

УДК 37.091.3:811.111:004.8

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-11\(41\)-779-795](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-11(41)-779-795)

Лупол Алла Вікторівна кандидат філологічних наук, старший викладач кафедри української та іноземної філології, ННІ готельно-ресторанного і туристичного бізнесу та енології ім. О.О. Преображенського, Одеський національний технологічний університет, м. Одеса, <https://orcid.org/0009-0009-7163-3546>

Кардаш Лариса Василівна кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри української лінгвістики і методики навчання, Університет Григорія Сковороди в Переяславі, м. Переяслав, <https://orcid.org/0000-0002-2098-0240>

Папіжук Валентина Олександрівна кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри міжкультурної комунікації та іншомовної освіти, Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, <https://orcid.org/0000-0002-8684-6116>

ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ЛІНГВІСТИЧНІЙ ОСВІТІ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Анотація. У сучасному освітньому середовищі зростає потреба в застосуванні інноваційних підходів, що сприяють підвищенню мотивації здобувачів та ефективності освітнього процесу, зокрема в лінгвістичній освіті.

Одним із перспективних напрямів є гейміфікація – інтеграція ігрових елементів і механік у навчання, що забезпечує активізацію пізнавальної діяльності, формування критичного мислення та розвиток комунікативних компетентностей здобувачів освіти.

Застосування гейміфікаційних стратегій у мовній освіті сприяє формуванню інтерактивного та стимулювального навчального середовища, підвищенню внутрішньої мотивації здобувачів через систему винагород, рейтинги, досягнення та моделювання реальних комунікативних ситуацій. Ефективність гейміфікації проявляється не лише у вивченні іноземних мов, а й у навчанні української як рідної чи другої мови, сприяючи розвитку мовної особистості та формуванню національної ідентичності здобувачів. Метою дослідження є комплексний аналіз ефективності застосування



гейміфікації в лінгвістичній освіті як інструменту підвищення мотивації здобувачів, а також виявлення методичних і технологічних рішень, що забезпечують інтеграцію ігрових механізмів в освітній процес. Для досягнення мети в роботі застосовано педагогічний, психологічний та соціокультурний аналіз, порівняльне вивчення освітніх практик, контент-аналіз навчальних матеріалів, а також інтердисциплінарні методи дослідження ефективності освітніх технологій.

Результати дослідження засвідчують, що гейміфікація посилює мотивацію й активність здобувачів освіти, сприяє глибшому засвоєнню навчального матеріалу, розвитку креативності та самостійності в навчанні, а також формує стійкий інтерес до вивчення як української, так і іноземних мов.

Застосування ігрових методик дає змогу формувати персоналізовані освітні траєкторії, адаптовані до рівня підготовки здобувачів, що підвищує ефективність освітнього процесу та забезпечує позитивну взаємодію його учасників.

У висновках підкреслено, що гейміфікація є потужним засобом модернізації лінгвістичної освіти, здатним трансформувати традиційне навчання в більш динамічне, інтерактивне та мотивувальне середовище, а також сприяти формуванню нових мовних і культурних компетентностей, необхідних для успішної професійної й міжкультурної комунікації в сучасному глобалізованому світі.

Ключові слова: інтерактивне навчання, ігрові методики, освітні технології, персоналізоване навчання, розвиток компетентностей.

Lupol Alla Viktorivna PhD in Linguistics, Senior Lecturer, Department of Ukrainian and Foreign Philology, O. O. Preobrazhenskyi Educational and Scientific Institute of Hospitality and Travel Industry and Enology, Odesa National University of Technology, Odesa, <https://orcid.org/0009-0009-7163-3546>

Kardash Larysa Vasylivna Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Department of Ukrainian Linguistics and Teaching Methods, Hryhoriy Skovoroda University in Pereyaslav, Pereyaslav, <https://orcid.org/0000-0002-2098-0240>

Papizhuk Valentyna Oleksandrivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Cross-Cultural Communication and Foreign Language Education, Ivan Franko Zhytomyr State University, Zhytomyr, <https://orcid.org/0000-0002-8684-6116>



THE USE OF GAMIFICATION IN LINGUISTIC EDUCATION AS A MEANS OF ENHANCING STUDENT MOTIVATION

Abstract. In today's educational environment, there is a growing need for innovative approaches that increase student motivation and the effectiveness of the educational process, particularly in language education. One promising area is gamification—the integration of game elements and mechanics into learning, which stimulates cognitive activity, critical thinking, and the development of communication skills in learners. The use of gamification strategies in language education contributes to the formation of an interactive and stimulating learning environment, increasing the internal motivation of learners through a system of rewards, ratings, achievements, and modeling of real communication situations. The effectiveness of gamification is evident not only in the study of foreign languages, but also in the teaching of Ukrainian as a native or second language, contributing to the development of linguistic personality and the formation of national identity among learners.

The purpose of the study is to conduct a comprehensive analysis of the effectiveness of gamification in linguistic education as a tool for increasing student motivation, as well as to identify methodological and technological solutions that ensure the integration of game mechanisms into the educational process. To achieve this goal, the work uses pedagogical, psychological, and sociocultural analysis, comparative study of educational practices, content analysis of teaching materials, as well as interdisciplinary methods of researching the effectiveness of educational technologies.

