

УДК 378.016:811.112.2'243:37.091.33  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/95-2-42>

**Михайло МАЛЬЧЕНКО,**  
*orcid.org/0000-0002-0288-8328*  
викладач кафедри германської філології та зарубіжної літератури  
Житомирського державного університету імені Івана Франка  
(Житомир, Україна) [asedimiruna@gmail.com](mailto:asedimiruna@gmail.com)

## ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ ТА ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

*У статті досліджено теоретичні та практичні аспекти дидактичної трансформації навчання німецької мови як іноземної (DaF) у вищій школі на засадах системно-діяльнісного підходу. Проаналізовано роль інтерактивних методів та ігрових технологій (гейміфікації) як центральних ланок інтенсифікації автономної діяльності здобувачів освіти. Здійснено аналіз сучасних досліджень щодо цифровізації лінгводидактичного процесу, використання мобільних додатків та інструментів Web 2.0 у формуванні професійно орієнтованої ініціомовної компетентності. Обґрунтовано використання гейміфікації не як епізодичного розважального елемента, а як цілісної інфраструктури, що дозволяє трансформувати зовнішню навчальну вимогу у внутрішню пізнавальну потребу студентів.*

*У межах дослідження представлено модель трансформації традиційних навчальних завдань у гейміфікований DaF-контент, що охоплює роботу з граматичними парадигмами, лексичними масивами та розвиток компенсаторної компетенції. Описано практичні кейси впровадження цифрових квестів, лінгвістичних битв та рольових симуляцій, які сприяють зниженню «афективного фільтра» та автоматизації мовленнєвих навичок. Пояснено значимість рефлексивних компонентів та нарративних протоколів у подоланні методичного розриву між ігровою дією та мовною нормою. Запропоновано методологічну рамку *convergent parallel design* для об'єктивного оцінювання результативності навчання, що передбачає синхронну інтеграцію статистичних показників успішності та якісного аналізу суб'єктивного досвіду здобувачів. Визначено роль викладача як архітектора освітнього середовища та фасилітатора, що забезпечує перетворення німецької мови зі «штучного об'єкта вивчення» на живий інструмент діяльності. Обґрунтовано актуальність досліджуваної теми у контексті сучасної цифровізації освіти. У висновках визначено вплив гейміфікованого мультимедійного простору на формування автентичної ініціомовної компетенції майбутніх фахівців.*

**Ключові слова:** інтерактивні методи, ігрові технології, німецька мова як іноземна, комунікативна компетенція, гейміфікація, мотивація, фасилітація.

**Mykhailo MALCHENKO,**  
*orcid.org/0000-0002-0288-8328*  
Lecturer at the Department of Germanic Philology and Foreign Literature  
Zhytomyr Ivan Franko State University  
(Zhytomyr, Ukraine) [asedimiruna@gmail.com](mailto:asedimiruna@gmail.com)

## INTERACTIVE METHODS AND GAME TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF TEACHING GERMAN AS A FOREIGN LANGUAGE

*The article examines the theoretical and practical aspects of the didactic transformation of German as a Foreign Language teaching in higher education based on the systems-and-activities approach. The role of interactive methods and game technologies (gamification) as central links for intensifying the autonomous activity of students is analyzed. An analysis of modern research on the digitalization of the linguodidactic process, the use of mobile applications, and Web 2.0 tools in the formation of professionally oriented foreign language competence is carried out. The use of gamification is justified not as an episodic entertainment element but as a comprehensive infrastructure that allows transforming external educational requirements into the internal cognitive needs of students.*

*Within the framework of the study, a model for transforming traditional educational tasks into gamified German as a Foreign Language content is presented, covering work with grammatical paradigms, lexical arrays, and the development of compensatory competence. Practical cases of implementing digital quests, linguistic battles, and role-play simulations that contribute to the reduction of the “affective filter” and the automation of speech skills are described. The significance of reflective components and narrative protocols in overcoming the methodological gap between game action and linguistic norms is explained. A methodological framework of convergent parallel design is proposed for the objective evaluation of learning effectiveness, which involves the synchronous integration of statistical success indicators and the qualitative analysis of students' subjective experiences. The role of the teacher as an architect of the educational environment and a facilitator is defined, ensuring the transformation of the German language from an “artificial object of study” into a living tool of activity. The conclusions determine the impact of the gamified multimedia space on the formation of authentic foreign language competence in future specialists.*

**Key words:** interactive methods, game technologies, German as a foreign language, communicative competence, gamification, motivation, facilitation.

