УДК 373.5.016:821.09
DOI https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series5.2026.112.05

Зарва Вікторія Анатоліївна
доктор філологічних наук, професор,
професор кафедри української та зарубіжної літератури і порівняльного літературознавства
Бердянський державний педагогічний університет
zarva@bigmir.net
orcid.org/0000-0001-9100-7440

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТИ: ВІД КЛАСИЧНОГО ТЕКСТУ В ЗАРУБІЖНІЙ ЛІТЕРАТУРІ ДО ЦИФРОВОГО КВЕСТУ

У статті досліджено потенціал гейміфікації як сучасного інструменту модернізації літературної освіти. Актуальність теми зумовлена необхідністю подолання бар’єру між складним класичним текстом (зарубіжна література) та сучасним сприйняттям учнів; вимогами Нової української школи (НУШ) щодо формування ключових компетентностей (цифрової, культурної, критичного мислення) через інтерактивні форми навчання, а також переходом освіти в онлайн- та гібридний формати, що вимагає трансформації звичайних уроків у динамічний цифровий простір. Особливу увагу приділено особливостям сприйняття класичних текстів зарубіжної літератури учнями через інтеграцію цифрових квестів в освітній процес. Це дає змогу говорити з цифровим поколінням їхньою мовою, не втрачаючи при цьому глибини змісту літературного твору. У статті пропонується і теоретично обґрунтовується модель, де ігрові механіки (квести, бали, аватари) виступають не просто розвагою, а інструментом глибокого герменевтичного аналізу тексту в умовах цифровізації. Аналізуються методичні підходи до проєктування літературних квестів, які сприяють підвищенню читацької мотивації, компетенції, розвитку критичного мислення та глибшому засвоєнню художнього матеріалу. Наведено приклади успішної реалізації цифрових ігор за класичними творами, які входять до шкільних програм, – пригодницький роман «П’ятнадцятирічний капітан» Жуля Верна, казка-притча «Маленький принц» Антуана де Сент-Екзюпері, «Одіссея» Гомера, новела «Перевтілення» Франца Кафки та ін., приклад адаптації завдань (на основі повісті «Золотий жук» Е. А. По). Для опису переходу від «класичного тексту» до «цифрового квесту» побудовано логічний міст: класичний текст (читання-декодування) → проблема втрати інтересу через архаїзми/складність → гейміфікація (емоційне залучення) → цифровий квест (навігація за сюжетом через розгадування таємниць твору). Крім того, автор пропонує методичні рекомендації для вчителів щодо проєктування та проведення таких уроків, а також наводить приклади успішної реалізації цифрових ігор за класичними творами на заняттях.

Ключові слова: *гейміфікація, літературна освіта, зарубіжна література, цифровий квест, читацька мотивація, класичний текст.*

Сучасна літературна освіта опинилася в ситуації глибокої кризи класичної моделі читання. Кліпове (екранне) мислення, домінування візуального контенту, висока конкуренція з боку мультимедійних технологій та загальна цифровізація суспільства призводять до зниження інтересу учнів («цифрових аборигенів») до об’ємних художніх текстів, зокрема до класики зарубіжної літератури. Традиційні методи аналізу тексту (переказ, відповіді на запитання, написання творів) часто сприймаються підлітками як рутинні. У зв’язку з цим виникає нагальна потреба впровадження новітніх педагогічних технологій, серед яких особливе місце посідає гейміфікація – використання ігрових механік у неігровому контексті.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю подолання бар’єру між складним класичним текстом (зарубіжна література) та сучасним сприйняттям учнів; вимогами Нової української школи (НУШ) щодо формування ключових компетентностей (цифрової, культурної, критичного мислення) через інтерактивні форми навчання, а також переходом освіти в онлайн- та гібридний формати, що вимагає трансформації звичайних уроків у динамічний цифровий простір. Це дає змогу говорити з цифровим поколінням їхньою мовою, не втрачаючи при цьому глибини змісту літературного твору.

Дослідження гри як освітнього інструменту має глибоке коріння, але термін «гейміфікація» (ігрофікація) в освіті почали активно вивчати лише в XXI столітті. Цікавою є стаття «Методика викладання зарубіжної літератури в цифрову епоху: виклики та рішення» (2021) О. Коновалової [3], що розкриває трансформацію уроків словесності, аналізує адаптацію літературної освіти до сучасних вимог. Авторка фокусується на інтеграції мультимедійних технологій, перетворенні класичного читання на медіачитання, а також пропонує цифрові алгоритми для аналізу творів, які рятують увагу учнів від кліпового мислення.