The results of the study show that gamification increases the motivation and activity of learners, contributes to a deeper understanding of the learning material, the development of creativity and independence in learning, and also forms a lasting interest in studying both Ukrainian and foreign languages. The use of gaming techniques makes it possible to create personalized educational trajectories adapted to the level of preparation of learners, which increases the effectiveness of the educational process and ensures positive interaction between its participants.

The conclusions emphasize that gamification is a powerful tool for modernizing linguistic education, capable of transforming traditional learning into a more dynamic, interactive, and motivating environment, as well as contributing to the formation of new linguistic and cultural competencies necessary for successful professional and intercultural communication in today's globalized world.

Keywords: interactive learning, game-based methods, educational technologies, personalized learning, competency development.



Постановка проблеми. У сучасному освітньому середовищі одним з основних викликів є забезпечення високого рівня мотивації здобувачів та активного засвоєння навчального матеріалу, зокрема в лінгвістичній освіті – як у процесі опанування іноземних, так і української мови як рідної або другої. Традиційні методи навчання, орієнтовані на пасивне сприйняття інформації, часто не враховують індивідуальних потреб та інтересів здобувачів, що призводить до зниження їхньої залученості, недостатньої активності на заняттях і формального підходу до вивчення мов.

Сучасні тенденції розвитку освітніх технологій підкреслюють необхідність упровадження інтерактивних і персоналізованих методів навчання, здатних стимулювати внутрішню мотивацію, розвиток критичного мислення, комунікативних та креативних компетентностей. Одним із перспективних інструментів є гейміфікація – застосування ігрових механік і елементів в освітньому процесі. Попри активне застосування у світовій практиці, її впровадження в українську лінгвістичну освіту залишається обмежено дослідженим.

Особливо гостро постає питання методичного й технологічного забезпечення гейміфікації, оскільки необхідно ефективно поєднати освітні цілі з ігровими механізмами, створити стимулювальне та безпечне середовище для здобувачів, а також забезпечити адаптацію ігрових стратегій до різного рівня підготовки й стилів навчання. Недостатнє теоретичне та практичне опрацювання цього питання обмежує можливості викладачів у створенні сучасного, мотивувального й продуктивного освітнього процесу.

Отже, дослідження застосування гейміфікації в лінгвістичній освіті має не лише практичне значення для підвищення мотивації та ефективності навчання, а й наукове – для розроблення методичних рекомендацій та інтеграції інноваційних підходів у сучасну освітню практику. Ця тема є актуальною, оскільки сприяє формуванню компетентностей, необхідних для успішної професійної діяльності в глобалізованому середовищі й розвитку сучасної педагогічної практики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема гейміфікації в освітньому процесі стає дедалі важливішою в сучасній педагогіці, оскільки пов'язана з активізацією пізнавальної діяльності здобувачів, підвищенням мотивації до навчання та формуванням стійкої внутрішньої зацікавленості в здобутті знань. Систематичний огляд досліджень, що підтверджують ефективність гейміфікації як інструменту підвищення залученості здобувачів освіти в процес вивчення іноземних мов, здійснюють К. Аль-Досакі (K. Al-Dosakee) та Ф. Оздамлі (F. Ozdamli). Автори зазначають, що застосування ігрових елементів у навчанні формує внутрішню мотивацію та сприяє кращому засвоєнню граматичних структур і лексичних одиниць [1].



Подібні висновки підтверджують О. Наливайко та співавтори (О. Nalyvaiko et al.), розглядаючи гейміфікацію як новий формат методу проєктів у змішаному навчанні. Науковці наголошують, що залучення цифрових ігор до вивчення дисциплін педагогічного циклу забезпечує глибше розуміння матеріалу й розвиток навичок командної взаємодії [2].

Сучасні принципи гейміфікації у викладанні англійської мови аналізують О. Ярошенко та колеги (О. Yaroshenko et al.). Дослідники доводять, що застосування елементів гри не лише підвищує зацікавленість здобувачів освіти, а й покращує результати мовленнєвої практики, зокрема в онлайн-середовищі [3].

Інструменти гейміфікації як потужний мотиватор під час вивчення англійської мови в закладах вищої освіти розглядають С. Шелудченко та А. Корень. Автори наголошують, що ефективність освітнього процесу підвищується завдяки застосуванню балів, рейтингів, досягнень і цифрових бейджів, що стимулюють здобувачів до активності на заняттях [4].

Теоретико-методологічні основи гейміфікації як освітнього феномена розкривають К. Генедіна, П. Нагорний [5] та С. Толочко [6], підкреслюючи, що гейміфікація виходить за межі простої ігрової діяльності, перетворюючись на комплексну педагогічну технологію, яка поєднує психологічні, дидактичні та цифрові аспекти навчання.

Практичні аспекти впровадження гейміфікаційних методів у вищій освіті аналізує Л. Матвієнко, доводячи, що інноваційні педагогічні технології сприяють глибшому опануванню лінгвістичних компетентностей.

Дослідниця наголошує на важливості цифрової грамотності викладачів для ефективної реалізації гейміфікаційних підходів [7].

