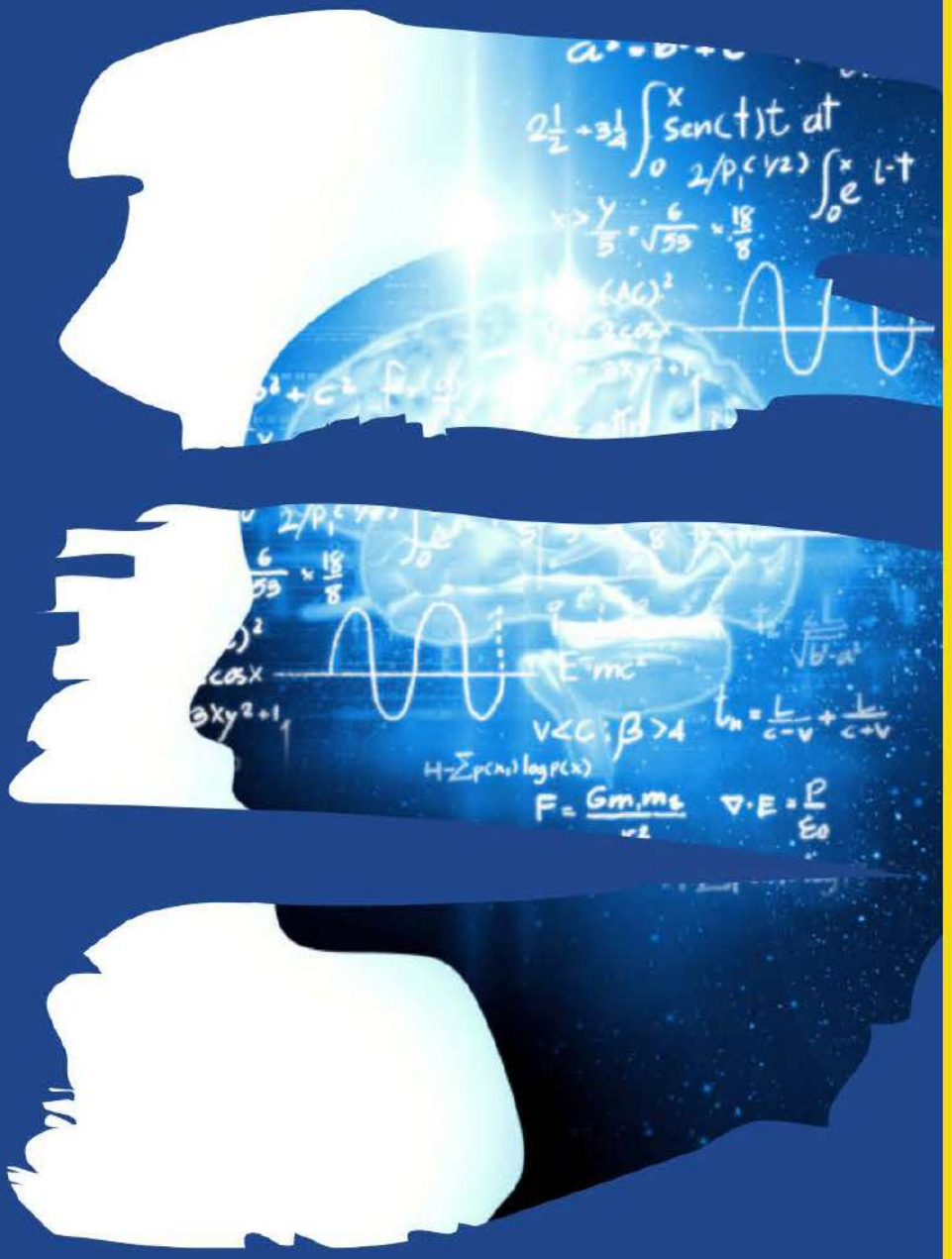
Наукові перспективи
Видавнича група



ВІСНИК науки та освіти

ISSN 2786-6165 (ONLINE)

Bulletin of Science and Education

№ 5(47) 2026

6. Fairclough N. Media Discourse. London : Edward Arnold, 1995. 214 p.
7. Wodak R., Meyer M. Methods of Critical Discourse Analysis. 3rd ed. — London : SAGE, 2016. 280 p.
8. Hall S. Encoding and Decoding in the Television Discourse. Birmingham : Centre for Contemporary Cultural Studies, 1980. 38 p.
9. Chomsky N., Herman E. Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media. New York : Pantheon Books, 1988. 412 p.
10. Castells M. The Rise of the Network Society. 2nd ed. Oxford : Blackwell,2010.597p.
11. Couldry N., Hepp A. The Mediated Construction of Reality. Cambridge : Polity Press, 2017. 290 p.
12. Barthes R. Mythologies. New York : Hill and Wang, 1972. 160 p.
13. Peirce C. S. Philosophical Writings of Peirce / ed. by J. Buchler. New York : Dover Publications, 1955. 386 p.

