати питання управління водними ресурсами в певному регіоні.

8. Моделювання економічного розвитку країни на основі застосування різних факторів (ресурси, демографічна ситуація, зовнішня політика тощо).

Застосування ігрових форм на уроках географії у 10 класі відкриває широкі можливості для розвитку різних аспектів пізнавальної діяльності учнів. Ігрові завдання сприяють підвищенню інтересу до предмета, забезпечують більш глибоке розуміння складних географічних процесів і сприяють формуванню навичок, необхідних для аналізу та вирішення реальних проблем.

З огляду на викладене вище можемо відзначити головні переваги гейміфікації саме в навчанні з географії:

– **Підвищення мотивації учнів.** Гейміфікація дозволяє органічно поєднати традиційне навчання із захопливими елементами, що стимулюють активність учнів на уроках. Упровадження завдань, балів, рівнів і винагород створює відчуття досягнення й поступу, що підвищує зацікавленість у вивченні географії та робить освітній процес більш емоційно залученим.

– **Покращення рівня засвоєння матеріалу через інтерактивність.** Ігрові підходи сприяють глибшому розумінню навчального змісту завдяки активній взаємодії з ним. Використання карток, онлайн-вікторин, симуляцій та інших інтерактивних засобів дозволяє учням ефективніше опановувати складні географічні поняття та перевіряти знання в умовах, наближених до реальної практики.

– **Розвиток критичного мислення, творчості та командної взаємодії.** Гейміфікація створює умови для формування важливих когнітивних і соціальних умінь, таких як аналіз інформації, прийняття рішень, логічне мислення та комунікація. Виконання ігрових завдань часто вимагає від учнів розв'язання проблем, порівняння аргументованих позицій, генерування нових ідей, що сприяє розвитку креативності й навичок співпраці.

– **Сприяння сталому інтересу до географічної науки.** Ігрові елементи не лише урізноманітнюють навчання, а й поглиблюють інтерес учнів до взаємозв'язків між природними й суспільними явищами. Завдяки гейміфікації учні краще усвідомлюють значущість географії як науки, що пояснює сучасні глобальні процеси та виклики.

Застосування гейміфікації в навчанні географії має суттєвий потенціал для підвищення мотивації учнів і перетворення освітнього процесу на більш динамічний та емоційно залучений. Водночас існують певні обмеження, які слід враховувати під час упровадження ігрових методів у навчальну практику.

Висновки. Використання ігрових форм на уроках з географії має значний потенціал для розвитку пізнавального інтересу учнів і підвищення рівня їхніх знань і навичок. Ігрові методи завдяки своїй інтерактивності здатні зробити навчальний процес географії більш захопливим і мотивуючим. Рольові ігри, а також настільні й цифрові ігри дозволяють учням не тільки активно долучатися до навчання, а й розвивати такі важливі якості, як-от: критичне мислення, здатність до співпраці та командної роботи, до застосування географічних знань у реальних ситуаціях.

Результати проведеного дослідження свідчать про те, що гейміфікація є ефективним інструментом у навчанні географії, сприяє підвищенню мотивації, активності та успішності учнів. Розроблені методики демонструють практичну значущість і можуть бути впроваджені в освітній процес для формування ключових компетентностей учнів.

