



ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

УДК37.013.83:7.03:004.9

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20092448>

Гейміфікація мистецької освіти як інструмент залучення молоді до вивчення історії класичного живопису

Піщанська Вікторія Миколаївна,

доктор культурології, професор, Комунальний заклад вищої освіти
«Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпровської обласної ради,
м. Дніпро, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-8373-555X>

Кондратюк Любов Романівна,

кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та
суспільних наук, історичний факультет, Тернопільський національний
педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
м. Тернопіль, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-4709-0512>

Спасскова Олена Павлівна,

кандидат мистецтвознавства, викладач кафедри теорії і методики
декоративно-прикладного мистецтва та графіки, художньо-графічний
факультет, Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського, м. Одеса, Україна,
<https://orcid.org/0000-0002-2004-8402>

Прийнято: 27.04.2026 | Опубліковано: 09.05.2026

***Анотація:** Актуальність дослідження зумовлена трансформацією
освітнього середовища в умовах цифровізації та зниженням інтересу молоді*



до системного вивчення історії класичного живопису, що потребує пошуку ефективних педагогічних інструментів підвищення залученості та якості засвоєння мистецького матеріалу. У цьому контексті особливого значення набуває гейміфікація як засіб поєднання навчального змісту з інтерактивними форматами освітньої взаємодії. **Метою статті** є теоретичне обґрунтування та визначення практичних можливостей застосування гейміфікації в мистецькій освіті як інструменту активізації інтересу молоді до вивчення історії класичного живопису. **Методи дослідження** базуються на використанні теоретичного узагальнення, аналізу та синтезу наукових джерел, структурно-функціонального підходу, а також логіко-аналітичного моделювання для визначення взаємозв'язків між гейміфікаційними механіками та освітніми результатами. **У результаті** дослідження проаналізовано сутність гейміфікації у мистецькій освіті та її функціональні можливості у формуванні пізнавального інтересу. Виявлено особливості сприйняття історико-мистецького контенту молоддю в цифровому середовищі, зокрема фрагментарність, візуальну домінанту та інтерактивну залежність. Обґрунтовано педагогічні підходи до інтеграції гейміфікаційних елементів у навчальний процес. Встановлено ключові наукові та практичні проблеми, серед яких ризик спрощення змісту, фрагментація знань, домінування зовнішньої мотивації та методична неврегульованість впровадження. **Висновки.** Доведено, що ефективність гейміфікації забезпечується за умов її системної інтеграції у навчальний процес, поєднання мотиваційних та аналітичних компонентів, а також використання адаптивних і рефлексивних механізмів навчання. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробленням стандартизованих підходів до оцінювання ефективності гейміфікації, емпіричною перевіркою її впливу на глибину засвоєння мистецького матеріалу та дослідженням довгострокових



ефектів у формуванні навчальної автономії та естетичної культури здобувачів освіти.

***Ключові слова:** інтерактивне навчання, цифрове освітнє середовище, пізнавальна активність, мистецтвознавча компетентність, візуальне мислення, мотивація навчання.*

Gamification of art education as a tool for engaging youth in the study of the history of classical painting

Viktoriia Pishchanska,

Doctor of Culturology, Professor, Dnipro Academy of Continuing Education,
Dnipro, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-8373-555X>

Liubov Kondratiuk,

PhD in Philosophical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the
Department of Philosophy and Social Sciences, Faculty of History, Ternopil
Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University, Ternopil, Ukraine,
<https://orcid.org/0000-0002-4709-0512>

Olena Spasskova,

Candidate of Art Studies, Lecturer of the Department of Theory and Methods of
Applied and Decorative Arts and Graphics, Faculty of Arts and Graphics, South
Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky,
Odesa, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-2004-8402>

***Abstract.** The relevance of the study is determined by the transformation of the educational environment under conditions of digitalization and the declining interest of young people in the systematic study of the history of classical painting,*