Дата першого надходження статті до видання: 12.05.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 26.05.2026

Bulletin of Science and Education
ВІСНИК науки та освіти
ISSN 2786-6165 (ONLINE) № 5(47) 2026

УДК 37.016:811.161.2’35:004.5:794

https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-5(47)-1920-1935

Тимчук Інна Миколаївна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри філології, педагогіки та методики викладання, Білоцерківський національний аграрний університет, м. Біла Церква, https://orcid.org/0000-0001-5018-0458

Кабиш Марина Юріївна доктор педагогічних наук, старший викладач кафедри української мови, літератури та методики навчання, Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка, м. Глухів, https:// orcid.org/ 0000-0002-0454-6065

Дмитренко Наталія Вячеславівна кандидат філологічних наук, доцент кафедри інформаційної діяльності та зв’язків з громадськістю, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ, https://orcid.org/0000-0002-2258-9501

ЕФЕКТИВНІСТЬ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ПЛАТФОРМ У НАВЧАННІ УКРАЇНСЬКОГО ПРАВОПИСУ (ЗА НОВОЮ РЕДАКЦІЄЮ)

Анотація. Актуальність дослідження зумовлена необхідністю підвищення рівня правописної грамотності в умовах упровадження нової редакції українського правопису, що вимагає оновлення підходів до навчання та посилення практико-орієнтованих компонентів освітнього процесу. Традиційні методи засвоєння орфографічних норм часто не забезпечують належного рівня мотивації здобувачів освіти та не сприяють стабільному закріпленню навичок. У цьому контексті гейміфіковані платформи розглядаються як інноваційний інструмент, що інтегрує когнітивні й мотиваційні механізми навчання. Особливої ваги набуває питання їх реальної ефективності у формуванні правописної компетентності.

Метою статті є комплексне дослідження ефективності гейміфікованих платформ у навчанні українського правопису за новою редакцією. Методи дослідження охоплюють систематизацію наукових підходів, порівняльний аналіз освітніх платформ, елементи педагогічного експерименту, а також узагальнення емпіричних даних щодо динаміки сформованості правописних навичок.

У результаті дослідження встановлено, що гейміфіковані платформи забезпечують вищу динаміку засвоєння правописних норм порівняно з

традиційними підходами. Виявлено суттєве зниження кількості помилок, зростання швидкості виконання завдань і підвищення рівня навчальної мотивації. Доведено, що ефективність таких платформ визначається поєднанням інтерактивності, адаптивності та системності подання навчального матеріалу. Запропоновано модель впливу гейміфікації на формування правописної компетентності, що відображає взаємозв'язок між мотиваційними й когнітивними чинниками.

У висновках зазначено, що використання гейміфікованих платформ сприяє підвищенню ефективності навчання правопису та формуванню стійких орфографічних навичок. Отримані результати можуть бути використані для вдосконалення освітніх практик і розроблення цифрових навчальних середовищ. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розширенням емпіричної бази, уточненням критеріїв оцінювання ефективності цифрових інструментів та інтеграцією міждисциплінарних підходів, зокрема поєднанням педагогічних практик з аналітикою освітніх даних.

Ключові слова: гейміфікація, цифрове навчання, орфографічна компетентність, освітні платформи, мотивація навчання, інтерактивні технології, мовна підготовка.

Tymchuk Inna PhD in Pedagogics, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Philology, Pedagogy and Teaching Methods, Bila Tserkva National Agrarian University, Bila Tserkva, https://orcid.org/0000-0001-5018-0458

Kabysh Maryna Doctor of Pedagogic Sciences, Senior Teacher, Department of the Ukrainian Language, Literature and Teaching Methods, Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University, Hlukhiv, https:// orcid.org/ 0000-0002-0454-6065

Dmytrenko Nataliia PhD, Associate Professor of the Department of Information Activity and Public Relations, Kyiv National University of Culture and Art, Kyiv, https://orcid.org/0000-0002-2258-9501

EFFECTIVENESS OF GAMIFIED PLATFORMS IN TEACHING UKRAINIAN ORTHOGRAPHY (ACCORDING TO THE NEW EDITION)

Abstract. The relevance of the study is driven by the need to improve spelling literacy during the implementation of the new edition of the Ukrainian

Orthography, which requires updated teaching approaches and strengthened practice-oriented components within the educational process. Traditional methods of mastering orthographic norms often fail to provide sufficient motivation for learners and do not contribute to the stable consolidation of skills. In this context, gamified platforms are considered an innovative tool that integrates cognitive and motivational learning mechanisms. The question of their real effectiveness in developing spelling competence is of particular importance.

The purpose of the article is a comprehensive study of the effectiveness of gamified platforms in teaching Ukrainian orthography according to the new edition. The research methods include the systematization of scientific approaches, a comparative analysis of educational platforms, elements of a pedagogical experiment, and the synthesis of empirical data regarding the dynamics of spelling skill development.

The results of the study establish that gamified platforms provide higher dynamics in mastering spelling norms compared to traditional approaches. A significant reduction in the number of errors, an increase in the speed of task completion, and a rise in academic motivation were identified. It is proved that the effectiveness of such platforms is determined by a combination of interactivity, adaptability, and the systematic presentation of educational material. A model of the impact of gamification on the formation of spelling competence is proposed, reflecting the relationship between motivational and cognitive factors.

The conclusions state that the use of gamified platforms enhances the effectiveness of spelling instruction and the formation of stable orthographic skills. The findings can be used to improve educational practices and develop digital learning environments. Prospects for further research are related to expanding the empirical base, refining the criteria for evaluating the effectiveness of digital tools, and integrating interdisciplinary approaches, specifically combining pedagogical practices with educational data analytics.