Список використаних джерел

- Варакута, О. М., Варакута, Х. О. (2017). Інноваційні підходи до формування змісту географічної освіти в школі. *Освітній простір XXI століття: реалії, новації, перспективи: матеріали наук.-практ. конф.* (с. 22–26). Тернопіль: ТНЕУ.
- Грушка, В. В. (2021). Інтерактивні технології дистанційного навчання на уроках географії. *Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і Психологія»*, 1 (21), 24–31. doi: 10.32342/2522-4115-2021-1-21-3
- Дьоміна, І. О. (2018). Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. Відновлено з <https://nus.org.ua/2018/03/12/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/>
- Дядікова, О. А. (2018). Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Відновлено з <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia/>
- Крюкова, Є. С., Америкідзе, О. С. (2019). Гейміфікація навчання. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, 67 (2), 51–55. doi: 10.32840/1992-5786.2019.67-2.10
- Макаревич, О. О. (2015). Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*, 2(17), 275–277.
- Мошкова, Н., Алексеева, Г., Горбатюк, Л., Кравченко, Н, Кортес, Х. І. (2024). Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти. *Молодь і ринок*, 4 (224), 82–87. doi: 10.24919/2308-4634.2024.300147
- Переяславська, С. О., Смагіна, О. О. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету. Спецвипуск «нові педагогічні підходи в STEAM освіті»*, 250–260. doi: 10.28925/2414-0325.2019s24
- Clark, D. (2006). *Games and e-learning*. Sunderland: Caspian Learning Ltd.
- GoogleEarth. (2025). Відновлено з <https://earth.google.com/web/-23>
- Kahoot. (2025). Відновлено з <https://kahoot.it/>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kim, A. J. (2000). *Community building on the web: Secret strategies for successful online communities*. Berkeley: Peach Pit Print.
- Pelling, N. (2011). The Short Prehistory of Gamification. *Funding Startups (& other impossibilities)*. Retrieved from <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
- Quizizz. (2025). Відновлено з <https://quizizz.com/?lng=en>
- Zichermann, G. (2011). *Game mechanics in web and mobile apps*. California: O’Reilly Media.

References

- Clark, D. (2006). *Games and e-learning*. Sunderland, Caspian Learning Ltd., 31 p.
- Domina, I. O. (2018). *Yak navchannia na osnovi ihor rozvyvaie navychky 21-ho stolittia* [How game-based learning develops 21st century skills]. Available at: <https://nus.org.ua/2018/03/12/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/> (Accessed 12 March 2025). (In Ukrainian).
- Dyadikova, O. A. (2018). *Hra yak instrument: shcho take heimifikatsiia?* [Game as a tool: what is gamification?] Available at: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia/> (Accessed 12 March 2025). (In Ukrainian).
- GoogleEarth. Available at: <https://earth.google.com/web/-23> (Accessed 12 March 2025).
- Hrushka, V. Interactive distance educational technologies in geography lessons. *Bulletin of Alfred Nobel University. Series: Pedagogy and Psychology*, 2021, no. 1 (21), pp. 24–31. doi: 10.32342/2522-4115-2021-1-21-31(21) (In Ukrainian).
- Kahoot. Available at: <https://kahoot.it/> (Accessed 12 March 2025).
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 336 p.
- Kim, A. J. (2000). *Community building on the web: Secret strategies for successful online communities*. San Francisco, CA, Pfeiffer Publ., 380 p.

Kryukova, Ye. S., Ameridze, O. S. (2019). Gamification of education. *Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*, 2019, issue 67 (2), pp. 51–55. doi: 10.32840/1992-5786.2019.67-2.10 (In Ukrainian).

Makarevych, O. O. *Heimifikatsiia yak nevidiemnyi chynnyk pidvyshchennia efektyvnosti elementiv dystantsiinoho navchannia* [Gamification as an integral factor in improving the effectiveness of distance learning elements]. *Young Scientist*, 2015, no. 2(17), pp. 275–277. (In Ukrainian).

Moshkova, N., Alyeksyeyeva, H., Horbatiuk, L., Kravchenko, N., Kortez Kh.I. Gamification as one of the trends in modern education. *Youth & Market*, 2024, no. 4 (224), pp. 82–87. doi: 10.24919/2308-4634.2024.300147 (In Ukrainian).

Pelling, N. (2011). *The Short Prehistory of Gamification*. Available at: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (Accessed 12 March 2025).

Pereiaslavsk, S., & Smahina O. (2019). Gamification as the current trend of national education. *Open Educational E-Environment of Modern University. Special edition: New Pedagogical Approaches in STEAM Education*, pp. 250–260. doi: 10.28925/2414-0325.2019s24 (In Ukrainian).