*which necessitates the search for effective pedagogical tools to enhance engagement and improve the quality of mastering artistic content. In this context, gamification acquires particular significance as a means of integrating educational content with interactive formats of learning interaction. **The purpose** of the article is to theoretically substantiate and determine the practical possibilities of applying gamification in art education as a tool for increasing youth engagement in the study of the history of classical painting. **The research** methods are based on theoretical generalization, analysis and synthesis of scientific sources, a structural-functional approach, as well as logical-analytical modeling to identify the relationships between gamification mechanisms and educational outcomes. **Results.** The study analyzes the essence of gamification in art education and its functional potential in shaping cognitive interest. The peculiarities of young people's perception of historical and artistic content in a digital environment are identified, including fragmentation, visual dominance, and interactive dependence. Pedagogical approaches to integrating gamification elements into the educational process are substantiated. Key scientific and practical problems are revealed, including the risk of content simplification, fragmentation of knowledge, dominance of external motivation, and methodological inconsistency of implementation. **Conclusions.** It is proven that the effectiveness of gamification is ensured through its systemic integration into the educational process, the combination of motivational and analytical components, and the use of adaptive and reflective learning mechanisms. Prospects for further research are associated with the development of standardized approaches to evaluating the effectiveness of gamification, empirical verification of its impact on the depth of mastering artistic content, and the study of its long-term effects on the formation of learners' autonomy and aesthetic culture.*

Keywords: *interactive learning, digital educational environment, cognitive engagement, art studies competence, visual thinking, learning motivation.*



Постановка проблеми. У сучасних умовах цифровізації освіти та трансформації культурних практик спостерігається стійке зниження інтересу молоді до системного вивчення історії класичного живопису, що зумовлено як зміною форматів сприйняття інформації, так і невідповідністю традиційних методів викладання когнітивним та мотиваційним запитам здобувачів освіти. Це формує наукову проблему пошуку ефективних педагогічних інструментів, здатних інтегрувати культурно-історичний зміст у сучасні освітні середовища без втрати його змістовної глибини та аналітичного потенціалу. У цьому контексті гейміфікація мистецької освіти розглядається як перспективний підхід, що поєднує елементи ігрової взаємодії з освітніми цілями та сприяє підвищенню рівня залученості, емоційного включення й інтелектуальної активності студентів. Водночас науковий дискурс недостатньо системно розкриває механізми впливу гейміфікаційних моделей на формування історико-мистецької компетентності, а практична площина їх застосування характеризується фрагментарністю та відсутністю методично обґрунтованих рішень. Це визначає необхідність дослідження гейміфікації як інструменту модернізації мистецької освіти – з орієнтацією на забезпечення балансу між пізнавальною глибиною змісту, інтерактивністю освітнього процесу та формуванням стійкої мотивації до вивчення класичного живопису.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Огляд сучасних досліджень засвідчує багатовимірність підходів до гейміфікації мистецької освіти як інструменту залучення молоді до вивчення історії класичного живопису та їх логічну взаємодоповнюваність. Красножон Н. (N. Krasnozhon) та співавтори обґрунтовують трансформаційні тенденції розвитку освіти і науки в історико-культурній сфері в країнах ЄС, підкреслюючи необхідність інтеграції інноваційних освітніх технологій, зокрема ігрових підходів, для підвищення інтересу до історико-мистецького контенту [1]. Константинова-Гренджа Н. (N. Konstantinova-Hrendzha) акцентує на дидактичному потенціалі креативних



форм, зокрема арт-об'єктів, що формують емоційно залучене сприйняття культури, що концептуально корелює з принципами гейміфікації [2]. Жалдак М. (M. Zhaldak) розглядає ревіталізацію індустріальних просторів як основу створення креативних освітніх середовищ, у яких ігрові формати виступають засобом неформального засвоєння мистецької спадщини [3]. Пінчук Ю. аналізує стратегії професійної реалізації в культурних інституціях, опосередковано підкреслюючи значення мотиваційних і поведінкових механізмів, що можуть бути посилені через гейміфіковані освітні підходи [4].

Вагомий внесок у дослідження безпосередніх механізмів гейміфікації мистецької освіти здійснено в працях українських учених. Шишак А. та співавтори визначають сутність гейміфікації як інструменту активізації пізнавальної діяльності та доводять її ефективність у формуванні інтересу до мистецтва вже на ранніх етапах навчання [5]. Савастру Н. І. та Говорченко С. М. розкривають потенціал інформаційних технологій у мистецькій освіті, акцентуючи на їх здатності створювати інтерактивні середовища, які є базою для впровадження ігрових механік [6]. Дерябіна С. В. та Нікітенко Р. І. обґрунтовують гейміфіковані стратегії навчання як засіб підвищення залученості здобувачів освіти, підкреслюючи їх роль у формуванні стійкої навчальної мотивації [7]. Піддубна О. М. та співавтори визначають системні проблеми сучасної мистецької освіти, серед яких недостатній рівень інтерактивності та мотивації, що актуалізує використання гейміфікації [8]. Балан Н. та співавтори досліджують формування візуальної культури, підкреслюючи необхідність використання інноваційних методів, які активізують сприйняття художніх образів, зокрема через ігрові підходи [9].

