

УДК 378.04:75]:004.946

DOI [HTTPS://DOI.ORG/10.33989/2075-146X.2026.37.361566](https://doi.org/10.33989/2075-146X.2026.37.361566)

ЮРІЙ БАСАНЕЦЬ

ORCID: 0000-0003-4414-8050

РУСЛАН КУТНЯК

ORCID: 0009-0006-3652-7033

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ХУДОЖНИКІВ-ЖИВОПИСЦІВ

У статті здійснено комплексний аналіз педагогічного потенціалу гейміфікації як інноваційного інструменту активізації навчального процесу у професійній підготовці майбутніх художників-живописців. Обґрунтовано актуальність запровадження гейміфікаційних підходів у мистецьку освіту в умовах цифровізації та трансформації освітнього середовища. Визначено, що традиційні академічні методи викладання живопису забезпечують формування професійних технічних умінь, проте потребують доповнення інтерактивними педагогічними технологіями, які сприяють підвищенню мотивації, залученості та творчої активності студентів.

Проаналізовано сучасні наукові підходи до трактування гейміфікації як процесу інтеграції ігрових механік у неігрові контексти з метою посилення взаємодії учасників освітнього процесу. Окреслено вплив гейміфікаційних технологій на розвиток пізнавальної активності, творчого мислення, комунікативних навичок та здатності до самостійної художньої діяльності. Особливу увагу приділено можливостям інтеграції ігрових елементів у викладання живопису. Визначено основні форми реалізації гейміфікації у мистецькій освіті, зокрема використання творчих квестів, рейтингових систем, колективних мистецьких проєктів, рольових моделей художньої діяльності та поетапних творчих завдань. Показано, що такі підходи сприяють розвитку образного мислення, композиційного бачення, художньої уяви та творчої самостійності студентів.

Зроблено висновок, що гейміфікація є ефективним засобом модернізації мистецької освіти, який забезпечує поєднання академічних традицій із сучасними педагогічними технологіями та сприяє формуванню професійних компетентностей майбутніх художників.

Ключові слова: *гейміфікація, гра, мистецька освіта, живопис, художник, пізнавальна активність*

Постановка проблеми; її зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Сучасний розвиток мистецької освіти зумовлює необхідність пошуку ефективних підходів до активізації навчальної діяльності у процесі підготовки майбутніх художників-живописців. Традиційні академічні методи викладання забезпечують формування професійних технічних умінь, проте не завжди сприяють належному рівню мотивації та залученості здобувачів освіти. У цьому контексті актуалізується запровадження інноваційних педагогічних технологій, зокрема гейміфікації, яка дозволяє поєднати класичні принципи художньої освіти з інтерактивними формами навчання та сприяє розвитку творчого потенціалу студентів.

Актуальність теми зумовлена необхідністю модернізації методичних підходів у мистецькій освіті в умовах трансформації освітнього середовища, цифровізації та зростання ролі творчої самореалізації студентів. Традиційні академічні методи навчання живопису забезпечують формування професійних технічних навичок, проте потребують доповнення інноваційними педагогічними технологіями, що сприяють підвищенню мотивації, активізації пізнавальної діяльності та розвитку творчої ініціативи студентів. У цьому контексті гейміфікація розглядається як сучасний педагогічний підхід, здатний поєднати академічні традиції художньої освіти з інтерактивними формами навчання та створити нові моделі взаємодії між викладачем, студентом і творчим процесом.

Серед ключових завдань дослідження: охарактеризувати сучасні підходи до використання гейміфікації у вищій освіті; проаналізувати можливості застосування ігрових механік у викладанні живопису та інших художніх дисциплін; визначити їхній вплив на розвиток образного мислення, композиційного бачення та творчої самостійності студентів; окреслити педагогічні умови інтеграції гейміфікаційних методів у систему професійної підготовки майбутніх художників.

У статті обґрунтовано доцільність використання гейміфікаційних підходів у мистецькій освіті та систематизовано основні форми їхнього застосування у навчальному процесі: творчі квести, рейтингові системи оцінювання, рольові моделі художньої діяльності та колективні мистецькі проєкти. Показано, що

впровадження ігрових елементів сприяє підвищенню залученості студентів до навчального процесу, розвитку їхнього творчого потенціалу та формуванню професійної ідентичності майбутнього художника.