Keywords: gamification, digital learning, orthographic competence, educational platforms, learning motivation, interactive technologies, language training.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку мовної освіти характеризується необхідністю адаптації освітнього процесу до змін, пов’язаних з упровадженням нової редакції українського правопису. Оновлення мовних норм актуалізує проблему формування правописної компетентності, що виходить за межі простого засвоєння правил і передбачає здатність до їх свідомого та стійкого застосування в різних комунікативних ситуаціях.

Водночас практика засвідчує, що традиційні методи навчання не повністю відповідають сучасним освітнім запитам, оскільки часто не забезпечують достатнього рівня залученості здобувачів освіти та не формують внутрішньої мотивації до опанування мовних норм. У цьому контексті зростає значущість цифрових освітніх інструментів, зокрема гейміфікованих платформ, які поєднують навчальний контент з ігровими механіками.

Проблема дослідження полягає у визначенні ефективності гейміфікованих платформ як засобу формування правописної компетентності в умовах оновлення мовних стандартів. Її розв'язання має безпосередній зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями, зокрема вдосконаленням методик викладання української мови, підвищенням якості мовної підготовки та інтеграцією цифрових технологій в освітній процес.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Здійснений аналіз наукових джерел засвідчує, що проблема ефективності гейміфікованих платформ у навчанні має комплексний характер і охоплює як дидактичні, так і технологічні аспекти організації освітнього процесу. Сучасні дослідження демонструють зростання інтересу до гейміфікації як інструменту підвищення мотивації та якості навчання, проте її застосування у сфері формування правописної компетентності потребує додаткового осмислення.

Так, І. Варнавська обґрунтовує доцільність використання гейміфікації у викладанні української мови за професійним спрямуванням, підкреслюючи її здатність підвищувати навчальну мотивацію та сприяти активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти [1]. На методичних аспектах упровадження гейміфікації на уроках української мови акцентують Л. Кричун та Т. Нестеренко, підкреслюючи її потенціал у формуванні мовних навичок через інтерактивну взаємодію [2].

У контексті формування мовної компетентності О. Довгань пропонує дидактичну модель розвитку термінологічної культури, що опосередковано пов'язана з формуванням нормативного мовлення [3]. Інтеграцію гейміфікованих платформ, зокрема Classcraft, в освітній процес розглядають Г. Козуб, Я. Шинкаренко та В. Козуб, доводячи їхню ефективність у підвищенні залученості здобувачів освіти [4].

Ступінь гейміфікації сучасних онлайн-платформ аналізує Т.Зінов'єва, підкреслюючи, що їхня ефективність залежить від рівня інтеграції ігрових механік у навчальний контент [5]. Розширює розуміння гейміфікації через поєднання її з можливостями штучного інтелекту Т. Базильська [6]. Це розширює можливості персоналізації освітнього процесу.

Гейміфікацію як складник цифровізації освіти розглядають М. Бутиріна, В. Бутиріна та Г. Загреба, підкреслюючи її роль як інноваційної технології, що трансформує традиційні підходи до навчання [7]. На використання інноваційних методів навчання, у яких гейміфікація є одним із важливих елементів підвищення ефективності освітнього процесу, звертає увагу І. Варнавська [8].

Застосування гейміфікованих платформ у навчанні іноземних мов досліджують О. Подзигун та Н. Ткачук, доводячи їхній позитивний вплив на формування комунікативних навичок, що дозволяє екстраполювати ці результати на інші мовні дисципліни [9]. Педагогічні умови підвищення якості навчання в інформаційному середовищі, серед яких гейміфікація розглядається як чинник активізації навчальної діяльності, визначають І. Шахіна та колеги [10].

На ролі гейміфікації у розвитку пізнавальної активності акцентує О. Карабін, підкреслюючи її значення для формування базових навчальних умінь [11]. При цьому Т. Лугова пропонує геймдизайн-орієнтований підхід до розроблення навчальних дисциплін, що дозволяє системно інтегрувати ігрові механіки у структуру освітнього процесу [12].

У зарубіжних дослідженнях проблема гейміфікації розглядається в ширшому контексті цифрової трансформації освіти. Зокрема, П. Шалшо (P. Xalxo), Дж. Кіндо (J. Kindo) та П. Качхап (P. Kachhap) аналізують можливості та виклики онлайн-освітніх екосистем, у яких гейміфікація є важливим компонентом залучення користувачів [13]. Науковці М. Ганус (M. Hanus) та Дж. Фокс (J. Fox) емпірично доводять, що гейміфікація та змагальні елементи можуть як підвищувати, так і модифікувати результати навчання залежно від умов їх застосування [14].

У межах систематичного огляду А. Халді (A. Khaldi), Р. Бузіді (R. Bouzidi) та Ф. Надер (F. Nader) підкреслюють, що ефективність гейміфікації визначається комплексом чинників, зокрема дизайном навчального середовища, рівнем інтерактивності та відповідністю освітнім цілям [15].

Отже, узагальнення наукових підходів дозволяє стверджувати, що гейміфікація розглядається як перспективний інструмент підвищення ефективності навчання, однак її застосування у сфері формування правописної компетентності за новою редакцією українського правопису залишається недостатньо дослідженим. Насамперед це стосується відсутності системного аналізу відповідності гейміфікованих платформ вимогам нової редакції українського правопису. У більшості досліджень увага зосереджується на загальних мотиваційних ефектах гейміфікації, тоді як специфіка формування саме правописних навичок розглядається фрагментарно.