Значний масив зарубіжних досліджень деталізує прикладні аспекти гейміфікації у мистецькій освіті. Лу Ц. (Q. Lu) доводить, що інтерактивні форми мистецтва та гейміфікація трансформують процес художнього сприйняття, забезпечуючи активну участь здобувачів освіти та глибше



розуміння історико-мистецького контексту [10]. Корралес Сerrано М. (M. CorralesSerrano) обґрунтовує ефективність гейміфікованих дидактичних інтервенцій у викладанні історії мистецтва, демонструючи зростання рівня залученості та засвоєння матеріалу [11]. Севілья Вальєхо С. (S. SevillaVallejo) та співавтори розширюють ці підходи, акцентуючи на адаптації гейміфікації до потреб різних категорій учнів, зокрема осіб з особливими освітніми потребами [12]. Ді Раддо Е. (E. DiRaddo) розглядає гейміфікацію як інструмент інтерпретації мистецтва у музейному середовищі, що сприяє переосмисленню художніх об'єктів та їх історичного значення [13]. Галіндо-Дуран А. (A. Galindo-Durán) емпірично підтверджує підвищення рівня залученості до культурної спадщини через ігрові підходи в музейній освіті [14]. Трембле-Ганьон В. (V. Tremblay-Gagnon) та співавтори інтегрують гейміфікацію з генеративними технологіями штучного інтелекту (ШІ), демонструючи нові можливості залучення учнів до мистецької творчості та історичного аналізу [15]. У дослідженні В. М. Піщанської [16] обґрунтовано еволюційну логіку розвитку теорії мистецької освіти від класичних філософських підходів до сучасних трансформаційних моделей, що дозволяє розглядати сучасну мистецьку освіту як динамічну систему, інтегровану в цифровий та культурний контекст.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.

Незважаючи на активне впровадження гейміфікації в освітню практику, залишаються недостатньо з'ясованими її сутнісні характеристики саме у контексті мистецької освіти та механізми впливу на глибину засвоєння історико-мистецького матеріалу. Існуючі дослідження мають переважно фрагментарний характер – особливості цифрового сприйняття молоді розглядаються ізольовано від педагогічних підходів, а гейміфікаційні рішення часто не узгоджені зі змістовою логікою дисципліни.



Ці аспекти є принциповими для розуміння ефективності гейміфікації як освітнього інструменту, оскільки без їх системного осмислення інтерактивність не забезпечує якісного навчального результату. У зв'язку з цим дослідження спрямоване на уточнення зазначених взаємозв'язків і обґрунтування підходів, що дозволяють поєднати ігрові механіки з аналітичною глибиною вивчення історії класичного живопису.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є обґрунтування теоретико-методичних засад і визначення практичних можливостей використання гейміфікації мистецької освіти як інструменту залучення молоді до вивчення історії класичного живопису.

Завдання статті:

1. Уточнити сутність і функціональні можливості гейміфікації в мистецькій освіті з урахуванням особливостей цифрового сприйняття молоді.
2. Обґрунтувати педагогічні підходи до інтеграції гейміфікації у викладання історії класичного живопису.
3. Виявити проблеми застосування гейміфікації та визначити напрями підвищення її ефективності.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація в контексті мистецької освіти розглядається як інтеграція ігрових механік у навчальний процес з метою підвищення пізнавальної активності та мотивації здобувачів освіти. При цьому її сутність полягає не у спрощенні змісту, а у зміні способів взаємодії з навчальним матеріалом. У сфері вивчення історії класичного живопису гейміфікація дозволяє трансформувати пасивне сприйняття мистецьких фактів у активну когнітивну діяльність, де студент виступає не лише споживачем інформації, а й учасником інтерпретаційного процесу. Функціонально це проявляється через стимулювання інтересу до художніх стилів, авторських технік і культурно-історичних контекстів завдяки механікам виклику, досягнень, сюжетної взаємодії та візуально-аналітичних

завдань, що відповідають особливостям сучасного цифрового мислення (табл. 1).