Дане дослідження має також практичне значення, оскільки запропоновані підходи можуть бути використані у викладанні живопису, композиції та інших художніх дисциплін у закладах вищої мистецької освіти, а також інтегровані у навчальні програми підготовки майбутніх художників і викладачів мистецьких дисциплін.

Метою статті є комплексний аналіз педагогічного потенціалу гейміфікації як інструменту активізації навчального процесу у професійній підготовці майбутніх художників-живописців та визначення можливостей її застосування у викладанні живопису й інших художніх дисциплін.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Проблематика гейміфікації як інноваційної педагогічної технології активно розвивається у сучасному науковому дискурсі, зокрема у контексті модернізації освітнього процесу та пошуку ефективних способів підвищення мотивації здобувачів освіти. Одними з перших теоретичних праць, що заклали наукові основи дослідження гейміфікації, є роботи фінських науковців Кайа Хуотарі та Юхо Хамарі, які визначають гейміфікацію як процес інтеграції ігрових механік у неігрові контексти з метою підсилення взаємодії користувачів із системою (Huotari, & Hamari, 2012). Дослідники підкреслюють, що її ефективність полягає у створенні середовища активної взаємодії, яке підтримує інтерес до діяльності та стимулює залученість учасників освітнього процесу.

У сучасних міжнародних дослідженнях значна увага приділяється впливу гейміфікаційних технологій на мотивацію та академічну активність студентів. Зокрема, Д. Івара, Дж. Аяму та Ф. Оздамлі зазначають, що інтеграція ігрових механік у навчальний процес сприяє підвищенню рівня зацікавленості, активності та якості засвоєння навчального матеріалу, а також формує динамічне освітнє середовище (Ivara, Ajamu, 2024).

У вітчизняному науковому просторі питання гейміфікації також привертає значну увагу дослідників. Так, С. Переяславська та О. Смагіна розглядають гейміфікацію як використання ігрових елементів і ігрового мислення у неігровому контексті, підкреслюючи її вплив на формування мотивації та пізнавальної активності здобувачів освіти (Переяславська, & Смагіна, 2019).

Подібні висновки подає Г. Скасків, яка зазначає, що впровадження гейміфікаційних технологій сприяє підвищенню мотивації, залученості та продуктивності здобувачів освіти (Скасків, 2021).

Необхідність використання гейміфікації у сучасному освітньому процесі також обґрунтовує О. Смаль, яка підкреслює її вплив на залученість студентів, розвиток інтересу до навчання та ефективність засвоєння матеріалу (Смаль, 2021).

Н. Приходькіна розглядає гейміфікацію як ефективний інструмент розвитку медіаграмотності, зазначаючи, що її застосування сприяє формуванню критичного мислення та здатності аналізувати інформацію (Приходькіна, 2020).

У контексті мистецької освіти важливими є дослідження, присвячені впровадженню інноваційних педагогічних технологій у підготовку майбутніх митців. Зокрема, О. Васкевич наголошує на необхідності використання сучасних методик, що поєднують теоретичні знання, практичні навички та творчий досвід студентів (Васкевич, 2023).

Аналіз наукових джерел свідчить про зростаючий інтерес до гейміфікації як ефективного інструменту активізації навчального процесу. Водночас її застосування у професійній підготовці майбутніх художників-живописців залишається недостатньо дослідженим, що зумовлює актуальність даного дослідження.

Виклад основного матеріалу. У контексті дослідження гейміфікації доцільно звернути увагу на популярні цифрові ігри, які активно використовують ігрові механіки як засіб підвищення мотивації та залученості користувачів. Серед підлітків особливо поширеними є такі ігрові платформи, як Minecraft, Roblox, Fortnite, Brawl Stars та Standoff 2, побудовані на системі рівнів, балів, досягнень, квестів і рейтингових таблиць, що стимулюють активну участь у діяльності.

Аналіз зазначених ігор дозволяє виокремити ключові гейміфікаційні механіки, які можуть бути адаптовані до освітнього процесу. Зокрема, у грі Minecraft реалізовано принцип відкритого творчого середовища, що забезпечує можливість конструювання складних візуальних структур та експериментування з формою, кольором і композицією. Такий підхід може бути інтегрований у навчання живопису через виконання творчих завдань, спрямованих на формування композиційного мислення.

Платформа Roblox орієнтована на створення користувачами власних ігрових середовищ і виконання послідовних квестів, що може бути адаптовано у мистецькій освіті як система поетапних творчих завдань або проектної діяльності. Ігри Fortnite та Brawl Stars демонструють ефективність короткотривалих місій, рейтингових систем і механіки змагання, які можуть використовуватися у педагогічній практиці у формі творчих конкурсів, накопичення балів та проходження рівнів складності під час опанування художніх технік.