В українській педагогіці ігрові технології на уроках літератури досліджували такі класики української методики, як Є. Волощук, О. Ісаєва, Ж. Клименко. Вони розглядали рольові ігри, літературні вікторини та інсценізацію з погляду традиційного підходу. Сучасні дослідники Н. Морзе, О. Коцан, Ю. Триус та ін. вивчають безпосередньо цифровізацію освіти, цифровий поворот. Питаннями вебквестів та ігрофікації уроків літератури в останні роки активно займаються молоді науковці та практики, інтегруючи мобільні додатки та QR-коди в освітній процес. Дослідники В. А. Зарва, Г. І. Табакова, Г. О. Александрова у статті 2026 року розглянули гейміфікацію та сторітелінг як засоби формування читацької компетентності на уроках зарубіжної літератури [2].

У зарубіжній педагогіці фундаментом стали праці Карла Каппа (Karl Kapp), який детально описав теорію гейміфікації навчання, та дослідження Я. Наомі (Juho Hamari) щодо мотивації гравців. Зокрема, Карл Капп у книзі «The Gamification of Learning and Instruction» (2012) [8] визначає гейміфікацію як не просто гру чи розвагу, а як систему інструментів і підходів, що переносить ігрову механіку у реальне життя для навчання, заохочення та вирішення складних завдань.

Класичне дослідження «Homo Ludens» (з латинської – «Людина граюча») нідерландського культуролога Йохана Гейзинги (1872–1945), видана київським видавництвом «Основи» 1994 року в перекладі Олександра Мокровольського [1], доводить, що культура виникає з духу і форми гри, що є універсальним феноменом, фундаментом усього – мови, мистецтва, науки та ін.

Розглядаючи специфіку сприйняття класичного тексту та цифровізацію, доречно продемонструвати, як змінюється сприйняття тексту через «кліпове мислення» або цифрове середовище. У серії з двох статей під назвою «Цифрові іммігранти, цифрові аборигени» Марк Пренскі (Marc Prensky) [9] формулює концепцію «цифрових аборигенів» – сучасних студентів, описує розрив між поколіннями, між класичною методикою та запитами учнів і студентів, який віддаляє сучасних студентів («цифрових аборигенів») від їхніх викладачів («цифрових іммігрантів»).

Крейг Д. Говард (Craig D. Howard), Кетрін Л. Бевінс (Katherine L. Bevins), автори статті («Ігрові механіки та причини їх застосування: що нам наразі відомо про гейміфікацію» (*тут і далі переклад наш – В.З.*) («Game mechanics and why they are employed: What we know about gamification so far» (2018)), пропонують огляд літератури щодо дослідження гейміфікації в онлайн-навчанні, зосереджуючись на ігровій механіці, і роблять висновок, що «стратегічний вибір ігрової механіки можливий» [7, с. 57]. Західні дослідники (наприклад, праці MIT Media Lab) давно перейшли від теорії до практики створення масштабних освітніх рольових ігор та альтернативних реалій для вивчення класики (В. Шекспіра, Гомера) через інтерактивний сторітелінг.

Мета роботи полягає в систематизації та розробці конкретного алгоритму трансформації лінійної структури класичного художнього тексту зарубіжної літератури у нелінійну структуру цифрового освітнього квесту. У статті пропонується і теоретично обґрунтовується модель, де ігрові механіки (квести, бали, аватари) виступають не просто розвагою, а інструментом глибокого герменевтичного аналізу тексту в умовах цифровізації.

Гейміфікація (англ. «gamification», «gamifying», похідне від «game» – «гра») в освіті не означає перетворення навчання на суцільну розвагу, а є стратегічним підходом, що запозичує такі елементи комп'ютерних ігор: чітко визначені цілі та правила, миттєвий зворотний зв'язок (система балів, рівнів, нагород), елемент таємниці, інтриги або змагання та наявність «аватара» або рольова взаємодія.