Таблиця 1

Функціональні можливості гейміфікації у формуванні пізнавального інтересу до історії класичного живопису

<i>Компонент</i>	<i>Сутнісна характеристика</i>	<i>Ключові механіки реалізації</i>	<i>Освітній ефект</i>
<i>Мотиваційний</i>	Формування внутрішньої зацікавленості у вивченні мистецтва	Бали, рейтинги, досягнення	Підвищення залученості та регулярності навчання
<i>Когнітивний</i>	Активізація процесів аналізу та інтерпретації художніх творів	Квести, завдання на порівняння стилів, візуальні головоломки	Поглиблення розуміння змісту та контексту
<i>Інтерактивний</i>	Забезпечення активної взаємодії з навчальним матеріалом	Симуляції, інтерактивні сценарії, рольові ігри	Зниження пасивності та підвищення участі
<i>Емоційно-ціннісний</i>	Формування емоційного зв'язку з мистецтвом	Сюжетні лінії, сторітелінг, персоналізація досвіду	Посилення естетичного сприйняття та інтересу
<i>Оціночний</i>	Надання зворотного зв'язку щодо навчальних досягнень	Автоматизоване оцінювання, прогрес-бар, рівні	Контроль результатів та саморегуляція навчання

Джерело: сформовано автором на основі [5, с. 148; 7, с. 18; 10, р. 1465; 11; 15, р. 321; 16, с. 447].

Функціональні можливості гейміфікації, представлені у таблиці, у сучасній освітній практиці набувають прикладного характеру через поєднання аналітичних і візуально-інтерактивних форматів роботи з мистецьким матеріалом, що дозволяє не лише активізувати інтерес, а й структуровано формувати історико-мистецьку компетентність. Зокрема, мотиваційний компонент реалізується не формально через систему балів, а через їх прив'язку до змістовних досягнень – наприклад, відкриття нових «рівнів» після успішної

ідентифікації стилістичних ознак бароко чи ренесансу у конкретних творах, що підсилює зв'язок між результатом і знанням[5, с. 148]. Когнітивний компонент ефективно проявляється у завданнях типу «візуального порівняльного аналізу», де студенту пропонується співвіднести фрагменти картин різних епох за композиційними або колористичними характеристиками – у такому форматі засвоєння відбувається через операції аналізу, синтезу та узагальнення, а не через механічне запам'ятовування.

Інтерактивний вимір гейміфікації демонструє практичну цінність у сценаріях рольової реконструкції – наприклад, моделювання ситуації художньої майстерні, де здобувач освіти виступає «учнем майстра» і приймає рішення щодо технік або стилістичних прийомів, орієнтуючись на історичний контекст, що формує причинно-наслідкове розуміння розвитку мистецтва[15, р. 321]. Емоційно-ціннісний компонент набуває значення через персоналізацію взаємодії – коли студент формує власну «колекцію» улюблених творів або проходить індивідуальну траєкторію ознайомлення з художніми школами, що посилює естетичну залученість і сприяє формуванню стійких інтересів. Водночас оціночний компонент, реалізований через динамічні показники прогресу, забезпечує не лише контроль, а й саморегуляцію навчання – наприклад, система підказок або повторних спроб у завданнях дозволяє коригувати помилки без втрати мотивації.

У сукупності такі механізми демонструють, що гейміфікація в мистецькій освіті функціонує як інструмент операціоналізації складного культурного змісту, переводячи його у формат дій, рішень і взаємодій, які відповідають сучасним когнітивним моделям сприйняття, але зберігають аналітичну глибину та історичну достовірність навчального матеріалу.

Сприйняття історико-мистецького контенту молоддю в умовах цифрового освітнього середовища характеризується поєднанням фрагментарності, візуальної домінанти та підвищеної залежності від

інтерактивності подання матеріалу, що зумовлює зміну когнітивних стратегій обробки інформації. На відміну від традиційних форм навчання, де акцент робився на послідовному засвоєнні фактологічного матеріалу, сучасні здобувачі освіти демонструють схильність до швидкого сканування змісту, вибіркового заглиблення та контекстуального осмислення через асоціативні зв'язки. У цьому контексті історія класичного живопису сприймається не як лінійна сукупність стилів і епох, а як мережа взаємопов'язаних візуальних образів і культурних кодів, доступ до яких формується через цифрові платформи, мультимедійні ресурси та інтерактивні середовища (табл. 2).