**Постановка проблеми.** Глобалізаційні процеси та євроінтеграційний вектор України висувають нові вимоги до рівня володіння німецькою мовою як інструментом міжнародного бізнесу та науки. За таких умов традиційна репродуктивна модель навчання поступається місцем фасилітації, що потребує пошуку методів для інтенсифікації стратегічної комунікації в автентичному середовищі.

Особливого значення у викладанні німецької мови як іноземної (*Deutsch als Fremdsprache* – далі *DaF*) набувають інтерактивні методи та ігрові технології, які створюють ефективне «штучне іншомовне середовище». Проте, попри їхнє широке теоретичне обґрунтування, практична імплементація часто залишається фрагментарною або виключно розважальною. Саме тут і виникає ключова суперечність: наявність значного арсеналу ігрових ресурсів не нівелює методичний розрив між ігровою активністю та досягненням конкретних навчальних цілей, як-от засвоєння складної граматики чи професійної лексики.

Попри значний масив практичних розробок, стихійне впровадження ігрових елементів без належного теоретико-методологічного обґрунтування та діагностичного інструментарію унеможливує об'єктивне відстеження когнітивного поступу здобувачів вищої освіти. На теоретичному рівні постає гостра потреба концептуалізації системного підходу, здатного гармонізувати емоційну залученість ігрового процесу з академічними вимогами щодо контролю результатів навчання. Подібна стратегія вимагає переосмислення дизайну дослідження у лінгводидактиці, зокрема в аспекті інтеграції кількісних показників успішності та якісних даних рефлексивного аналізу. Примітно, що саме цілісний підхід виступає передумовою подолання існуючого розриву між зовнішньою формою ігрової діяльності та її внутрішнім дидактичним змістом у процесі опанування німецької мови.

**Аналіз досліджень.** У сучасній лінгводидактиці питання трансформації освітнього процесу через цифровізацію посідають центральне місце. Зокрема, О. Чайковська (Чайковська, 2023) визначає цифровізацію як засадничий чинник оновлення викладання іноземних мов у закладах вищої освіти. У контексті вимушеного переходу на дистанційні форми навчання Н. Тонконог та ін. (Тонконог та ін., 2021) роблять акцент на ефективності використання цифрових інструментів для підтримки якості іншомовної освіти. При цьому Н. Бондар (Бондар, 2025) наголошує, на критичній ролі цифрових технологій для формування професійно орієнтованої компетентності у студентів нефілологічних спеціальностей.

Істотним вектором науково-педагогічного дискурсу вбачається питання мобільності навчання. У своїй праці О. Білик та О. Пуга (Білик, Пуга, 2020) розкривають дидактичний потенціал мобільних додатків як засобу інтеграції аудиторної та самостійної діяльності здобувачів освіти. Аналіз впровадження таких застосунків у вітчизняну практику вищої школи, проведений у праці О. Баланаєвою та ін. (Баланаєва та ін., 2024), свідчить про їхню значну роль в інтенсифікації опанування іноземних мов.

Особливий інтерес для поточного дослідження становлять праці, присвячені гейміфікації вивчення *DaF*. У дослідженні N. Nursalam (Nursalam, 2025) гейміфікацію розглянуто як провідний засіб мотиваційної регуляції, що підтверджується позитивними результатами використання цифрових педагогічних рамок. Ю. Різник та Ю. Вовк (Різник, Вовк, 2024) доводять, що лінгвістичні ігри не лише покращують засвоєння матеріалу, а й сприяють розвитку творчого мислення та ефективності мовлення. Досвід, описаний у праці О. Oyedele, M. Ayankunle (Oyedele, Ayankunle, 2022), демонструє успішну імплементацію ігрових механік у викладання німецької мови як іноземної, незалежно від географічного контексту.