Недостатньо висвітленим є також питання механізмів впливу гейміфікації на засвоєння мовних норм. Зокрема, потребує уточнення, яким чином ігрові елементи трансформуються в стійкі когнітивні результати, пов'язані з правильністю письма. Причинами такого стану є відносна новизна цифрових освітніх практик, відсутність уніфікованих критеріїв оцінювання їхньої ефективності та обмеженість емпіричних досліджень у сфері мовної освіти. Ці проблемні аспекти мають принципове значення, оскільки без їх з'ясування неможливо сформувати цілісне уявлення про потенціал гейміфікованих платформ у навчанні правопису.

Метою статті є визначення ефективності гейміфікованих платформ у навчанні українського правопису (за новою редакцією) та обґрунтування їхнього дидактичного потенціалу.

Для досягнення поставленої мети сформульовано такі завдання:

1) систематизувати гейміфіковані платформи для навчання українського правопису та визначити їхній дидактичний потенціал у контексті оновлених мовних норм;

2) оцінити ефективність використання гейміфікованих платформ у формуванні правописної компетентності на основі порівняльного аналізу результатів навчання;

3) визначити механізми впливу гейміфікації на засвоєння правописних норм та змоделювати відповідні когнітивно-мотиваційні процеси.

Виклад основного матеріалу. Сучасна мовна освіта функціонує в умовах активної цифровізації, що зумовлює переосмислення традиційних підходів до формування мовної компетентності. Особливої актуальності набуває проблема ефективного засвоєння норм нової редакції українського правопису, що потребує не лише оновлення змісту навчання, а й трансформації його методичних засобів. У межах нової редакції українського правопису особливої уваги потребують ті норми, які зазнали змін або допускають варіативність і, відповідно, викликають труднощі в здобувачів освіти [16, с. 214].

До таких належать: написання іменників із компонентом «пів» (пів години / півгодини), уживання фемінітивів (директорка, редакторка), варіативність початкового «и» (ирій / ірій), написання іншомовних слів (проєкт / проект), а також правила передавання іншомовних власних назв. Саме ці орфографічні явища потребують систематичної практики й контекстного закріплення, що зумовлює доцільність їх опанування через гейміфіковані формати навчання. У цьому контексті гейміфіковані формати навчання розглядаються як один із дієвих засобів підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти, що позитивно впливає на результати навчання.

Результати наукових досліджень свідчать, що інтеграція ігрових механік в освітній процес сприяє активізації когнітивної діяльності та формуванню стійких навичок через повторювану практику й зворотний зв'язок [2, с. 60; 11, с. 46]. Водночас ефективність гейміфікованих платформ не є універсальною і залежить від їхньої структури, функціонального наповнення та ступеня відповідності освітнім цілям. Особливого значення набуває питання адаптації цифрових інструментів до специфіки мовної освіти, де важливу роль відіграє точність і нормативність. Це зумовлює необхідність системного аналізу гейміфікованих платформ як засобу формування правописної компетентності. Відсутність такої систематизації ускладнює об'єктивну оцінку їхнього дидактичного потенціалу та можливостей інтеграції в освітній процес.

При цьому з позицій практичної реалізації доцільним є узгодження типів гейміфікованих платформ із функціональними особливостями правописних норм, що підлягають формуванню. Так, мобільні додатки переважно забезпечують автоматизацію відпрацювання типових орфограм (написання «пів», подвоєння приголосних, форми іншомовних слів), тоді як інтерактивні вебплатформи спрямовані на засвоєння варіативних норм через контекстно орієнтовані вправи (фемінітиви, альтернативні написання). LMS-середовища, відповідно, забезпечують реалізацію комплексних навчальних завдань, орієнтованих на системне формування правописної компетентності з урахуванням оновлених норм українського правопису.

З огляду на зазначене, актуалізується потреба у виокремленні типів гейміфікованих платформ та визначенні їхніх функціональних характеристик у контексті навчання правопису. Це дозволяє простежити взаємозв'язок між технологічними характеристиками цифрових інструментів і результатами навчальної діяльності здобувачів освіти. Узагальнення підходів до використання гейміфікації в мовній освіті доцільно здійснювати на основі типологічного аналізу, що забезпечує структуроване групування платформ за їхніми дидактичними та функціональними ознаками. Водночас результативність гейміфікації зумовлюється не окремими ігровими елементами, а їх цілісною інтеграцією в освітній процес (табл. 1).