Таблиця 2

Особливості сприйняття історико-мистецького контенту молоддю в цифровому освітньому середовищі

<i>Характер прояву</i>	Змістова специфіка	Тригери активізації	Освітні наслідки
<i>Фрагментарність</i>	Орієнтація на короткі інформаційні блоки та візуальні фрагменти	Динамічний контент, швидка зміна візуальних стимулів	Поверхневе засвоєння без систематизації
<i>Візуальна домінанта</i>	Пріоритет зображення над текстовим поясненням	Висока якість зображень, деталізація, масштабування	Посилення естетичного сприйняття, але зниження аналітичності
<i>Асоціативність</i>	Побудова розуміння через порівняння та образні зв'язки	Візуальні паралелі, тематичні добірки, рекомендаційні алгоритми	Формування нелінійного мислення
<i>Інтерактивна залежність</i>	Потреба у взаємодії з контентом для його глибшого засвоєння	Клікабельні елементи, інтерактивні функції, можливість вибору	Підвищення залученості та активності
<i>Контекстуальна варіативність</i>	Сприйняття залежить від способу подання та цифрового середовища	Мультимедійність, поєднання тексту, відео та аудіо	Зміна глибини розуміння залежно від формату

Джерело: сформовано автором на основі [6; 8, с. 1171; 9; 10, р. 1468; 13, р. 38].



Представлені особливості сприйняття історико-мистецького контенту в цифровому середовищі набувають прикладного значення через їх безпосередній вплив на способи організації навчальної взаємодії – фактично вони задають логіку конструювання освітнього матеріалу. Зокрема, фрагментарність не варто трактувати виключно як обмеження, оскільки за умови правильної педагогічної інтерпретації вона може використовуватись як інструмент поетапного занурення у складний зміст – наприклад, тема еволюції портретного живопису подається через серію візуальних кейсів, кожен з яких фіксує окрему зміну у трактуванні образу людини, а подальше узагальнення відбувається через завдання на реконструкцію цілісної історичної лінії [6]. Візуальна домінанта у практиці проявляється не лише як підсилення естетичного компонента, а як можливість переведення аналізу у площину «читання зображення» – зокрема, робота з цифровими репродукціями дозволяє акцентувати увагу на деталях, які у традиційному форматі залишаються поза фокусом, наприклад, характер мазка чи нюанси світлотіньових переходів у творах караваджистів [13, р. 38]. Це створює передумови для формування аналітичних навичок через візуальне спостереження, а не лише текстову інтерпретацію. Асоціативність мислення ефективно реалізується через побудову міжтематичних зв'язків, коли студентам пропонується співвіднести, наприклад, релігійні сюжети епохи Відродження з їх пізнішими інтерпретаціями у бароко – така практика стимулює не запам'ятовування, а виявлення трансформацій художніх підходів. Інтерактивна залежність, у свою чергу, змінює роль студента з пасивного реципієнта на активного інтерпретатора – у практиці це проявляється через завдання з вибором альтернативних трактувань композиції або визначення помилкових атрибуцій, що формує критичність мислення у роботі з мистецьким матеріалом. Контекстуальна варіативність особливо



важлива в умовах поєднання різних форматів подання – коли, наприклад, короткий відеофрагмент із реконструкцією історичного середовища створення картини доповнюється статичним зображенням і аналітичним коментарем, що дозволяє одночасно залучити емоційний, візуальний та раціональний рівні сприйняття [9]. У сукупності це свідчить про те, що ефективне навчання історії класичного живопису в цифровому середовищі потребує не лише адаптації форми подання, а й цілеспрямованого управління когнітивними режимами сприйняття – із переходом від фрагментарного ознайомлення до структурованого та змістовно насиченого розуміння мистецьких процесів.

Інтеграція гейміфікаційних елементів у викладання історії класичного живопису потребує обґрунтування з позицій сучасної педагогіки як цілісного процесу, що поєднує змістову, діяльнісну та оцінювальну складові навчання. При цьому ключовим є не механічне додавання ігрових елементів, а їх узгодження з логікою формування мистецтвознавчих знань і навичок інтерпретації. Педагогічні підходи в цьому контексті орієнтуються на активізацію суб'єктної позиції здобувача освіти, поетапне ускладнення навчальних завдань і забезпечення смислової цілісності матеріалу, що дозволяє зберегти академічну глибину при використанні інтерактивних форматів. Важливим є також баланс між ігровою мотивацією та аналітичною роботою з художнім твором, що забезпечує перехід від поверхневого залучення до усвідомленого розуміння історико-мистецьких процесів (табл. 3).