Особливу увагу заслуговує гра Standoff 2, у якій акцент зроблено на командній взаємодії та стратегічному мисленні. У мистецькій освіті це може бути реалізовано через колективні художні проекти, що передбачають спільну роботу студентів над єдиною композицією.

Важливим чинником є також інтенсивність використання цифрових ігор. За даними досліджень, підлітки віком 12–15 років проводять у відеоіграх у середньому 10–15 годин на тиждень, що свідчить про значний вплив ігрового середовища на формування мотиваційних моделей та способів взаємодії з інформацією (*Teenagers Playing Video Games Statistics*, 2025). Це створює передумови для ефективного використання гейміфікаційних підходів у навчанні.

У педагогічній практиці гейміфікація може реалізовуватися через систему структурованих творчих завдань. Зокрема, під час вивчення композиції доцільним є впровадження «творчих місій», спрямованих на вирішення конкретних художніх завдань: побудову композиційної рівноваги, визначення композиційного центру, організацію ритму та контрасту. Виконання таких завдань може супроводжуватися накопиченням умовних «творчих балів», що дозволяє відстежувати прогрес студентів.

Ефективною формою є також художні квести, у межах яких студенти виконують завдання, орієнтовані на відтворення стилістичних особливостей різних мистецьких напрямів. Крім того, впровадження колективних живописних проєктів сприяє розвитку навичок співпраці, формуванню композиційного мислення та активізації творчої ініціативи.

Використання гейміфікаційних механік у мистецькій освіті дозволяє підвищити мотивацію студентів, активізувати їхню пізнавальну діяльність і сприяти розвитку професійних художніх компетентностей.

Перспективи розвитку. Подальший розвиток гейміфікаційних технологій у мистецькій освіті пов'язаний із розширенням можливостей їхнього застосування у процесі професійної підготовки майбутніх художників. Перспективним напрямом є поєднання гейміфікації з цифровими освітніми платформами та інтерактивними навчальними середовищами, що дозволяє створювати нові моделі організації творчої діяльності студентів.

Значний потенціал має також інтеграція гейміфікаційних підходів у міждисциплінарні мистецькі практики, у межах яких поєднуються традиційні техніки образотворчого мистецтва, цифрові технології, дизайн та медіамистецтво. Такий формат навчання сприяє розширенню художнього мислення студентів та формуванню їхньої здатності працювати у різних творчих середовищах.

Важливим напрямом подальших досліджень є розроблення методичних моделей гейміфікованого навчання для мистецьких спеціальностей, що передбачає створення навчальних програм, інтерактивних завдань і систем оцінювання, орієнтованих на розвиток творчого потенціалу студентів.

Висновки. Результати дослідження свідчать про значний педагогічний потенціал гейміфікації як інноваційного інструменту активізації навчального процесу у професійній підготовці майбутніх художників-живописців. Використання ігрових механік у навчанні сприяє підвищенню мотивації студентів, розвитку їхньої творчої активності та формуванню професійних компетентностей.

Інтеграція гейміфікаційних підходів у викладання живопису дозволяє поєднати академічні традиції художньої освіти з сучасними педагогічними технологіями, створюючи більш інтерактивне та мотивувальне освітнє середовище. Такий підхід сприяє розвитку образного мислення, композиційного бачення та формуванню індивідуального художнього стилю майбутніх митців.

Отже, впровадження гейміфікації у систему мистецької освіти відкриває нові можливості для модернізації методики викладання художніх дисциплін та формування сучасної моделі підготовки художника, орієнтованої на творчу самореалізацію та професійний розвиток особистості.