На питанні підвищення мотивації здобувачів освіти до вивчення мови через ігрові технології зосереджуються І. Цар та Т. Олендр. Науковці узагальнюють досвід закладів освіти України, вказуючи на необхідність розроблення власних адаптивних моделей гейміфікації відповідно до освітніх цілей [8].

Питання застосування ігрових технологій у викладанні мов вивчають Л. Халявка-Васильєва та О. Жданова-Неділько, які доводять, що ігрові елементи створюють позитивну атмосферу на заняттях і сприяють розвитку комунікативних навичок здобувачів освіти [9]. Аналогічні положення підтримує Ю. Чернишук, зазначаючи, що гейміфікація формує умови для компетентісно орієнтованого навчання в закладах вищої освіти [10].

Закордонні автори також приділяють увагу аналізу педагогічного ефекту гейміфікації. Так, Г. Сангльєр Контрерас та колеги (G. Sanglier Contreras et al.) підкреслюють, що ігрові методи сприяють розвитку



критичного мислення, формуванню навичок співпраці й підвищують академічну успішність здобувачів освіти технічних спеціальностей [11].

Вплив ігрових технологій на рівень навчальної мотивації та результативність здобувачів в українських закладах вищої освіти аналізують В. Колодій (V. Kolodii), О. Станіченко (O. Stanichenko) та А. Кучак (A. Kuchak) [12].

Питання міждисциплінарного застосування ігор у навчанні висвітлюють І. Хоменко та Ю. Панфілов. Автори пропонують програмно-методичний комплекс ігрового навчання для здобувачів енергетичних спеціальностей, демонструючи ефективність симуляційних підходів у технічній освіті [13].

Практичний досвід застосування комп'ютерних ігор в освітньому процесі досліджує Є. Антонов. Учений показав, що гейміфікація не лише стимулює навчальну активність, а й формує навички самоорганізації та командної взаємодії [14].

Попри значну кількість досліджень, питання інтеграції гейміфікаційних механізмів у різні освітні контексти, а також формування комплексної системи оцінювання ефективності цих підходів залишаються недостатньо вивченими.

Ця стаття поглиблює наукову дискусію, акцентуючи на поєднанні теоретичних засад гейміфікації з практичними моделями її реалізації в навчанні мов.

Метою статті є комплексний аналіз застосування гейміфікації в лінгвістичній освіті як інструменту підвищення мотивації здобувачів, а також обґрунтування методичних і технологічних підходів для ефективної інтеграції ігрових елементів в освітній процес.

Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

- 1) проаналізувати сучасні теоретичні концепції та практики гейміфікації у вищій освіті;
- 2) вивчити вплив гейміфікаційних стратегій на мотивацію, активність та залученість здобувачів освіти в лінгвістичному навчанні;
- 3) визначити основні методичні й технологічні рішення, що забезпечують інтеграцію ігрових механізмів в освітній процес;
- 4) оцінити переваги та обмеження застосування гейміфікації для формування комунікативних, креативних і критичних компетентностей здобувачів освіти.

Реалізація цих завдань дає змогу розробити комплексну стратегію впровадження гейміфікації в мовну освіту, спрямовану на підвищення ефективності освітнього процесу, мотивації здобувачів і формування їхніх професійних компетентностей у сучасному освітньому середовищі.



Виклад основного матеріалу. В умовах стрімкого розвитку технологій і поширення інтерактивних форм дозвілля викладачі мов постають перед необхідністю постійно оновлювати підходи до мотивації та залучення здобувачів в освітній процес. Одним з ефективних інноваційних напрямів у цьому контексті є гейміфікація – застосування ігрових механік і принципів для підвищення зацікавленості та активності здобувачів освіти [4, с. 45]. Використання гейміфікаційних підходів у вивченні мов сприяє не лише підвищенню мотивації здобувачів, а й покращенню якості навчання та результатів освітнього процесу. Такий підхід дає змогу формувати змістовні й мотиваційно насичені освітні сценарії, у яких здобувачі є активними учасниками та отримують винагороди за свої досягнення, що стимулює подальшу активність і прагнення до вдосконалення мовних навичок.

Розвиток цифрових технологій у 2000-х роках, зокрема поява планшетних комп'ютерів і смартфонів, швидке поширення програмного забезпечення та інструментів інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ), істотно змінив підхід до викладання мов [3, с.446]. Якщо раніше традиційне фронтальне навчання передбачало, що викладач перебуває в центрі уваги, а здобувачі займають пасивну позицію, то сьогодні освітній процес став динамічнішим та інтерактивнішим. Від здобувачів очікується активна участь на заняттях, тоді як викладачі постають як ментори й фасилітатори, що спрямовують і підтримують освітню діяльність.

Цифрове середовище вимагає від здобувачів освіти й викладачів швидкої адаптації до змін, опанування нових технологій та пошуку ефективних методів, що стимулюють активне навчання. У цьому контексті гейміфікація є одним з основних підходів, оскільки дає змогу інтегрувати ігрові механіки в освітній процес, підвищувати зацікавленість здобувачів та формувати позитивний досвід вивчення мови. Крім того, вона створює умови для розвитку комунікативних, когнітивних та соціальних навичок, роблячи навчання ефективнішим і мотиваційно насиченим.