Таблиця 3

*Педагогічні підходи до інтеграції гейміфікаційних елементів у
викладання історії класичного живопису*

<i>Підхід</i>	Методична логіка	Форми впровадження	Очікуваний результат
---------------	------------------	--------------------	----------------------

<i>Діяльнісний</i>	Засвоєння знань через виконання практичних дій і завдань	Квести з аналізу творів, інтерактивні вправи	Формування навичок інтерпретації та аналізу
<i>Контекстуальний</i>	Розгляд мистецтва у зв'язку з історичними та культурними умовами	Сценарії, що моделюють епоху або творче середовище	Глибше розуміння причинно-наслідкових зв'язків
<i>Персоналізований</i>	Адаптація навчання до індивідуальних інтересів і темпу	Індивідуальні траєкторії проходження матеріалу, вибір завдань	Підвищення залученості та автономії навчання
<i>Проблемно-орієнтований</i>	Стимулювання мислення через постановку складних питань	Завдання на атрибуцію, інтерпретаційні дилеми	Розвиток критичного та аналітичного мислення
<i>Рефлексивний</i>	Усвідомлення власного навчального досвіду та результатів	Самооцінювання, обговорення рішень, аналіз помилок	Формування здатності до саморегуляції

Джерело: сформовано автором на основі [5, с. 151; 7, с. 20; 11; 12, р. 3264; 14, р. 56].

Результативність інтеграції гейміфікації визначається не окремими елементами, а логікою їх поєднання з дидактичною метою та структурою курсу. Діяльнісний підхід у практиці реалізується як послідовність операцій, де кожне завдання фіксує конкретну інтелектуальну дію – наприклад, студент спочатку виокремлює композиційний центр у творі, далі співвідносить його з типовими рисами стилю і лише після цього формує інтерпретацію, що забезпечує поступове нарощування аналітичної складності без перевантаження [7, с. 20]. Контекстуальний підхід набуває прикладного значення через моделювання ситуацій вибору – коли здобувач освіти працює в умовах, наближених до історичної реальності, наприклад, визначає, які художні засоби доцільно використати для відтворення релігійного сюжету в межах естетики певної епохи, що дозволяє зрозуміти внутрішню логіку художніх рішень, а не лише їх опис.



Персоналізація у сучасних курсах проявляється не як довільний вибір, а як керована варіативність – студент може обирати тематичні траєкторії, але в межах заданих змістових вузлів, що дає змогу поєднати індивідуальний інтерес із необхідністю опанування ключових понять. Практично це реалізується через диференційовані завдання, де, наприклад, для однієї теми пропонуються альтернативні формати – аналітичний опис, візуальна реконструкція або порівняльний огляд, що дозволяє врахувати різні когнітивні стратегії [14, р. 56]. Проблемно-орієнтований підхід виявляє свою ефективність у роботі з неоднозначними випадками – наприклад, коли студент має визначити можливе авторство картини за сукупністю ознак, серед яких є суперечливі, що стимулює аргументоване мислення і формує навички роботи з невизначеністю.

Рефлексивний компонент у практиці набуває особливого значення як механізм закріплення результатів – систематичний аналіз власних рішень, зіставлення їх із експертними інтерпретаціями або групове обговорення дозволяють перевести знання у площину усвідомленого досвіду. У сучасних умовах це доповнюється цифровими інструментами відстеження прогресу, де студент бачить не лише результат, а й динаміку власних змін, що підсилює внутрішню мотивацію [11]. У сукупності такі практики свідчать, що педагогічно виважена інтеграція гейміфікації забезпечує не поверхневу активність, а структуроване входження у складний мистецтвознавчий зміст – через систему дій, вибору і рефлексії, які відповідають сучасним освітнім вимогам і водночас зберігають наукову глибину навчання.