На наш погляд, варто окреслити, чому саме гра є ефективним інструментом для сучасного покоління. Гра є потужним інструментом для вивчення зарубіжної літератури, оскільки вона перетворює пасивне читання на активний досвід. Гейміфікація занурює учнів у контекст твору, розвиває емпатію до персонажів та робить складні класичні сюжети близькими й зрозумілими для цифрового покоління.

Крейг Д. Говард та Кетрін Л. Бевінс стверджують: «Елементи, подібні до ігрових, вже давно використовуються в навчальних методиках, однак термінологія та інструментарій для аналізу таких підходів з'явилися відносно нещодавно. Онлайн-середовища навчання створюють унікально доступні умови для аналізу застосування ігрових елементів у навчальному процесі» [7, с. 58].

Цифровий квест як інструмент інтерпретації класики. Цифровий літературний квест є інтерактивною пригодницькою грою, що розгортається у віртуальному просторі, де гравці мають розв'язати низку проблемних завдань, пов'язаних із сюжетом, героями, проблематикою або історичним контекстом художнього твору. Для реалізації таких квестів педагоги використовують платформи Genially, LearningApps, Google Forms, Minecraft, Classtime, Google Sites або Canva, платформи для створення візуальних новел (наприклад, Ren'Py) або спеціальні мобільні додатки.

Розробник концепції вебквестів американський професор освітніх технологій Берні Додж (Bernie Dodge) визначає квест як діяльність, орієнтовану на дослідження, що стимулює критичне мислення вищого рівня, підвищує мотивацію, а не просто механічний пошук фактів, пасивне копіювання текстів. Відомо, що у 1995 році він спільно з Томом Марчем розробив концепцію освітніх вебквестів, спрямовану на ефективне використання інтернет-ресурсів у навчальному процесі. Берні Додж дає визначення веб-квесту як такому, що «будується навколо цікавого й посильного завдання, яке стимулює певний вид мислення вищого порядку. Йдеться про виконання певних дій з інформацією. Це мислення може бути творчим або критичним і передбачати розв'язання проблем, оцінювання, аналіз чи синтез» [6, с. 10]. До аналізу вчений відніс розбиття інформації на частини, до синтезу – об'єднання знань з різних джерел, до оцінювання – формування власних аргументованих суджень.

Берні Додж виокремив такі характерні риси квестів: орієнтація на пошук (інформація береться переважно з вебресурсів, відібраних або рекомендованих викладачем); рольова гра (учасники часто виконують певні ролі, що дає змогу розглянути проблему з різних поглядів); чітка структура (класичний квест складається з шести обов'язкових частин: вступ, завдання, процес (ресурси), оцінювання, висновок та рекомендації для вчителя).

Цифровий літературний квест за концепцією Нової української школи (НУШ) є сучасною інтерактивною грою, що об’єднує читання книг та нові комп’ютерні технології. Зацікавлені учні виконують творчі завдання, шукають підказки в мережі та проходять тематичні станції. Як відомо, особливостями квесту за НУШ є інтерактивність (діти не просто читають текст, а взаємодіють з ним через гаджети), командна робота (учні вчаться працювати разом та слухати один одного), практичність (знання з літератури застосовуються в реальному цифровому середовищі), гнучкість (учитель може адаптувати складність під будь-який клас).

Популярними інструментами для створення цифрового літературного квесту за НУШ є QR-коди – зашифровані загадки та переходи на нові етапи гри, Google Форми – тести, перевірка знань та збір кодів-паролів, сенсорні дошки – візуальні карти подорожі та збір артефактів, віртуальні пазли – завдання на відтворення ілюстрацій до твору.

Виокремимо чотири етапи проєктування літературного квесту. Першим є концептуалізація та вибір тексту, коли обирається класичний твір із насиченим сюжетом або яскравим хронотопом (наприклад, «Божественна комедія» Данте, «Гамлет» В. Шекспіра, «Фауст» Й. В. Ґете або «Перевтілення» Ф. Кафки). Наступним етапом є розробка наративу (сценарію) з адаптацією тексту під ігрову логіку. Учень може грати за головного героя або за стороннього детектива, що розслідує події твору. Третім етапом є створення системи загадок (пазлів), причому завдання мають вимагати детального знання тексту. Це можуть бути розшифрування цитат або пошук прихованих символів у тексті, встановлення хронології подій (наприклад, «пройти колами пекла» разом із Данте), аналіз психологічних мотивів вчинків персонажів через інтерактивні діалоги. Останнім етапом є фінал та рефлексія: гра завершується не просто отриманням балів, а виходом на філософський або аналітичний рівень розуміння твору (написання есе, дискусія).