Таблиця 1

Типологія гейміфікованих платформ та їхній дидактичний потенціал у навчанні українського правопису

Тип платформи	**Приклад реалізації**	**Елементи гейміфікації**	**Орфографічні навички**	**Відповідність новому правопису**	**Дидактичний потенціал**
Мобільні додатки	Duolingo-подібні рішення	Бали, streak, рівні	Автоматизація написання, повторення	Часткова / адаптивна	Високий (регулярна практика)
Освітні вебплатформи	Інтерактивні тренажери	Квести, бейджі, рейтинги, ігровий дизайн	Засвоєння правил і винятків	Висока (оновлюваний контент)	Дуже високий
LMS (Moodle, Google Classroom)	Курси з елементами гри	Досягнення, прогрес-бари	Системне формування компетентності	Повна (контроль викладача)	Високий (структурованість)
Ігрові освітні сервіси	Kahoot, Quizizz	Змагання, таймінг, бали	Швидкість реакції, розпізнавання помилок	Часткова	Середній (фрагментарність)

Джерело: сформовано авторами на основі [4; 5, с. 49; 12, с. 236]

Здійснена типологізація гейміфікованих платформ дозволила виявити, що їхній дидактичний потенціал визначається не стільки наявністю окремих ігрових елементів, скільки характером їх інтеграції в освітню діяльність та здатністю підтримувати безперервну навчальну взаємодію.

Встановлено, що платформи з високим рівнем адаптивності та інтерактивності забезпечують більш ефективне формування правописних навичок, оскільки сприяють поєднанню повторюваної практики з миттєвим зворотним зв'язком.

Водночас визначено, що фрагментарне використання гейміфікаційних елементів, характерне для окремих ігрових сервісів, обмежує їхній вплив на системне засвоєння правописних норм. Це дозволяє стверджувати, що важливою умовою ефективності є не технологічна новизна платформи, а її методична узгодженість із цілями мовної підготовки.

Отримані результати поглиблюють розуміння ролі гейміфікації як педагогічного інструменту та створюють концептуальне підґрунтя для подальшого емпіричного аналізу її ефективності у формуванні правописної компетентності. Зокрема, з'ясовано, що норми з високим рівнем варіативності (фемінітиви, альтернативні написання іншомовних слів) ефективніше засвоюються через інтерактивні платформи з контекстними завданнями, тоді як орфограми з чіткими правилами (написання «пів»,

подвоєння) потребують регулярної тренувальної практики, характерної для мобільних застосунків.

Отримані результати типологізації гейміфікованих платформ створюють підґрунтя для переходу від теоретичного узагальнення до емпіричної перевірки їхньої ефективності в освітньому процесі. Виявлені відмінності у функціональному наповненні та дидактичному потенціалі платформ потребують підтвердження через аналіз реальних навчальних результатів. У цьому контексті особливого значення набуває дослідження динаміки формування правописної компетентності в умовах використання різних освітніх підходів.

Як свідчать сучасні наукові дослідження, ефективність гейміфікації доцільно оцінювати через порівняння змін у навчальних досягненнях і рівні залученості здобувачів освіти [9; 14, с. 172]. Це дозволяє не лише зафіксувати результат, а й простежити характер впливу гейміфікаційних механік на процес засвоєння знань. Відповідно, наступним етапом дослідження стало проведення порівняльного аналізу результатів виконання навчальних завдань у традиційному та гейміфікованому форматах. Емпіричний компонент дослідження реалізовано у форматі апробації гейміфікованих навчальних завдань, спрямованих на засвоєння окремих норм нової редакції українського правопису. У межах апробації було використано серію вправ, інтегрованих у гейміфіковані платформи, що дозволило простежити динаміку виконання типових орфографічних дій та виявити характерні зміни в якості засвоєння матеріалу.

Фокус дослідження було зміщено з формального порівняння груп на аналіз результативності виконання завдань різного типу, що моделюють засвоєння конкретних правописних норм, зокрема написання слів із компонентом «пів», уживання фемінітивів, варіативність написання іншомовних слів (авдиторія / аудиторія), а також розпізнавання нормативних і ненормативних форм у контексті.

Це дало змогу перейти від узагальненого аналізу ефективності гейміфікації до конкретизації її ролі в засвоєнні окремих правописних норм, що є принципово важливим для лінгводидактичних досліджень. Такий підхід дозволив оцінити не лише кількісні показники (точність, швидкість, кількість помилок), а і якісні характеристики засвоєння правописних норм, зокрема рівень їх автоматизації та здатність до перенесення в нові мовні ситуації.

Важливо зазначити, що отримані результати відображають не стільки різницю між групами, скільки ефективність різних форматів організації навчальної діяльності при засвоєнні конкретних правописних норм. Це дозволяє інтерпретувати гейміфікацію як засіб оптимізації освітнього процесу, а не лише як інструмент порівняльного педагогічного впливу.

Навчальний вплив тривав протягом визначеного періоду (3–4 тижні) і передбачав виконання комплексу завдань, спрямованих на засвоєння норм нової редакції українського правопису, зокрема написання слів із компонентом «пів», уживання фемінітивів у професійній лексиці, варіативність написання іншомовних слів (проєкт / проект), а також розпізнавання нормативних і ненормативних форм у мовному середовищі.

У традиційному форматі навчання застосовувалися класичні методи опрацювання правописного матеріалу, тоді як у гейміфікованому форматі – інтерактивні вправи на цифрових платформах із використанням елементів змагання, рейтингових систем та миттєвого зворотного зв'язку. Оцінювання результатів здійснювалося на основі порівняння показників до та після навчального впливу за такими критеріями: точність написання, кількість помилок, швидкість виконання завдань, рівень засвоєння нових правописних норм та навчальна мотивація. Такий підхід дозволив урахувати як кількісні, так і якісні параметри навчальної діяльності.

Представлені у таблиці 2 результати відображають узагальнену динаміку змін у межах різних форматів організації навчання і дають змогу оцінити вплив гейміфікованих платформ на ефективність засвоєння правопису.