Інтеграція гейміфікації у викладання історії класичного живопису супроводжується низкою взаємопов'язаних проблем, що мають змістовий і методичний характер. Передусім виникає суперечність між динамікою ігрової взаємодії та необхідністю глибокого аналітичного осмислення мистецького матеріалу – це створює ризик спрощення складних історико-культурних явищ



і втрати їх інтерпретаційної багатовимірності [9]. Паралельно спостерігається фрагментація знань, коли подання матеріалу через окремі ігрові епізоди ускладнює формування цілісного бачення розвитку художніх стилів і шкіл.

Суттєвою є проблема домінування зовнішньої мотивації – орієнтація на бали і досягнення може знижувати пізнавальну глибину та зміщувати акцент з розуміння на формальне виконання завдань.

У цьому контексті ускладнюється і забезпечення академічної доброчесності, оскільки інтерактивні формати часто не гарантують реального рівня засвоєння знань. Водночас відсутність усталених методичних моделей інтеграції гейміфікації призводить до фрагментарності впровадження – ігрові елементи нерідко використовуються без системного зв'язку з навчальними цілями.

Додатковими викликами є складність адекватного оцінювання аналітичних результатів, перевантаження інтерактивними елементами та ризик стандартизації творчого сприйняття мистецтва. У сукупності це свідчить про те, що ефективність гейміфікації залежить від її педагогічно виваженого застосування – із чітким узгодженням ігрових механік і змістовної глибини навчання.

Ефективне використання гейміфікаційних інструментів у викладанні історії класичного живопису потребує їх чіткої дидактичної прив'язки до навчальних результатів – ігрові механіки мають не заміщувати зміст, а структуровано організовувати процес його опрацювання. Доцільним є проєктування навчальних модулів за принципом поступового ускладнення, коли кожен етап гейміфікованої взаємодії відповідає конкретній інтелектуальній дії – від первинної ідентифікації художніх ознак до їх інтерпретації у культурно-історичному контексті. Важливим є забезпечення балансу між зовнішніми стимулами і внутрішньою мотивацією – системи



досягнень повинні фіксувати саме якість аналітичних рішень, а не швидкість виконання завдань.

Практично доцільним є використання сценарно-орієнтованих форматів, у яких студент працює в умовах змодельованої історико-мистецької ситуації – наприклад, здійснює атрибуцію твору або обґрунтовує художній вибір у межах певної епохи, що сприяє формуванню причинно-наслідкового розуміння розвитку мистецтва. Водночас інтерактивні завдання мають передбачати варіативність відповідей і можливість аргументації, що дозволяє уникнути формалізації творчого мислення. Доцільним є також впровадження адаптивних траєкторій навчання, коли складність і тип завдань коригуються відповідно до рівня підготовки здобувача освіти, забезпечуючи індивідуалізацію без втрати змістовної цілісності курсу.

Особливу увагу слід приділяти інтеграції рефлексивних механізмів – аналіз виконаних завдань, зіставлення різних інтерпретацій і обґрунтування власної позиції сприяють переходу від ігрової активності до усвідомленого знання. У практиці це може реалізовуватись через обговорення результатів, короткі аналітичні коментарі після виконання завдань або порівняння індивідуальних рішень із експертними підходами. Водночас технологічна складова повинна залишатися функціональною, а не надлишковою – кількість інтерактивних елементів має відповідати когнітивним можливостям студентів і не відволікати від змісту.

Узагальнено, ефективність гейміфікації визначається її інтегрованістю у педагогічну систему – коли ігрові інструменти виступають засобом організації пізнавальної діяльності, забезпечують аналітичну глибину опрацювання мистецького матеріалу та сприяють формуванню стійкого інтересу до історії класичного живопису.

Висновки. У результаті дослідження встановлено, що гейміфікація мистецької освіти є ефективним інструментом залучення молоді до вивчення



історії класичного живопису за умови її системної інтеграції та узгодження з дидактичними цілями. Обґрунтовано, що вона забезпечує перехід від пасивного сприйняття до активної інтерпретаційної діяльності, а також дозволяє адаптувати навчальний процес до особливостей цифрового мислення молоді. Виявлено ключові проблеми – суперечність між ігровою динамікою та аналітичною глибиною, фрагментацію знань, домінування зовнішньої мотивації, методичну неврегульованість і складність оцінювання результатів. Це зумовлює потребу у педагогічно виваженому використанні гейміфікації зі збереженням змістовної цілісності навчання. Доведено, що ефективність досягається через поетапну організацію завдань, сценарно-аналітичні формати, адаптивність навчання та рефлексивні механізми. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробленням моделей оцінювання ефективності гейміфікації та емпіричним вивченням її впливу на глибину засвоєння мистецького матеріалу і формування навчальної автономії.