Розглянемо декілька прикладів зі шкільної програми (практичний блок). Перетворення класичного твору із зарубіжної літератури на цифровий квест – це саме те, що робить навчання живим і близьким для сучасних підлітків. Для зразка візьмемо один із найпопулярніших у шкільній програмі зарубіжної літератури – пригодницький роман «П’ятнадцятирічний капітан» (1878) Жуля Верна (1828–1905), який вивчається в 6 класі за модельною навчальною програмою 2023 року [4, с. 34], і розглянемо практичну реалізацію ігрових технологій: літературний квест. Для підвищення пізнавального інтересу учнів та глибокого засвоєння тексту було розроблено та апробовано цифровий квест «Маршрутом “Пілігрима”» або «Таємничий курс “Пілігрима”». Мета заходу, гри – не лише перевірити знання сюжету, а й розвинути логічне мислення, вміння працювати в команді та аналізувати вчинки героїв, допомогти Діку Сенду розгадати зраду Негоро, зорієнтуватися за зірками та картами й урятувати пасажирів шхуни.

Організаційний алгоритм квесту: формування команд. Клас ділиться на 3–4 екіпажі, кожен з яких обирає капітана та штурмана. Отримання бортових журналів. Команди отримують бланки для фіксації відповідей та карту маршруту (навігаційний лист). Проходження локацій (станцій). Рух відбувається за індивідуальними маршрутами для уникнення скупчення.

Ключові станції квесту та типи завдань. Станція 1. «Екіпаж корабля» (бліц-опитування). Завдання – за короткими цитатними характеристиками впізнати персонажів роману (Дік Сенд, кузен Бенедикт, Негору, Геркулес). Дидактична мета – актуалізація знань тексту, перевірка уважності під час читання. Станція 2. «Кабінет кузена Бенедикта» (природничо-літературний інтеграл). Завдання – учням пропонується набір карток із зображеннями комах. Необхідно знайти «помилку Негору» – виявити ту комаху, яка допомогла героям зрозуміти, що вони перебувають не в Південній Америці, а в Африці. Дидактична мета – реалізація міжпредметних зв’язків (література та біологія). Станція 3. «Таємниці навігації» (логічні ребуси). Завдання – розшифрувати закодоване за допомогою шифру Цезаря або анаграм слово-підказку, яке вказує на зраду кока (наприклад, «КОМПАС», «СОКИРА», «МАГНІТ»). Дидактична мета – розвиток критичного мислення та логіки. Станція 4. «Школа виживання Діка Сенда» (проблемне питання). Завдання – команда має вирішити кейс: «Як би ви вчинили на місці Діка Сенда, коли виявили, що корабельний компас зіпсовано?». Оцінюється аргументація та знання географії.

Можна виокремити іншу структуру та етапи квесту за цим романом. 1 етап. Капітан на містку. Локація / Завдання в грі: «Морська навігація». Корабель втратив капітана. Гравцеві потрібно розрахувати курс, відповівши на питання щодо екіпажу та будови корабля. Літературне підґрунтя (що перевіряється): знання тексту перших розділів, характеристика Діка Сенда та команди. Цифровий інструмент: LearningApps (вправа «Встановити відповідність» або «Заповни пропуски».

2. Диверсія Негоро. Локація / Завдання в грі: «Зламаний компас». Злочинець підклав сокиру під компас. Персонаж бачить спотворені координати. Щоб «виправити» прилад, треба розгадати ребуси та шифри. Літературне підґрунтя (що перевіряється): розуміння сюжетного повороту зі зрадою кокка Негоро. Цифровий інструмент: Genially (інтерактивна кімната, де треба клікати на предмети й шукати підказки).

3. Помилка навігації. Локація / Завдання в грі: «Америка чи Африка?». Герої висадилися на берег. Мандрівники думають, що це Південна Америка, але довкола дивні тварини. Гравець має класифікувати флору й фауну. Літературне підґрунтя (що перевіряється): Знання деталей тексту: чому Дік Сенд запідозрив, що вони не в Америці (відсутність хінного дерева, поява левів, мухи цеце). Цифровий інструмент: Wordwall (сортування за категоріями: «Природа Америки» проти «Природа Африки»).