Quizizz. Available at: <https://quizizz.com/?lng=en> (Accessed 12 March 2025).

Varakuta, O.M., Varakuta, Kh.O. (2017). *Innovatsiini pidkhody do formuvannia zmistu heohrafichnoi osvity v shkoli* [Innovative approaches to shaping the content of geographical education at school]. *Materialy naukovo-praktychnoi konferentsii "Osvitnii prostir KhKhI stolittia: realii, novatsii, perspektyvy"* [Proc. Scien. and Pract. Conf. "Educational space of the 21st century: realities, innovations, prospects"]. Ternopil, TNEU, pp. 22–26 (In Ukrainian).

Zichermann, G. (2011). *Game mechanics in web and mobile apps*. California, O'Reilly Media Publ., 182 p.

GAMIFICATION AS A MODERN TREND IN THE STUDY OF GEOGRAPHY IN GENERAL EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Vitaliy Bezugly, PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Department of Geography, Oles Honchar Dnipro National University, Dnipro, Ukraine.

E-mail: vetalbezugly@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0001-6454-3635>

Victor Hrushka, PhD in Geography, Associate Professor, Department of Geography, Oles Honchar Dnipro National University, Dnipro, Ukraine.

E-mail: grush_vv@ua.fm

<https://orcid.org/0000-0002-1016-109X>

DOI: <https://doi.org/10.32342/3041-2196-2025-1-29-1>

Keywords: gamification, game forms, educational process, methods of gamification, general secondary education institution, geographical education, competences, motivation.

The article examines the main features and methodological techniques of gamification in the educational process in the study of geography in general educational institutions as a whole and in Year 10 in particular.

The purpose of the article is to explore the key features and methodological techniques of gamification in the educational process of teaching geography in Year 10 of general secondary education institutions, to enhance students' motivation, develop their critical thinking, and foster their geographical competence.

*The study primarily employed theoretical **methods**, including analysis, synthesis, generalisation, and interpretation of scholarly sources on gamification in education, methods of teaching geography, and educational psychology. In addition, the method of conceptualising advanced pedagogical experience was applied, which made it possible to identify effective techniques and approaches for integrating game-based technologies into the process of teaching geography in Year 10.*

It has been shown that gamification, as an innovative method, integrates game elements into the educational process and allows a significant increase in the level of interaction of stu-

dents with educational material, stimulating them to search for information, analysis and critical thinking. The use of gamification in teaching geography allows creating a dynamic and motivating environment in which students actively work with maps, statistical data and various information resources, which contributes to a deeper understanding of complex geographical concepts and terms.

It is emphasised that gamification in the geography learning process can perform several important functions at school, including: engagement in the educational process, motivation for achievement, development of students' critical thinking, cooperation and teamwork, and consolidation of material through repetition.

The expediency of using such methods of gamification in teaching geography as geographical quests, geographical quizzes, geographical puzzles, the use of maps and interactive tasks, modelling situations and simulations, online platforms and applications, thematic projects and competitions, interactive expeditions and research, is substantiated. Particular emphasis is placed on the expediency of using gamification in the study of geography in Year 10, which contributes to a deeper understanding of geographical processes, structure and phenomena in the study of countries and regions.

Gamification creates a lasting interest in geography as a science. The integration of gamification into the educational process promotes a lasting interest in geography. Game elements can make students interested not only in the facts and statistics they learn, but also in understanding the relationships between natural, social and economic processes. Deeper immersion in the learning material through games allows students to better appreciate the importance of geography as a scientific discipline that has a direct impact on the modern world.

It aids in improving learning through interactivity, actively engages students in the learning process through interactive methods that allow them to interact with the learning material. The use of maps, online quizzes, simulations and other interactive tools enables students to better understand and remember complex geographical concepts. Interactivity allows testing knowledge in practice, which ensures the effectiveness of the material.

The conclusions highlight that the use of game-based learning in geography has significant potential for developing students' cognitive interest and improving their knowledge and skills, and any game-based methods, due to their interactivity, can make the geography learning process more exciting and motivating.