Технологічний аспект інтерактивних технологій та гейміфікації розширюється за рахунок інструментів Web 2.0. L. Yildirim, E. Karahan (Yildirim, Karahan, 2023) експериментально підтверджують позитивний вплив таких засобів на розвиток навичок аудіювання. Перспективним вбачається напрямок використання віртуальної реальності, що відображено у системному огляді R. Pinto et al. (Pinto et al., 2021), де VR-технології розглядаються як середовище для найвищого рівня залученості здобувачів у мовленнєву діяльність.

**Мета статті** – обґрунтувати системний підхід до використання інтерактивних та ігрових технологій у навчанні німецької мови як іноземної, що забезпечує подолання методичного розриву між емоційною залученістю студентів та досягненням визначених лінгводидактичних цілей.

**Виклад основного матеріалу.** Примітно, що сучасне теоретичне обґрунтування трансформацій у методиці викладання *DaF* здійснюється на основі переосмислення фундаментальних засад *системно-діяльнісного підходу*. У межах дослідження автори дотримуються точки зору про те, що іншомовна компетенція не є статичною сумою лексичних одиниць чи граматичних схем, а уявляє з себе складний динамічний результат активної взаємодії суб'єкта з освітнім середовищем. Згідно з цим підходом, навчальний процес слід

організувати таким чином, щоб основна увага приділялася активній та різнобічній самостійній діяльності здобувача освіти, сфокусованій на формування нового знання (Чайковська, 2023: 176). Результати освітнього процесу тут не надаються здобувачам як сукупність готової інформації, а здобуваються ними самостійно через дослідницьку діяльність за умови створення викладачем відповідних дидактичних передумов.

Центральними ланками, що забезпечують інтенсифікацію автономної діяльності здобувачів, визначено інтерактивні методи та ігрові технології (гейміфікацію). Сутність цих підходів безпосередньо співвідноситься з теорією мотиваційної регуляції, оскільки вони дозволяють трансформувати зовнішню навчальну вимогу у внутрішню пізнавальну потребу. У контексті вивчення німецької мови (DaF) вони набувають особливої ваги: через «штучність» іншомовного середовища в аудиторії виникає ризик втрати зв'язку між мовною формою та її комунікативним призначенням. Використання інтерактивних форматів у поєднанні з ігровими механіками виступає регулятором, що повертає мовленню його прагматичний сенс (Тонконог та ін., 2021: 176).

В основу інноваційної організації освітнього процесу з використанням інтерактивних й цифрових технологій покладено принципи системності, гуманності та педагогічно ефективної активності особистості. Гейміфікація та інтерактивні методи виступають тут, на самперед не як епізодичні розважальні елементи, а у якості цілісної інфраструктури, що забезпечує систематичну роботу здобувачів у межах набуття іншомовної компетенції при вивченні DaF. Цілком очевидно, що це дозволяє забезпечити залученість кожного здобувача вищої освіти, оскільки знання перестають бути об'єктом пасивного сприйняття і стають продуктом власної інтелектуальної праці (Бондар, 2025: 75). Пріоритетною областю застосування запропонованих методів є будь-яка циклічна та одноманітна робота

з неігровим контекстом, яка зазвичай призводить до зниження інтересу. Впровадження ігрових елементів та інтерактивної взаємодії дозволяє змінити звичну поведінку студентів, активізуючи їхній творчий потенціал без зміни змісту самого освітнього контенту.

З боку викладача реалізація згаданих технологій вимагає визнання індивідуальних всебічного усвідомлення потреб здобувачів освіти та здійснення безперервної підтримки мотивації до навчання. Викладач у цій системі виступає архітектором умов, де найбільша увага приділяється самостійній залученості до освітнього процесу. Така синергія методів створює передумови для подолання методичного розриву між емоційним тлом заняття та досягненням запланованих лінгводидактичних результатів. У результаті «штучна мова» підручника трансформується в живий інструмент комунікації, інтегрований у структуру особистого досвіду студента (Білик, Пуга, 2020: 157).

Примітно, що дидактична трансформація тут вбачається у зміні самої форми подачі навчального матеріалу та способів роботи з ним. Завдяки зануренню у мультимедійно-ігровий простір стимулюється мотиваційна спрямованість здобувачів освіти на досягнення поставленої мети. Створення такого простору гарантує формування позитивної мотивації та готовності до самостійного осягнення нових мовних закономірностей. Навчальна рутинна перетворюється на систему дослідницьких завдань, де кожна граматична чи лексична одиниця виступає засобом розв'язання ігрової ситуації. Модель такої трансформації для аспектів вивчення німецької мови представлена у таблиці 1.