Гейміфікація як освітній феномен є поширеним явищем у сучасній освіті, зокрема лінгвістичній. Вона передбачає застосування ігрових елементів, принципів і механік в освітньому процесі з метою підвищення мотивації, залучення здобувачів та покращення результатів навчання. У науковій літературі представлено різні підходи до осмислення цього поняття.

Деякі дослідники акцентують на педагогічному аспекті гейміфікації, інші – на її психологічному ефекті, а окремі – на технічних і технологічних засобах, що забезпечують реалізацію ігрових механік. Аналіз підходів, представлений у табл. 1, дає змогу узагальнити сучасні наукові уявлення про сутність гейміфікації та її роль в освітньому процесі.



Таблиця 1

Підходи до визначення поняття «гейміфікація»

Автор(и)	Визначення поняття гейміфікації	Основні акценти
С. Толочко	Застосування правил сучасних онлайн-ігор для мотивації здобувачів та досягнення реальних освітніх цілей у навчанні	Педагогічний підхід, мотивація здобувачів освіти, застосування ігрових механік у навчанні
Л. Халявка-Васильєва, О. Жданова-Неділько	Ігрові технології як педагогічна інновація, що застосовує комп'ютерні ігри, симуляції та VR/AR для підвищення якості навчання	Інтерактивні технології, активне залучення здобувачів освіти, стимулювання інтересу
І. Хоменко, Ю. Панфілов	Педагогічний підхід, що ґрунтується на інтерактивних ігрових середовищах для підвищення ефективності навчання та мотивації	Активне навчання, персоналізація, інтерактивність
О. Наливайко та співавтори (O. Nalyvaiko et al.)	Новий формат методів проєктного навчання в змішаних умовах	Проектно орієнтоване навчання, blended learning
О. Ярошенко та колеги (O. Yaroshenko et al.)	Використання певних елементів гри в неігрових практиках (освітніх, психологічних, соціальних тощо)	Принципи застосування, мотивація, педагогічна ефективність

Джерело: сформовано авторами за джерелами [2, 3, 6, 9, 13]

Аналіз сучасних визначень гейміфікації засвідчує, що цей освітній підхід є багатограним і поєднує педагогічні, психологічні та технологічні аспекти. Незалежно від формулювання, усі автори підкреслюють визначальну роль мотивації, активного залучення здобувачів та застосування ігрових механік для покращення результатів навчання. У контексті лінгвістичної освіти гейміфікація дає змогу створювати динамічне й інтерактивне освітнє середовище, яке стимулює розвиток мовних компетентностей, когнітивних і соціальних навичок здобувачів, роблячи освітній процес ефективнішим та привабливішим.

Одним з ефективних засобів удосконалення освітнього процесу є застосування інструментів гейміфікації, які охоплюють структуровані системи винагород, змагальні та командні елементи, а також функції відстеження особистих досягнень. Завдяки таким механізмам формується стимулювальне середовище, що підвищує мотивацію здобувачів освіти та спонукає їх до активної участі в навчанні.

Показовим прикладом є лексична гра, під час якої здобувачі освіти отримують бали за кожне правильне слово чи речення. Це заохочує їх

активно застосовувати мову, яка вивчається, для досягнення цілей та отримання винагород, одночасно закріплюючи вивчений матеріал.

Застосування гейміфікаційних елементів загалом підсилює ефективність опанування мови, формує стале позитивне ставлення до навчання та забезпечує більш усвідомлене засвоєння змісту. У сучасному освітньому просторі гейміфікація перетворюється на дієвий інструмент підвищення мотивації, залученості та результативності [4, с.47], роблячи процес вивчення мови не лише інформативним, а й емоційно привабливим і спрямованим на розвиток комунікативних, когнітивних та соціальних навичок здобувачів.

Узагальнення основних аспектів значення гейміфікації в навчанні мов подано в табл. 2.

Таблиця 2

Значення гейміфікації в лінгвістичній освіті

Аспект гейміфікації	Зміст та освітнє значення
Підвищення залученості здобувачів освіти	Гейміфіковані завдання мотивують здобувачів через систему досягнень і винагород, формують інтерес до освітнього процесу, сприяють кращій відвідуваності та активній участі
Емоційна привабливість навчання	Ігрові елементи надають заняттям із мови інтерактивності, динамічності та емоційної привабливості; здобувачі освіти отримують можливість контролювати темп і спосіб навчання
Покращення засвоєння знань	Завдяки ігровим сценаріям знання запам'ятовуються швидше й на довше, ніж під час традиційного навчання; здобувачі спостерігають свій прогрес, що підсилює внутрішню мотивацію
Розвиток мовленнєвих навичок	Ігрові завдання стимулюють практичне використання нової лексики, граматичних структур і спілкування в автентичних контекстах, що розвиває розмовне мовлення
Формування когнітивних і соціальних умінь	Командні ігри розвивають у здобувачів освіти навички співпраці, планування, стратегічного мислення й критичного аналізу
Система винагород	Використання бейджів, балів, рівнів і рейтингів стимулює досягнення та підвищує самооцінку; здобувачі освіти прагнуть до нових результатів, удосконалюючи свої мовні вміння
Відображення прогресу	Показники успішності створюють візуальну мотивацію, даючи здобувачам можливість відстежувати власні досягнення й планувати подальші кроки у навчанні

Джерело: сформовано авторами

Гейміфікація в лінгвістичній освіті є ефективним засобом інтеграції навчання та гри, що поєднує пізнавальну активність, емоційну залученість і

розвиток комунікативних навичок. Вона сприяє підвищенню якості мовної підготовки, формуванню позитивного ставлення до навчання та розвитку самостійності здобувачів освіти. Отже, гейміфікований підхід є перспективним напрямом модернізації сучасної системи викладання мов.