4. Крізь нетрі Анголи. Локація / Завдання в грі: «Рятувальна місія». Пасажири потрапили в полон до работорговців. Щоб звільнити Гулля, місіс Велдон та малого Джека, потрібно пройти текстовий лабіринт. Літературне підґрунтя (що перевіряється): знання фіналу роману, долі персонажів та ідейного змісту твору. Цифровий інструмент: Google Форми (квест-вікторина із розгалуженим сюжетом: «Якщо вибереш варіант А – потрапиш у пастку»).

Фінал та винагорода. Учні, які успішно проходять усі цифрові локації, отримують «Сертифікат капітана далекого плавання» (можна згенерувати в Canva) та максимальний бал за знання тексту. Це працює тому, що замість сухого опитування діти проживають сюжет разом із героєм. Цифровий квест перетворює пасивне читання на активне розслідування, де кожна деталь твору стає ключем до перемоги в грі. Як показала практика, проведення уроку у форматі квесту підвищило рівень залученості учнів до роботи з текстом на 40% (за результатами тестування і анкетування). Учні продемонстрували високий рівень емпатії до героїв та краще засвоїли поняття «романтики пригод» і «морального вибору».

Звернувшись до алегоричної філософської казки-притчі «Маленький принц» Антуана де Сент-Екзюпері (7 клас за модельною програмою, створеною під керівництвом О. М. Ніколенко) [4, с. 60], застосуємо формат цифрової подорожі астероїдами (на платформі Genially). Механізм виконання такий: учень отримує карту космосу. Кожен астероїд (Короля, Честолюбця, П'яниці тощо) – це локація з кодовим замком. Щоб отримати цифровий «ключ» (пароль), учень має виконати завдання на аналіз тексту (наприклад, визначити пороки дорослих за цитатами або розгадати ребус Лисеняти). Результатом є фінальний рятунок Троянди та написання есе-рефлексії.

Вивчаючи «Одіссею» Гомера (8 клас за модельною навчальною програмою авторів В. В. Снєгірьової, О. В. Бушакової та ін.) [5, с. 27], звернемося до формату вебквесту «Повернення на Ітаку». Механізм виконання пропонуємо такий: учні діляться на «команди кораблів». Вони проходять інтерактивні випробування: острів Циклопа (тест на кмітливість за текстом), острів Сирен (розпізнавання художніх засобів у тексті пісні). Замість оцінок на проміжних етапах учні збирають «артефакти» (ресурси), які в кінці допомагають пройти фінальну битву (підсумковий квіз).

Отже, щоб адаптувати завдання ідеально під конкретний матеріал, нам потрібно обрати опорний твір. Наведемо ще кілька варіантів класичних творів зі шкільної програми, які найкраще підходять для створення цифрового квесту, а також приклади того, як саме можна переформатувати завдання. Залежно від класу та теми, можна, на наш погляд, обрати один із цих творів: «Золотий жук» Едгара Аллана По (1809–1849) (7 клас) [4, с. 59]: ідеально для детективного квесту з розгадуванням шифрів, ребусів та пошуком скарбів; «Різдвяна пісня в прозі» Чарльза Діккенса (6 клас) [4, с. 34]: квест-подорож у часі (Минуле, Теперішнє, Майбутнє) з метою «врятувати» душу Скруджа через добрі справи; «Міо, мій Міо» Астрід Ліндгрен (6 клас) [4, с. 35]: класичне фентезі, де учень проходить шлях героя, збираючи артефакти. Наведемо приклад адаптації завдань (на основі повісті «Золотий жук» Е. А. По), для чого трансформуємо стандартні шкільні запитання у формат цифрового квесту. Традиційне завдання полягає у перевірці знання тексту: «Опишіть, які речі знайшов Вільям Легран на острові Салліван». Гейміфіковане завдання для цифрового квесту – рівень «Інвентар шукача скарбів»: учні потрапляють у віртуальну кімнату. Їм потрібно клікати на предмети (череп, жук, пергамент) і зіставити їх із цитатами з твору, щоб відкрити кодовий замок. Цифровий інструмент – Genially або ThingLink. Традиційне завдання – у роботі з цитатами: «Хто з персонажів сказав цю репліку?». Гейміфіковане завдання – рівень «Допит свідків»: Чат-бот у Telegram або Viber імітує розмову з Джупітером або Леграном. Учень має правильно відповідати на їхні репліки, щоб отримати наступну підказку. Цифровий інструмент – Smart Sender або Telegram Bot. Традиційне завдання – аналіз сюжету: «Розшифруйте криптограму разом із Леграном». Гейміфіковане завдання – рівень «Злам шифру Капітана Кідда»: інтерактивний пазл або текстовий ребус, де кожна розгадана літера наближає до координати на Google Maps, де «сховано» скарб. Цифровий інструмент – LearningApps або Jigsaw Planet.