Список використаних джерел

1. Krasnozhon N., Lytvynska S., Senchylo-Tatlilioglu N., Revenko V., Salata H. Development of education and science in the historical industry in the conditions of transformations: experience of EU countries. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*. 2022. Vol. 26, № 1. Article e022007. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v26i00.16084>.
2. Konstantinova-Hrendzha N. The didactic potential of edible art objects in the development of cultural event branding strategies. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 28. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19368984>.
3. Zhaldak M. The role of industrial site revitalization in the creation of multifunctional creative spaces for non-formal education. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 22. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19219062>.



4. Пінчук Ю. Порівняльний аналіз кар'єрних стратегій оперних співаків у європейських та американських культурних інституціях. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 93, Т. 2. С. 105–112. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/93-2-16>.

5. Шишак А., Чайка В., Чикурова О. Гейміфікація мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів: сутність і практична реалізація. *Освіта. Інноватика. Практика*. 2025. Т. 13, № 7. С. 145–153. DOI: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i7-020>.

6. Савастру Н. І., Говорченко С. М. Інформаційні технології у мистецькій освіті: нові можливості для творчого розвитку. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 24. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17603640>.

7. Дерябіна С. В., Нікітенко Р. І. Гейміфікована стратегія навчання в діяльності педагогів мистецької та технологічної галузі. *Наша школа: науково-практичні студії*. 2023. № 3. С. 15–21. DOI: <https://doi.org/10.61339/2786-6947.2023.3.298603>.

8. Піддубна О. М., Качерова О. Г., Герасименко К. М., Шостачук Т. В., Бовсунівська Н. М. Сучасна мистецька освіта: основні проблеми розвитку. *Перспективи та інновації науки*. 2025. № 51. С. 1166–1176. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-5\(51\)-1166-1176](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-5(51)-1166-1176).

9. Балан Н., Гладкий Ю., Маркович М., Мацишина З., Петлюк О. Сучасні стратегії формування візуальної культури у мистецькій освіті. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 25. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18055755>.

10. Lu Q. Interactive Art Forms and Gamification in Modern Art Education: Transforming Art Creation and Perception. *Education and Information Technologies*. 2026. Vol. 31(5). P. 1459–1479. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13856-3>.



11. Corrales Serrano M. Gamification and the history of art in secondary education: a didactic intervention. *Education Sciences*. 2023. Vol. 13, № 4. Article 389. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci13040389>.
12. Sevilla Vallejo S., Suárez Monzón N., Delgado K. Gamification and artistic education: history of education and application to the classroom with educational needs. *Journal of Namibian Studies*. 2023. Vol. 33. P. 3253–3275. DOI: <https://doi.org/10.59670/jns.v33i.967>.
13. Di Raddo E. From the artwork to the museum: gamification as an instrument of art. In: *Digital Transformation in the Cultural and Creative Industries*. Routledge, 2020. P. 32–50. URL: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429329852-4/artwork-museum-elena-di-raddo> (дата звернення: 23.02.2026).
14. Galindo-Durán A. Enhancing artistic heritage education through gamification: a comparative study of engagement and learning outcomes in local museums. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Science*. 2025. Vol. 4, № 2. P. 51–58. DOI: <https://doi.org/10.47679/njbss.202579>.
15. Tremblay-Gagnon V., Bouchard B., Morais S. Creative play with generative ai: engaging high school students in arts education through gamified learning. In: *International Conference on Ubiquitous Computing and Ambient Intelligence*. Cham: Springer Nature Switzerland, 2025. Vol. 1819. P. 316–328. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-032-16995-2_28.
16. Піщанська В. М. Еволюція теорії мистецької освіти: від античних концепцій до сучасних викликів. Науково-освітня еліта та формування інтелектуального потенціалу української нації: матеріали IV Всеукраїнської наукової конференції (Харків, 27 березня 2026 р.) / за заг. ред. О. С. Гончарової. Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2026. С. 447–449. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/88b7546e-1554-4a98-864b-8f009537780b/content> (дата звернення: 23.02.2026).