Завдяки цим можливостям гейміфікація в навчанні мов надає здобувачам освіти шанс активно й цікаво засвоювати матеріал. Застосування ігрових елементів сприяє розвитку як продуктивних (говоріння, письмо), так і рецептивних (аудіювання, читання) мовних навичок, стимулює командну роботу, покращує концентрацію та формує позитивне ставлення до навчання. Приклади ігор і платформ, які можуть бути ефективно інтегровані в освітній процес майбутніх лінгвістів, наведено в таблиці 3.

Таблиця 3

Приклади ігор для здобувачів освіти лінгвістичних спеціальностей

Назва гри / платформи	Опис та цілі	Використані мовні навички	Мотиваційний ефект
Втеча з кімнати (Escape Room)	Здобувачі освіти розв'язують завдання, щоб «вийти з кімнати», працюючи командою. Завдання пов'язані з вивченням лексики, граматики або тематичними ситуаціями	Говоріння, письмо, аудіювання, читання	Стимулює командну роботу, активність та самоосвіту; заохочує до досягнення мети через виклики
Mystery Skype	Інтерактивні віртуальні зустрічі з іншими класами / групами для визначення їхнього місцеперебування через питання «так / ні»	Говоріння, слухання, формулювання запитань	Розвиває комунікативні навички, міжкультурне розуміння та уважність до деталей; створює атмосферу реального спілкування
Classcraft	Освітня рольова онлайн-гра, у якій здобувачі освіти виконують завдання-квести, отримують бонуси та покарання; використовуються персонажі з унікальними можливостями для командної взаємодії	Говоріння, письмо, критичне мислення, командна робота	Підвищує мотивацію через систему балів (XP, HP, GP, AR), заохочує до співпраці та активної участі в навчанні

Джерело: сформовано авторами на основі [2; 4, с. 57]

Отже, застосування ігор у навчанні мов створює інтерактивне та стимулювальне середовище, що сприяє розвитку комплексних мовних навичок та підвищенню мотивації здобувачів освіти. Ігрові механіки,

зокрема Escape Room, Mystery Skype та Classcraft, поєднують педагогічні, психологічні й соціальні аспекти навчання, забезпечуючи не лише ефективне засвоєння матеріалу, а й розвиток командної взаємодії, критичного мислення та міжкультурного розуміння. Застосування таких інструментів дає змогу здобувачам активно залучатися до освітнього процесу, підвищувати власну зацікавленість та досягати кращих результатів у вивченні мови.

Гейміфікація перетворюється на дієвий інструмент підвищення мотивації здобувачів лінгвістичних спеціальностей, оскільки поєднує інтерактивні й емоційно привабливі методи навчання з механізмами винагород і досягнень. Разом із перевагами вона також містить певні ризики, які можуть впливати на ефективність освітнього процесу. Для наочності основні переваги та потенційні ризики гейміфікації можна представити як структурований рисунок, що дає змогу порівняти позитивні й негативні аспекти цього підходу. На рис. 1 узагальнено основні переваги та ризики гейміфікації в лінгвістичній освіті.



Рис. 1. Переваги та ризики гейміфікації

Джерело: сформовано авторами



Рисунок 1 наочно демонструє, що хоча гейміфікація в лінгвістичній освіті забезпечує значні переваги для підвищення мотивації та ефективності навчання, її успішне застосування потребує обов'язкового врахування потенційних ризиків. Продумана та збалансована система ігрових елементів дає змогу повністю реалізувати позитивний потенціал гейміфікації, уникнути перенасичення та зберегти інтерес здобувачів до освітнього процесу.

У цьому контексті важливим є впровадження практичних підходів і методичних стратегій, що забезпечують оптимальну інтеграцію гейміфікаційних елементів у навчання майбутніх лінгвістів. Насамперед необхідно визначити чіткі навчальні цілі та добирати ігрові елементи відповідно до них. Також варто переконатися, що пропоновані ігри та завдання відповідають мовному рівню й освітнім потребам здобувачів, адже це забезпечує змістовність і результативність навчальної діяльності.

Не менш важливими є механізми, що стимулюють співпрацю та здорову конкуренцію, зокрема групові завдання та командні змагання, які сприяють активнішому засвоєнню матеріалу. Водночас система винагород, бонусів та інших стимулів підвищує мотивацію й підтримує інтерес до виконання навчальних завдань. Ефективність гейміфікаційних підходів значно залежить і від регулярного відстеження прогресу здобувачів освіти, коригування методів відповідно до отриманого зворотного зв'язку, а також від створення позитивного й інклюзивного освітнього середовища, у якому кожен студент відчуває підтримку, впевненість та залученість.