Методичний ефект та результати. Упровадження цифрових квестів у практику викладання зарубіжної літератури демонструє високу ефективність. Гейміфікований підхід має, на наш погляд, ряд переваг. Насамперед це активізація «повільного читання»: щоб розгадати код у квесті, учень змушений уважно вчитуватися в деталі тексту, описи інтер'єру, портрети героїв тощо. Це емоційне залучення: емпатія до персонажів зростає, оскільки учень приймає рішення в межах гри від їхнього імені. Також подібні завдання сприяють розвитку digital skills, коли поєднання філологічного аналізу з використанням сучасних ІТ-інструментів формує міжпредметні компетентності. Водночас треба зважати на те, що цифровий квест не замінює першоджерело, а слугує потужним стимулом для звернення до повного тексту книги.

Для опису переходу від «класичного тексту» до «цифрового квесту» ми спробували побудувати логічний міст: класичний текст (читання-декодування) → проблема втрати інтересу через архаїзми/складність → гейміфікація (емоційне залучення) → цифровий квест (навігація за сюжетом через розгадування таємниць твору).

Методичні рекомендації для вчителів щодо проєктування та проведення таких уроків.

1. Етапи трансформації тексту в квест. Щоб цифровий квест був не просто набором ребусів, а мав високу навчальну цінність, дотримуйтесь такої структури:

• Крок 1: Вибір «ядра» (проблематики). Визначте головну таємницю або конфлікт твору. Наприклад, для «Гамлета» В. Шекспіра – «Хто насправді винен у трагедії Ельсінора?», для «Перевтілення» Ф. Кафки – «Як Грегору вийти з кімнати відчуження?».

• Крок 2: Створення наративу (ігрової легенди). Учні мають отримати роль. Вони не просто школярі, вони – «літературні детективи», «мандрівники у часі» або «адвокати персонажа».

• Крок 3: Розробка перешкод (завдань). Кожне завдання має перевіряти знання тексту, біографії автора, історичного контексту або вміння аналізувати художні засоби.

2. Інструментарій для створення цифрового квесту. Для реалізації квесту не обов’язково вміти програмувати. Використовуйте доступні безкоштовні платформи: **Genially**, яка підходить для створення віртуальних кімнат (вийти з кімнати, знайшовши підказки). Приклад застосування – квест за поезією романтиків або детективними оповіданнями Е.А. По. **Google Сайти + Google Форми –** для створення повноцінного веб-квесту з різними рівнями доступу (паролями). Приклад застосування – подорож «Пеклом, Чистилищем та Раєм» разом із Данте («Божественна комедія»). **ThingLink –** для створення інтерактивних плакатів з гарячими точками (відео, аудіо, текст). Приклад застосування – дослідження вікторіанського Лондона у творах Ч. Діккенса. **Canva / Padlet** – для створення профілів персонажів, дощок доказів. Приклад застосування – «Слідство ведуть...» за детективною новелою «Вбивство на вулиці Морг» Е. А. По або повістю «Собака Баскервілів» Артура Конан Дойла.

3. Методичні прийоми гейміфікації. Щоб підтримувати високий рівень мотивації, інтегруйте в квест класичні ігрові механіки:

• **система «Прокачки» (Бали та Бейджі):** замість звичних оцінок за кожне пройдене завдання нараховуйте книгокоїни або присвоюйте звання (наприклад, від «Читача-початківця» до «Магістра слова») та ін.;

• **обмеження в часі (таймер):** додає динаміки. «У вас є 15 хвилин, щоб розгадати шифр і врятувати Фауста від угоди з Мефістофелем»;

• **розгалужений сюжет (інтерактивна історія):** використовуйте інструменти на зразок Twine або Google Форми з переходами залежно від відповіді. «Якщо ви вирішите, що Дон Кіхот правий, – перейдіть на сторінку А, якщо вважаєте його божевільним – на сторінку Б». Це вчить причинно-наслідковим зв’язкам.