Список використаних джерел

- Васкевич, О. Є. (2023). Формування педагогічної готовності майбутніх викладачів дизайну до професійної діяльності: особливості та сучасні перспективи розвитку. *Педагогічні науки: теорія та практика*, 3 (47), 41-49. DOI: <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2023-3-06>
- Переяславська, С., & Смагіна, О. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*, 250-260. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>
- Приходькіна, Н. О. (2020). Гейміфікація як ефективна технологія розвитку медіаграмотності учнів: досвід США. *Педагогічні науки*, 92, 84-90. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-14>
- Скасків, Г. М. (2021). Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи*, 83, 156-161. DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.32>
- Смаль, О. (2021). Упровадження гейміфікації в освітній процес в умовах сьогодення. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 35 (8), 117-121. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-8-41>
- Huotari, K., & Namari, J. (2012). Defining gamification – a service marketing perspective. In *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference* (pp. 17-22). DOI: <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>
- Ivara, D., & Ajamu, F. (2024). University Students Opinions on the Use of Gamification Tools for Academic Evaluation. *Nanotechnology Perceptions*, 20 (S9), 767-778. DOI: <https://doi.org/10.62441/nanontp.v20iS9.1685>
- Teenagers Playing Video Games Statistics 2025*. (2025). Coop Board Games. Retrieved from <https://coopboardgames.com/statistics/teenagers-playing-video-games/>

Titova, L. (2023). Means of educational gamification in the formation of media literacy of students. *Modern Engineering and Innovative Technologies*, 3 (26–03), 108-115. DOI: <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2023-26-03-037>

References

- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification – a service marketing perspective. In *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference*, 17-22. DOI: <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>
- Ivara, D., & Ajamu, F. (2024). University students' opinions on the use of gamification tools for academic evaluation. *Nanotechnology Perceptions*, 20 (S9), DOI: 767-778. <https://doi.org/10.62441/nano-ntp.v20iS9.1685>
- Pereiaslavskaya, S., & Smahina, O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoï osvity [Gamification as a modern direction of domestic education]. *Vidkryte osvritnie e-seredovyshe suchasnoho universytetu* [Open Educational E-Environment of a Modern University], 250-260. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s2> [in Ukrainian].
- Prykhodkina, N. O. (2020). Heimifikatsiia yak efektyvna tekhnolohiia rozvytku mediahramotnosti uchniv: dosvid SSHA [Gamification as an effective technology for developing media literacy of students: the experience of the USA]. *Pedahohichni nauky* [Pedagogical Sciences], 92, 84-90. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-9214> [in Ukrainian].
- Skaskiv, H. M. (2021). Vprovadzhennia tekhnolohii heimifikatsii v osvittii protses ZVO [Implementation of gamification technologies in the educational process of higher education institutions]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Serii 5: Pedahohichni nauky: realii ta perspektyvy* [Scientific Journal of NPU named after M. P. Drahomanov. Series 5: Pedagogical Sciences: Realities and Prospects], 83, 156-161. DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.32> [in Ukrainian].
- Smal, O. (2021). Uprovadzhennia heimifikatsii v osvittii protses v umovakh sohodennia [Implementation of gamification in the educational process in modern conditions]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk* [Current Issues of Humanities], 35 (8), 117-121. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-8-41> [in Ukrainian].
- Teenagers Playing Video Games Statistics 2025*. (2025). Coop Board Games. Retrieved from <https://coopboardgames.com/statistics/teenagers-playing-video-games>
- Titova, L. (2023). Means of educational gamification in the formation of media literacy of students. *Modern Engineering and Innovative Technologies*, 3 (26–03), 108-115. DOI: <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2023-26-03-037>
- Vaskevych, O. Ye. (2023). Formuvannia pedahohichnoi hotovnosti maibutnikh vykladachiv dyzainu do profesiinoï diïalnosti: osoblyvosti ta suchasni perspektyvy rozvytku [Formation of pedagogical readiness of future design teachers for professional activity: features and modern development prospects]. *Pedahohichni nauky: teoriia ta praktyka* [Pedagogical Sciences: Theory and Practice], 3 (47), 41-49. DOI: <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2023-3-06> [in Ukrainian].

BASANETS Yu., KUTNYAK R.

Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design named after Mykhailo Boichuk, Ukraine

GAMIFICATION AS A TOOL FOR ACTIVATING LEARNING IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF PAINTERS

Provides a comprehensive analysis of the pedagogical potential of gamification as an innovative tool for enhancing the educational process in the professional training of future painters. The relevance of implementing gamification approaches in art education is substantiated in the context of the transformation of the educational environment, digitalization, and the growing importance of students' creative self-realization. It is emphasized that traditional academic methods of teaching painting ensure the development of technical skills but require supplementation with interactive pedagogical technologies that increase students' motivation, engagement, and activity.

The study analyzes modern scientific approaches to understanding gamification as a process of integrating game mechanics into non-game contexts in order to enhance interaction among participants in the educational process. The impact of gamification technologies on cognitive activity, creative thinking, communication skills, and the ability for independent artistic practice is outlined. The article reviews both international and domestic research, confirming the effectiveness of gamification in higher education as a means of improving learning outcomes and increasing student engagement.