Особливої уваги потребує баланс між внутрішньою та зовнішньою мотивацією здобувачів освіти. Внутрішня мотивація визначається як «притаманна людині тенденція до пошуку новизни й викликів, до розширення та тренування своїх навичок, дослідження й навчання», тоді як зовнішня означає «прагнення до діяльності з метою досягнення визначеного результату», яке протистоїть внутрішній мотивації та ґрунтується на зовнішніх стимулах, наприклад, оцінках чи винагородах. Гейміфікація надає обидва шляхи мотиваційного впливу, адже «гра акумулює безліч точок мотивації – змагальність, призові стимули, логіку подолання перешкод» [6, с. 373].

Для досягнення ефективності навчання надзвичайно важливою є готовність здобувачів та зацікавленість в активній участі на заняттях. Внутрішньо мотивовані особи працюють заради самої діяльності, отримуючи задоволення від навчання та відчуття власної успішності. Зовнішня мотивація ґрунтується на зовнішніх стимулах, таких як оцінки або винагороди. Гейміфікація забезпечує внутрішню мотивацію, заохочуючи допитливість і створюючи відчуття контролю над власним навчанням. Як



показує досвід, здобувачі освіти з внутрішньою мотивацією демонструють вищі результати порівняно з тими, хто орієнтований лише на зовнішні стимули. Водночас варто враховувати, що надмірне застосування зовнішніх мотиваторів здатне знизити ефективність навчання та послабити внутрішню мотивацію.

Застосування гейміфікаційних елементів у навчанні мов підтримує мотивацію здобувачів освіти, сприяє підвищенню результативності та позитивно позначається на їхній успішності з різних дисциплін. Важливо й те, що ігрові механізми можуть комбінуватися, підсилюючи загальний ефект навчання, зокрема таблиці лідерів у поєднанні з системою нагород формують відчуття прогресу та закріплюють переживання успіху. У такій моделі здобувачі, які швидко та якісно виконують завдання, отримують можливість вирізнитися серед колег, що природно стимулює їх до подальшої активності. Створюється позитивний цикл, у межах якого навчальні досягнення підсилюють мотивацію, а мотивація – навчальні результати. Отже, гейміфікація не лише пробуджує інтерес до освітнього процесу, а й сприяє розвитку широкого спектра навичок, які є важливими для успішної професійної реалізації в сучасному світі.

Протягом останніх років українські ІТ-компанії активно розвивають напрями, орієнтовані на вдосконалення освітніх онлайн-платформ і створення інноваційних ігрових застосунків для впровадження у відкритому цифровому освітньому середовищі. Такі розробки сприяють появі нових інструментів для інтеграції гейміфікаційних елементів в освітній процес і підвищують його ефективність та привабливість для здобувачів.

До найпоширеніших в Україні освітніх платформ, що мають ігрові можливості, належать Classcraft, Minecraft: Education Edition, PowerPoint Quick Starter, Paint 3D, LinguaLeo, Lego Education, WeDo 2.0, SimCity та інші. Їх упровадження в закладах вищої освіти стало дієвим інструментом для викладачів, які прагнуть зробити освітній процес інтерактивнішим, емоційно насиченим і мотивувальним. Зокрема, Minecraft: Education Edition – освітня модифікація однієї з найпопулярніших у світі відеоігор – активно застосовується Інститутом інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України.

Платформа надає педагогам можливість інтегрувати гейміфікаційні елементи у викладання різних дисциплін, розвиваючи в здобувачів основні навички XXI століття: цифрову компетентність, креативність, командну взаємодію, продуктивність і критичне мислення.

Отже, гейміфікаційні технології істотно впливають на рівень мотивації здобувачів освіти та якість засвоєння навчального матеріалу. Застосування ігрових механік, інтерактивних інтерфейсів, систем балів і



винагород формує позитивне емоційне середовище, підтримує інтерес до навчання та сприяє їхньому активному залученню в освітній процес.

Гейміфікаційні підходи можуть застосовуватися в навчанні як української, так і іноземних мов на різних рівнях освіти – від початкової до вищої – як для здобувачів із різними мовними базами, так і для тих, хто опановує українську як другу мову.

Висновки. Гейміфікація є ефективним інструментом підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти в процес вивчення мов. Вона дає змогу поєднати навчання з інтерактивними й емоційно привабливими методами, що стимулюють активну участь і самостійну діяльність. Аналіз сучасних наукових підходів засвідчив, що гейміфікація поєднує педагогічні, психологічні та технологічні аспекти, а її головними елементами є мотивація, ігрові механіки, системи винагород та інтерактивні завдання. Застосування гейміфікаційних механізмів сприяє розвитку комплексних мовних компетентностей здобувачів, покращує засвоєння матеріалу та формує когнітивні, соціальні й комунікативні навички. Ігрові завдання, такі як Escape Room, Mystery Skype та Classcraft, ефективно поєднують освітні цілі з командною роботою та критичним мисленням.

Отримані результати підтверджують доцільність застосування гейміфікації не лише у викладанні іноземних, а й української мови, що особливо актуально в контексті розбудови сучасного українського освітнього простору.