4. Пам’ятка для вчителя: Як не перетворити квест на хаос. Головне правило гейміфікації: гра – це форма, а зміст – це література. Цифрові технології не повинні затьмарювати сам текст.

1. **Текст – першоджерело.** Неможливо пройти квест, не прочитавши твір. Підказки та коди мають бути заховані в деталях тексту (цитати, кольористика, імена другорядних героїв).

2. **Диференціація завдань.** Об’єднуйте учнів у команди, де кожен має свою роль: «Аналітик» (працює з текстом), «Технолог» (керує платформою), «Спікер» (презентує фінальний результат).

3. **Обов’язковий дебрифінг (рефлексія).** Після завершення квесту виділіть 7–10 хвилин для обговорення. Запитайте: «Чому саме цей персонаж став ключем до розгадки?», «Яка ідея автора прихована за фінальним кодом?». Це повертає учнів від гри до академічного аналізу.

Висновки. Гейміфікація літературної освіти через формат цифрових квестів є ефективною відповіддю на виклики сучасності, дієвим інструментом модернізації літературної освіти, що трансформує пасивного читача на активного дослідника (гравця). Вона перетворює класичний текст зарубіжної літератури зі статичного об’єкта вивчення на динамічний простір для інтелектуального пошуку, що дозволяє не лише зберегти академічну глибину викладання літератури, а й зробити процес читання захопливим і значущим для покоління цифрової епохи. Цифрові квести дозволяють індивідуалізувати темп навчання, зняти психологічний страх перед «складною класикою» та забезпечити миттєвий зворотний зв’язок (через ігрові бали чи відкриття нових рівнів). Ефективність методу залежить від балансу: ігрова форма не повинна витісняти сам текст твору, гра є лише ключем до його глибокого розуміння.

Використана література:

1. Гейзінга Й. Homo Ludens / пер. з англ. О. Мокровольський. Київ : Основи, 1994. 250 с.
2. Зарва В. А., Табакова Г. І., Александрова Г. О. Гейміфікація та сторітелінг як засоби формування читацької компетентності на уроках зарубіжної літератури. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка*. 2026. Вип. 1. С. 106–114. DOI: https://doi.org/10.32782/2415-3605.26.1.12
3. Коновалова О. Методика викладання зарубіжної літератури в цифрову епоху: виклики та рішення. *Нова педагогічна думка*. 2021. № 3. С. 45–50.
4. Модельна навчальна програма «Зарубіжна література. 5–9 класи» для закладів загальної середньої освіти (у редакції 2023 року) / О. М. Ніколенко, О. О. Ісаєва, Ж. В. Клименко та ін. Київ : МОН України, 2023. 103 с. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.prohr.5-9.klas/Movno-literat.osv.hal/Zar.lit.5-9-kl.Nikolenko.ta.in.28.12.2023.pdf (дата звернення: 11.08.2026).
5. Модельна навчальна програма «Зарубіжна література. 7–9 класи» для закладів загальної середньої освіти / В. В. Снєгірьова, О. В. Бушакова, І. В. Горобченко, О. В. Каєнко. Київ : МОН України, 2023. 71 с. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.prohr.5-9.klas/Movno-literat.osv.hal/Zarubizhna.literatura.7-9%20kl.Snyehirova.ta.in.26.07.2023.pdf (дата звернення: 11.08.2026).
6. Dodge B. WebQuests: A technique for Internet-based learning. *Distance Educator*. 1995. Vol. 1, No. 2. P. 10–13.
7. Howard C. D., Bevins K. L. Game mechanics and why they are employed: What we know about gamification so far. *Issues and Trends in Educational Technology*. 2018. Vol. 6, No. 1. P. 57–84.

8. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco : John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
9. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. 2001. Vol. 9, No. 5. P. 1–6.