Таблиця 2

Порівняльна ефективність традиційного та гейміфікованого форматів навчання правопису

Критерій	**Традиційний формат навчання**	**Гейміфікований формат навчання**
Точність написання (%)	68 → 74	69 → 88
Кількість помилок	12 → 9	11 → 4
Швидкість виконання (ум. од.)	1,0 → 1,2	1,0 → 1,6
Засвоєння нових норм (%)	60 → 70	62 → 90
Рівень мотивації	Помірний → стабільний	Помірний → високий

Джерело: сформовано авторами

Порівняльний аналіз результатів апробації навчальних завдань засвідчив наявність стійкої позитивної динаміки в гейміфікованому форматі навчання за всіма визначеними критеріями, що підтверджує ефективність використання гейміфікованих платформ у формуванні правописної компетентності. Найбільш суттєві зміни спостерігаються в показниках засвоєння нових правописних норм і зменшенні кількості помилок, що

свідчить про результативність регулярної інтерактивної практики та повторюваності навчальних дій.

Водночас зростання швидкості виконання завдань у поєднанні з підвищенням точності написання вказує на формування автоматизованих правописних навичок, що є одним із важливих індикаторів глибокого засвоєння мовних норм. Показовим є також те, що результати виконання завдань у гейміфікованому форматі демонструють більш виражену позитивну динаміку порівняно з традиційним форматом, що дозволяє пов'язувати ці зміни з впливом гейміфікаційного компоненту навчання. Особливої уваги заслуговує підвищення рівня мотивації, яке виявляється не лише як супутній ефект, а і як чинник, що визначає інтенсивність і сталість навчальної діяльності. Саме мотиваційний компонент, активований через гейміфікаційні механіки, є каталізатором залученості та регулярності практики.

Аналіз результатів також показав, що найбільша позитивна динаміка спостерігається в засвоєнні саме тих правописних норм, які передбачають варіативність і контекстуальне застосування (фемінітиви, іншомовні слова), що підтверджує ефективність гейміфікації як інструменту формування гнучких мовних навичок.

При цьому варто зазначити, що отримані результати мають апробаційний характер і потребують подальшої верифікації на ширшому емпіричному матеріалі. Попри це, вони дозволяють зробити обґрунтований висновок, згідно з яким гейміфікація є як засобом активізації навчання, так і механізмом, що забезпечує якісну трансформацію освітнього процесу через поєднання когнітивних і мотиваційних компонентів.

Отримані результати порівняльного аналізу не лише підтверджують ефективність гейміфікованих платформ, але й актуалізують необхідність глибшого осмислення механізмів їхнього впливу на процес навчання. Виявлені позитивні зміни в рівні правописної грамотності, швидкості виконання завдань і мотивації здобувачів освіти свідчать про наявність внутрішніх зв'язків між структурою гейміфікації та когнітивними результатами навчання.

У сучасних дослідженнях наголошується, що ефективність гейміфікації зумовлена не окремими елементами, а їхньою взаємодією в межах цілісної педагогічної системи [12, с. 237; 15]. Це вимагає переходу від описового та кількісного аналізу до концептуального моделювання освітніх процесів.

Зважаючи на це, доцільною є побудова узагальненої моделі, яка дозволяє відобразити причинно-наслідкові зв'язки між гейміфікаційними механіками та результатами засвоєння правописних норм. Такий підхід

забезпечує глибше розуміння функціонування гейміфікації як освітнього інструменту та створює підґрунтя для її подальшої оптимізації. Крім того, він дає змогу інтегрувати когнітивні, мотиваційні та поведінкові аспекти навчання в єдину аналітичну конструкцію, що відповідає сучасним уявленням про багатовимірність освітнього процесу.

У цьому контексті гейміфікація впливає на результати навчання через підвищення мотивації, залученості та інтенсивності практики, які у взаємодії формують стійкі навчальні результати. Саме тому побудова моделі дає змогу не лише узагальнити емпіричні дані, а й виявити внутрішню логіку трансформації навчальної діяльності під впливом гейміфікаційних механізмів.

Запропонована модель відображає послідовність переходу від ігрових стимулів до формування правописної компетентності та засвоєння норм нової редакції українського правопису.