Гейміфікація також зумовлює й потенційні виклики, зокрема ризик перенасичення контентом або зниження внутрішньої мотивації внаслідок надмірного застосування зовнішніх стимулів. З огляду на це, важливо впроваджувати ігрові елементи в збалансованій формі, адаптуючи їх до конкретних цілей навчання та рівня здобувачів освіти.

Отже, гейміфікація в лінгвістичній освіті – перспективний напрям модернізації освітнього процесу, що забезпечує вищий рівень мотивації та ефективності засвоєння мов.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з необхідністю глибшого вивчення ефективності різних типів ігрових механік для розвитку окремих мовних компетентностей. Подальший аналіз може бути спрямований на визначення оптимального поєднання гейміфікаційних елементів для здобувачів із різним рівнем підготовки, враховуючи їхні індивідуальні освітні потреби та стилі навчання.

Література:

1. Al-Dosakee K., Ozdamli F. Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*. 2021. Vol. 13. № 2. P. 559–577. DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>



2. Nalyvaiko O., Zhukova O., Ivanenko L., Shvedova Y., Nekrashevych T. Gamification as a New For-mat of Projects Method in Blended Learning Conditions Studying Disciplines of the Pedagogical Cycle. *Revista Roma-neasca pentru Educatie Multidimensionala*. 2021. Vol. 13. № 4. P. 17–30. DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/13.4/468>

3. Yaroshenko O., Kokorina L., Shymanovych I., Naumovska N., Shchaslyva N., Serdiuk N. The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*. 2022. Vol. 14. № 1Supl. P. 437–452. DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>

4. Шелудченко С. Б., Корень А. М. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії. Серія Педагогіка*. 2024. № 2. С. 44–50. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>

5. Генедіна К., Нагорний П. Теоретико-практичні засади гейміфікації в освіті. *Journal of Information Technologies in Education*. 2022. № 3 (52). С. 7–19. DOI: 10.14308/ite000762

6. Толочко С. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки*. 2023. № 1(19). С. 369–383. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1\(19\)-369-383](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1(19)-369-383)

7. Матвієнко Л. Залучення інноваційних педагогічних технологій для поглиблення лінгвістичної компетентності у вищому навчальному закладі. *Українська професійна освіта=Ukrainian Professional Education*. 2023. № 13. С. 95–103. DOI: <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2023.13.289944>

8. Цар І. О., Олендр Т. М. Гейміфікація як засіб стимулювання мотивації студентів у процесі вивчення іноземної мови: досвід та перспективи. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи: матеріали XIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції* (м. Тернопіль, 5 квітня 2024 р.). Тернопіль, 2024. С. 89–92. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/740555/1/Збірник_Тернопіль_2024.pdf#page=89 (дата звернення: 10.11.2025).

9. Халявка-Васильєва Л., Жданова-Неділько О. Використання ігрових технологій в процесі викладання іноземної мови як інструмент стимулювання інтересу до навчання. *Scientific practice: modern and classical research methods: IV International Scientific and Practical Conference* (May 26, 2023; Boston, USA). Boston, 2023. P. 268–269. DOI: <https://doi.org/10.36074/logos-26.05.2023.078>

10. Чернишук Ю. І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентісно-орієнтовного навчання у ВНЗ. *Інноваційна педагогіка*. 2022. № 44 (2). С. 47–50. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/44/2.9>

11. Sanglier Contreras G., Zuil Escobar J. C., Martinez Cepa C. B., Serrano Fernandez I., Hernandez Gonzalez A. The role of games through gamification in higher education. *Contemporary Engineering Sciences*. 2021. Vol. 14. № 1. P. 43–50. DOI: <https://doi.org/10.12988/ces.2021.91675>

12. Kolodii V., Stanichenko O., Kuchak A. The impact of game technologies on motivation and learning outcomes in Ukraine. *Global Innovations and Collaborative Solutions in Contemporary Science*. 2023. P. 8–12. URL: <https://futurity-publishing.com/wp-content/uploads/2023/10/Kolodii-V.-Stanichenko-O.-Kuchak-A.-2023-1.pdf> (дата звернення: 10.11.2025).

13. Хоменко І., Панфілов Ю. Методика та програмний комплекс ігрового навчання та тестування для студентів-електроенергетиків. *Теорія і практика управління*



соціальними системами. 2023. № 3. С. 34–47. DOI: <https://doi.org/10.20998/2078-7782.2023.3.03>

14. Антонов Є. В. Гейміфікація як засіб підвищення якості освіти: досвід використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі. *Перспективи та інновації науки*. 2022. № 9(14). С. 30–42. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-9\(14\)-30-42](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-9(14)-30-42)

15. Галацин К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 27. Т. 1. С. 246–251. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/da6675aa-2a57-4091-ae2f-d291fa8f666a/content> (дата звернення: 10.11.2025).