References:

1. Heizinha Y. (1994) Homo Ludens [Homo Ludens] (per. z anhl. O. Mokrovolskyi). Kyiv: Osnovy. 250 s. [in Ukrainian].
2. Zarva V. A., Tabakova H. I., Aleksandrova H. O. (2026) Heimifikatsiia ta storitelinh yak zasoby formuvannia chytatskoi kompetentnosti na urokakh zarubizhnoi literatury [Gamification and storytelling as means of developing reading competence in foreign literature lessons]. Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Seriia: Pedahohika, Vyp. 1, S. 106–114. DOI: https://doi.org/10.32782/2415-3605.26.1.12 [in Ukrainian].
3. Konovalova O. (2021) Metodyka vykladannia zarubizhnoi literatury v tsyfrovu epokhu: vyklyky ta rishennia [Teaching methods of foreign literature in the digital era: challenges and solutions]. Nova pedahohichna dumka, No. 3, S. 45–50 [in Ukrainian].
4. Nikolenko, O. O. Isaieva, Zh. V. Klymenko ta in. (2023) Modelna navchalna prohrama «Zarubizhna literatura. 5–9 klasy» dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity (u redaktsii 2023 roku) [Model curriculum «Foreign Literature. Grades 5–9» for general secondary education institutions (2023 edition)]. Kyiv: MON Ukrainy. 103 s. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.prohr.5-9.klas/Movno-literat.osv.hal/Zar.lit.5-9-kl.Nikolenko.ta.in.28.12.2023.pdf (data zvernennia: 11.08.2026). [in Ukrainian]
5. Sniehirova V. V., Bushakova O. V., Horobchenko I. V., Kaienko O. V. (2023) Modelna navchalna prohrama «Zarubizhna literatura. 7–9 klasy» dlia zakladiv zahalnoi serednoi osvity [Model curriculum "Foreign Literature. Grades 7–9" for general secondary education institutions]. Kyiv: MON Ukrainy. 71 s. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2023/Model.navch.prohr.5-9.klas/Movno-literat.osv.hal/Zarubizhna.literatura.7-9%20kl.Snyehirova.ta.in.26.07.2023.pdf (data zvernennia: 11.08.2026). [in Ukrainian]
6. Dodge B. (1995) WebQuests: A technique for Internet-based learning. Distance Educator, Vol. 1, No. 2, P. 10–13.
7. Howard C. D., Bevins K. L. (2018) Game mechanics and why they are employed: What we know about gamification so far. Issues and Trends in Educational Technology, Vol. 6, No. 1, P. 57–84.
8. Kapp K. M. (2012) The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons. 336 p.
9. Prensky M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, Vol. 9, No. 5, P. 1–6.

V. Zarva. The gamification of literary education: from classic texts in foreign literature to a digital quest

This article explores the potential of gamification as a contemporary tool for modernising literary education. The relevance of the topic stems from the need to bridge the gap between complex classical texts (foreign literature) and pupils' contemporary perceptions; the requirements of the New Ukrainian School (NUS) regarding the development of key competences through interactive forms of learning, as well as the transition of education to online and hybrid formats, which necessitates the transformation of conventional lessons into a dynamic digital space. Particular attention is paid to the specific ways in which pupils perceive classical texts of foreign literature through the integration of digital quests into the educational process. The article proposes and theoretically substantiates a model in which game mechanics (quests, points, avatars) serve not merely as entertainment, but as a tool for in-depth hermeneutic analysis of the text in the context of digitalisation. Methodological approaches to the design of literary quests are analysed. Examples of the successful implementation of digital games based on classical works included in school curricula are provided: Jules Verne's adventure novel «The Fifteen-Year-Old Captain», Antoine de Saint-Exupéry's philosophical tale «The Little Prince», Homer's «Odyssey», Franz Kafka's novella «The Metamorphosis», and others, as well as an example of task adaptation (based on Edgar Allan Poe's short story «The Gold-Bug»). To describe the transition from a «classical text» to a «digital quest», a logical bridge is constructed: classical text (reading–decoding) – the problem of declining interest due to archaisms/complexity – gamification (emotional engagement) – digital quest (navigating the plot by solving the mysteries of the work). In addition, the author offers methodological guidance for teachers on planning and delivering such lessons and provides examples of the successful use of digital games based on classic works in the classroom.

Key words: *gamification, literary education, foreign literature, digital quest, reading motivation, classical text.*

Дата першого надходження статті до видання: 18.08.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 30.09.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 27.10.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0