Special attention is paid to the possibilities of integrating game elements into the teaching of painting as a fundamental discipline in art education. The main forms of gamification implementation are identified, including rating systems, creative quests, collaborative artistic projects, role-based artistic activities, and step-by-step creative tasks. It is demonstrated that these approaches contribute to the development of figurative thinking, compositional vision, artistic imagination, and students' creative independence.

The article also examines the potential of using popular digital games as sources of gamification mechanics that can be adapted to the educational process. It is determined that integrating familiar game models into learning increases students' interest, creates a more dynamic educational environment, and contributes to the formation of the professional identity of future artists.

The study concludes that gamification is an effective tool for modernizing art education, enabling the integration of academic traditions with innovative pedagogical approaches. The implementation of gamification technologies promotes

the development of professional competencies, enhances students' creative potential, and fosters an interactive educational environment focused on active student participation in the learning process.

Key words: *gamification, game, art education, painting, future painter, cognitive activity*

Стаття надійшла до редакції 10.03.2026

Стаття прийнята 24.03.2026

Статтю опубліковано 15.05.2026

УДК 005.8:[37.091.313:001.895

DOI [HTTPS://DOI.ORG/10.33989/2075-146X.2026.37.361567](https://doi.org/10.33989/2075-146X.2026.37.361567)

ОКСАНА БОЛЬШАЯ

ORCID: 0000-0003-0543-5196

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

ОЛЕКСАНДР БІЛЧЕНКО

ORCID: 0000-0002-5241-3195

Миколаївський національний аграрний університет

ІРИНА БАБЕНКО

ORCID: 0000-0001-6481-014X

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

ОРГАНІЗАЦІЯ ТА УПРАВЛІННЯ ІННОВАЦІЙНИМИ ОСВІТНИМИ ПРОЄКТАМИ

У статті досліджено теоретичні та практичні засади організації й управління інноваційними освітніми проєктами в умовах трансформації сучасної освітньої системи. Розкрито сутність проєктного підходу в освіті як інструменту забезпечення цілеспрямованих змін, спрямованих на підвищення якості освітнього процесу, упровадження інноваційних технологій та удосконалення управлінських практик у закладах освіти.

Визначено особливості інноваційних освітніх проєктів, пов'язані з високим рівнем невизначеності, необхідністю постійного коригування управлінських рішень та значною роллю людського фактору. Обґрунтовано, що ефективність реалізації таких проєктів залежить від професійної компетентності управлінської команди, мотивації учасників, здатності до командної взаємодії та гнучкості організаційних структур.

Проаналізовано сучасні підходи до управління інноваційними освітніми проєктами, зокрема застосування цифрових технологій, проєктних офісів, систем моніторингу та координації діяльності. Охарактеризовано роль проєктного менеджменту у забезпеченні системності планування, раціонального використання ресурсів і досягнення визначених результатів.

Доведено, що управління інноваційними освітніми проєктами є складним багаторівневим процесом, який поєднує педагогічні, організаційні та технологічні аспекти й спрямований на забезпечення сталого розвитку освітніх систем та підвищення якості освітніх послуг.

Ключові слова: *інноваційні освітні проєкти, проєктний менеджмент, управління освітою, проєктний офіс, освітні інновації, цифровізація освіти*

Постановка проблеми та її зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Сучасний розвиток освіти супроводжується цифровізацією, інноваційними змінами та зростанням вимог до якості освітніх послуг, що актуалізує впровадження інноваційних освітніх проєктів. Їх ефективність залежить від належної організації та управління, здатності поєднувати інноваційні ідеї з практичною реалізацією. Проблема полягає у суперечності між потребою в інноваціях і недостатнім рівнем розвитку управлінських механізмів, проєктної культури та інституційного забезпечення, що ускладнює реалізацію проєктів. Наукова значущість полягає в необхідності подальшого розвитку та уточнення теоретичних основ управління проєктами в освітній сфері.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз сучасних досліджень свідчить про активний розвиток теорії та практики управління інноваційними освітніми проєктами в умовах цифровізації. А. Глушенкова (2024) обґрунтовує необхідність використання цифрових інструментів і гнучких підходів в управлінні проєктами. О. Кулініч (2020) розглядає проєктне управління як системний процес