References:

1. Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: A systematic literature review. *Revista romaneasca pentru educatie multidimensionala*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>

2. Nalyvaiko, O., Zhukova, O., Ivanenko, L., Shvedova, Y., & Nekrashevych, T. (2021). Gamification as a new format of projects method in blended learning conditions studying disciplines of the pedagogical cycle. *Revista romaneasca pentru educatie multidimensionala*, 13(4), 17–30. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.4/468>

3. Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N., & Serdiuk, N. (2022). The modern principles of gamification in the teaching of English as a foreign language. *Revista romaneasca pentru educatie multidimensionala*, 14(1Sup1), 437–452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>

4. Sheludchenko, S. B., & Koren, A. M. (2024). Instrumenty heimifikatsii yak motyvator pry navchanni anhliiskoi movy [Gamification tools as a motivator in English language learning]. *Akademichni studii. Seriya Pedagogika – Academic studies. Pedagogy Series*, 2, 44–50. <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>

5. Henedina, K., & Nahornyi, P. (2022). Teoretyko-praktychni zasady heimifikatsii v osviti [Theoretical and practical principles of gamification in education]. *Journal of information technologies in education*, 3(52), 7–19. <https://doi.org/10.14308/ite000762>

6. Tolochko, S. (2023). Teoretyko-metodolohichniy analiz heimifikatsii yak suchasnoho osvitnoho fenomena [Theoretical and methodological analysis of gamification as a modern educational phenomenon]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky – Perspectives and Innovations of Science*, 1(19), 369–383. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1\(19\)-369-383](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1(19)-369-383)

7. Matviienko, L. (2023). Zaluchennia innovatsiinykh pedahohichnykh tekhnolohii dlia pohlyblennia linhvistychnoi kompetentnosti u vyshchomu navchalnomu zakladi [Using innovative pedagogical technologies to deepen linguistic competence in higher education]. *Ukrainska profesiina osvita=Ukrainian Professional Education – Ukrainian Professional Education*, 13, 95–103. <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2023.13.289944>

8. Tsar, I. O., & Olendr, T. M. (2024). Heimifikatsiia yak zasib stymuliuvannia motyvatsii studentiv u protsesi vyvchennia inozemnoi movy: dosvid ta perspektyvy [Gamification as a means of stimulating students' motivation in learning foreign languages: experience and prospects]. In *Suchasni tsyfrovi tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia: dosvid, tendentsii, perspektyvy: materialy XIII Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi internet-konferentsii – Modern digital technologies and innovative teaching methods: experience, trends, prospects: materials of the 12th International Scientific and Practical Internet Conference* (Ternopil, April 5, 2024) (pp. 89–92). Ternopil. Retrieved from https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/740555/1/36ipnik_Ternopol_2024.pdf#page=89 [in Ukr].



9. Khaliavka-Vasylieva, L., & Zhdanova-Nedilko, O. (2023). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii v protsesi vykladannia inozemnoi movy yak instrument stymuliuvannia interesu do navchannia [Use of game technologies in teaching foreign languages as a tool for stimulating interest in learning]. In *Scientific practice: modern and classical research methods: IV International Scientific and Practical Conference* (Boston, USA, May 26, 2023) (pp. 268–269). Boston. <https://doi.org/10.36074/logos-26.05.2023.078>

10. Chernyshchuk, Yu. I. (2022). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii pry vyvchenni inozemnykh mov yak instrument kompetentnisno-orientovnoho navchannia u VNZ [Using game technologies in learning foreign languages as a tool of competence-based education in universities]. *Innovatsiina pedahohika – Innovative pedagogy*, 44(2), 47–50. <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/44/2.9>

11. Sanglier Contreras, G., Zuil Escobar, J. C., Martinez Cepa, C. B., Serrano Fernandez, I., & Hernandez Gonzalez, A. (2021). The role of games through gamification in higher education. *Contemporary engineering sciences*, 14(1), 43–50. <https://doi.org/10.12988/ces.2021.91675>

12. Kolodii, V., Stanichenko, O., & Kuchak, A. (2023). The impact of game technologies on motivation and learning outcomes in Ukraine. In *Global innovations and collaborative solutions in contemporary science* (pp. 8–12). Retrieved from <https://futurity-publishing.com/wp-content/uploads/2023/10/Kolodii-V.-Stanichenko-O.-Kuchak-A.-2023-1.pdf>

13. Khomenko, I., & Panfilov, Yu. (2023). Metodyka ta prohramnyi kompleks ihrovoho navchannia ta testuvannia dlia studentiv-elektroenerhetykiv [Methodology and software complex of game learning and testing for power engineering students]. *Teoriia i praktyka upravlinnia sotsialnymi systemamy – Theory and practice of social systems management*, 3, 34–47. <https://doi.org/10.20998/2078-7782.2023.3.03>

14. Antonov, Ye. V. (2022). Heimifikatsiia yak zasib pidvyshchennia yakosti osvity: dosvid vykorystannia kompiuternykh ihor u navchalnomu protsesi [Gamification as a means of improving education quality: experience of using computer games in the learning process]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky – Perspectives and innovations of science*, 9(14), 30–42. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-9\(14\)-30-42](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-9(14)-30-42)

15. Halatsyn, K. (2020). Heimifikatsiia yak metod optymizatsii vykladannia anhliiskoi movy studentam tekhnichnykh spetsialnostei [Gamification as a method of optimizing English teaching to technical students]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current issues of the humanities*, 27(1), 246–251. Retrieved from <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/da6675aa-2a57-4091-ae2f-d291fa8f666a/content> [in Ukrainian].