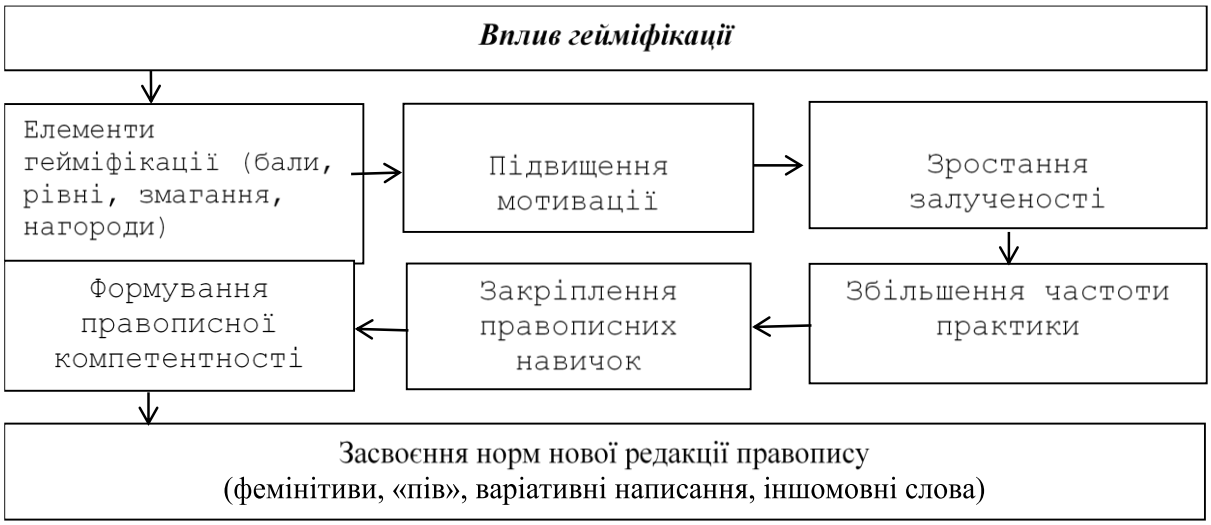


Рис. 1. Модель впливу гейміфікації на формування правописної компетентності

Джерело: сформовано автором на основі [1, с. 23; 14, с. 170; 15]

Запропонована модель дозволяє концептуалізувати гейміфікацію як багаторівневий педагогічний механізм, у якому мотиваційні, когнітивні та поведінкові компоненти функціонують у тісній взаємодії. Встановлено, що важливим пусковим елементом є мотивація, яка ініціює підвищення залученості здобувачів освіти та сприяє інтенсифікації навчальної діяльності. При цьому зростання частоти й регулярності практики забезпечує поступове закріплення правописних навичок та їх трансформацію в автоматизовану компетентність.

Особливістю запропонованої моделі є акцент на послідовності та взаємозумовленості етапів навчання, що дозволяє розглядати гейміфікацію не як набір окремих інструментів, а як цілісну систему педагогічного впливу. Вона демонструє, що ефективність засвоєння правописних норм визначається не лише інтенсивністю практики, а і якістю мотиваційного середовища, у якому ця практика реалізується.

На основі результатів дослідження можна стверджувати, що гейміфіковані платформи забезпечують якісну трансформацію освітнього процесу шляхом інтеграції емоційного залучення та когнітивного засвоєння. Це особливо важливо в умовах упровадження нової редакції українського правопису, що вимагає як запам'ятовування правил, так і формування стійких навичок їх застосування.

Висновки. У процесі дослідження здійснено систематизацію гейміфікованих платформ, що дало змогу виявити їхні типологічні особливості та дидактичний потенціал. Встановлено, що найбільш результативними є платформи, які забезпечують поєднання інтерактивності, адаптивності та змістовної відповідності актуальним правописним нормам, що створює умови для цілеспрямованого формування орфографічних навичок.

Порівняльний аналіз результатів навчання підтвердив, що використання гейміфікованих платформ забезпечує вищу динаміку сформованості правописної компетентності порівняно з традиційними підходами. Зафіксовано суттєве зростання точності письма, зменшення кількості помилок і підвищення швидкості виконання завдань, що свідчить про формування автоматизованих навичок.

Водночас встановлено, що підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти є важливим чинником, який опосередковує ефективність навчальної діяльності.

Обґрунтовано механізми впливу гейміфікації на засвоєння правописних норм та розроблено узагальнену модель, що відображає взаємозв'язок між гейміфікаційними елементами, мотивацією, інтенсивністю практики та навчальними результатами. Доведено, що гейміфікація функціонує як цілісний педагогічний механізм, який забезпечує інтеграцію емоційного залучення та когнітивного засвоєння, сприяючи формуванню стійкої правописної компетентності.

Результати дослідження свідчать про те, що ефективність гейміфікованих платформ визначається не лише їхніми технологічними характеристиками, а насамперед методичною доцільністю їх використання та здатністю забезпечувати системність і безперервність навчальної практики.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з розширенням емпіричної бази, деталізацією критеріїв оцінювання ефективності цифрових освітніх інструментів, а також із розробленням адаптивних гейміфікованих середовищ, що враховують індивідуальні освітні траєкторії здобувачів освіти.

Література:

1. Варнавська І. Гейміфікація у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) для економічних спеціальностей. *Таврійський науковий вісник. Серія: Економіка.* 2025. № 23. С. 21–27. DOI: https://doi.org/10.32782/2708-0366/2025.23.2

2. Кричун Л. П., Нестеренко Т. А. До питання гейміфікації на уроках української мови. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки.* 2024. № 211. С. 58–62. DOI: https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-211-8

3. Довгань О. В. Українська мова за професійним спрямуванням: дидактична модель формування термінологічної культури майбутнього фахівця. *Педагогічна Академія: наукові записки.* 2025. № 25. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.18071203

4. Козуб Г. О., Шинкаренко Я. М., Козуб В. Ю. Гейміфікація в освіті: інтеграція Classcraft в навчальний процес. *Педагогічна Академія: наукові записки.* 2024. № 7. DOI: https://doi.org/10.57125/pedacademy.2024.06.29.02

5. Зінов'єва Т. А. Чи гейміфіковані онлайн-платформи для навчання? Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2025. № 19. С. 46–72. DOI: https://doi.org/10.28925/2414-0325.2025.194

6. Базильська Т. О. Гейміфікація процесу навчання основам стилізації за допомогою штучного інтелекту. Педагогічна Академія: наукові записки. 2025. № 20. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.15844639

7. Бутиріна М., Бутиріна В., Загреба Г. Інтеграція цифрових засобів в освітній процес: геймифікація, як новітня освітня технологія. Технології електронного навчання. 2015. № 9. С. 11–17. DOI: https://doi.org/10.31865/2709-840092025348686

8. Варнавська І. В. Аспекти застосування інноваційних методів навчання при викладанні економічних дисциплін. *Таврійський науковий вісник. Серія: Економіка:* 2021. № 5. С. 104–112. DOI: https://doi.org/10.32851/2708-0366/2021.5.13

9. Подзигун О. А., Ткачук Н. П. Гейміфікація з використанням інтерактивних цифрових платформ у навчанні англійської мови для професійного спілкування. *Педагогічна Академія: наукові записки.* 2025. № 25. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.18119675

10. Шахіна І. Ю., Подзигун О. А., Петрова А. І., Ткачук Н. П. Педагогічні умови підвищення якості процесу навчання в умовах інформаційного середовища. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми.* 2024. № 71. С. 67–81. DOI: https://doi.org/10.31652/2412-1142-2024-71-67-81

11. 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. DOI: https://doi.org/10.32840/1992-5786.2019.67-1.9

12. Лугова Т. А. Геймдизайн орієнтований підхід до розробки навчальних дисциплін закладів вищої освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання.* 2021. Т. 81. №1. С. 235–254. DOI: https://doi.org/10.33407/ITLT.V81I1.3265

13. Xalxo P., Kindo J., Kachhap P. Online Education Ecosystem – Exploring the Challenges and Opportunities. *European Journal of Education.* 2025. Vol. 60. № 2. Article e70085. DOI: https://doi.org/10.1111/ejed.70085

14. Hanus M., Fox J. Assessing the effects of gamification and competition on the benefits of game-based learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia.* 2015. Vol. 24. № 2. P. 169–188. DOI: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019

15. Khaldi A., Bouzidi R., Nader, F. Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learn. Environ.* 2023. Vol. 10. Article 10. DOI: https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z

16. Український правопис. Київ, 2019. 393 с. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Pravopys.2019/ukr.pravopys-2019.pdf (дата звернення: 26.04.2026).

References:

1. Varnavska, I. (2025). Heimifikatsiia u vykladanni ukrainskoi movy (za profesiinym spriamuvanniam) dlia ekonomichnykh spetsialnostei [Gamification in teaching the Ukrainian language (for professional purposes) for economic specialties]. *Tavriiskyi naukovyi visnyk. Seriia: Ekonomika – Taurian Scientific Bulletin. Series: Economics, 23,* 21–27. https://doi.org /10.32782/2708-0366/2025.23.2 [in Ukrainian].

2. Krychun, L.P., & Nesterenko, T.A. (2024). Do pytannia heimifikatsii na urokakh ukrainskoi movy [On the issue of gamification in Ukrainian language lessons]. *Naukovi zapysky. Seriia: Filolohichni nauky – Scientific Notes. Series: Philological Sciences, 211,* 58–62. https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-211-8 [in Ukrainian].

3. Dovhan, O.V. (2025). Ukrainska mova za profesiinym spriamuvanniam: dydaktychna model formuvannia terminolohichnoi kultury maibutnoho fakhivtsia [Ukrainian language for professional purposes: a didactic model of forming the terminological culture of a future specialist]. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky – Pedagogical Academy: Scientific Notes, 25.* https://doi.org/10.5281/zenodo.18071203 [in Ukrainian].

4. Kozub, H. O., Shynkarenko, Ya. M., & Kozub, V. Yu. (2024). Heimifikatsiia v osviti: intehratsiia Classcraft v navchalnyi protses [Gamification in education: integration of Classcraft into the educational process]. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky – Pedagogical Academy: Scientific Notes, 7.* https://doi.org/10.57125/pedacademy.2024.06.29.02 [in Ukrainian].

5. Zinovieva, T. A. (2025). Chy heimifikovani onlain-platformy dlia navchannia? [Are online learning platforms gamified?]. *Vidkryte osvitnie e-seredovyshche suchasnoho universytetu – Open Educational E-environment of Modern University, 19,* 46–72. https://doi.org/10.28925/2414-0325.2025.194 [in Ukrainian].

6. Bazylska, T. O. (2025). Heimifikatsiia protsesu navchannia osnovam stylizatsii za dopomohoiu shtuchnoho intelektu [Gamification of teaching the basics of stylization using artificial intelligence]. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky – Pedagogical Academy: Scientific Notes, 20.* https://doi.org/10.5281/zenodo.15844639 [in Ukrainian].

7. Butyrina, M., Butyrina, V., & Zahreba, H. (2015). Intehratsiia tsyfrovykh zasobiv v osvitnii protses: heimifikatsiia yak novitnia osvitnia tekhnolohiia [Integration of digital tools into the educational process: gamification as a modern educational technology]. *Tekhnolohii elektronnoho navchannia – E-learning Technologies, 9,* 11–17. https://doi.org/10.31865/2709-840092025348686 [in Ukrainian].