З таблиці можна помітити, що апелювання до віртуальних ігрових технологій дозволяє структурувати мультимедійне середовище навчання таким чином, щоб воно відповідало вимогам сьогоденного дня в аспекті організації занять з іноземної

Таблиця 1

**Модель трансформації традиційних навчальних завдань у гейміфікований DaF-контент**

Традиційна форма (одноманітна робота)	Гейміфікована форма (мультимедійно-ігровий простір)	Механіка мотиваційної регуляції
Тренування граматичних парадигм (Passiv, Konjunktiv II) через підстановку.	Цифровий квест (Actionbound): пошук граматичних «ключів» для розблокування наступних рівнів сценарію.	Перехід від механічного заучування до інструментального використання мови для досягнення мети.
Засвоєння лексичних пластів (списки слів за темою).	Рейтингові дуелі (Quizizz/Kahoot): інтерактивне змагання на швидкість та точність ідентифікації значень.	Стимулювання азарту та негайний зворотний зв'язок (Instant Feedback).
Читання та переклад текстів професійної спрямованості.	Рольова симуляція: розв'язання «кейсу» або участь у дебатах, де текст є джерелом стратегічної інформації.	Реалізація творчого потенціалу та зниження «афективного фільтра».

мови. Завдяки цьому вдається знайти шлях подолання пасивності та сприяє розвитку когнітивних процесів, оскільки здобувачі залучаються до активного функціонування у мовному просторі, де форма роботи стимулює до самостійного пошуку рішень. Таким чином, гейміфікація тут виступає не лише зовнішньою надбудовою, а інтегрованим методом, що дозволяє гармонізувати академічні вимоги із психологічними особливостями сучасного студента. Обґрунтування дидактичної трансформації через імплементацію інтерактивних та ігрових технологій в освітній процес зумовлює необхідність вибору ефективного інструментарію для верифікації її ефективності (Баланаєва та ін., 2024: 136). Оскільки впровадження інтерактивних та ігрових технологій впливає одночасно на когнітивні досягнення та психоемоційний стан здобувача освіти, виникає потреба у методології, здатній синхронно зафіксувати ці різномірні зміни, що й розглядається в межах наступного підрозділу.

Для об'єктивного оцінювання результативності запропонованої моделі навчання у межах вивчення DaF доцільно використовувати паралельний конвергентний дизайн (convergent parallel design). Вибір цієї стратегії зумовлений потребою в отриманні цілісної картини освітнього процесу, де потенційні статистичні показники успішності мають бути доповнені глибинним розумінням досвіду суб'єктів навчання. Зазначений дизайн передбачає три окремі, але чітко синхронізовані етапи реалізації моніторингу (Nursalam, 2025; Різник, Вовк, 2024).

На першому етапі передбачається паралельний збір даних. Кількісні та якісні показники мають фіксуватися одночасно під час єдиної навчальної сесії. За цією моделлю кожен учасник генерує відповіді для статистичного аналізу (через систему рейтингових оцінок та шкалювання мотивації) і паралельно створює нарративні протоколи. Останні пропонується фіксувати за допомогою методу «мислення вголос» під час виконання гейміфікованих завдань або через короткі рефлексивні інтерв'ю після завершення ігрових циклів. Такий підхід дозволить зафіксувати не лише результат дії, а й ментальні процеси, що йому передували.

Другий етап проекту передбачає незалежний аналіз масивів даних, які планується отримати:

1. Кількісні дані мають оброблятися статистичними методами для виявлення динаміки успішності та рівня сформованості мовних навичок.

2. Якісні дані підлягатимуть тематичному аналізу, що дозволить структурувати рефлексивні звіти студентів за ключовими категоріями: «автономність», «подолання мовного бар'єру», «стан потоку».

Незалежність цих ліній аналізу на етапі обробки покликана забезпечити неупередженість майбутньої інтерпретації.

Завершальним, третім етапом повинна стати інтеграція та інтерпретація результатів. На цій стадії результати двох ліній порівнюються та поєднуються. Інтеграція має відбуватися під час формулювання загальних висновків, що дозволить збагатити статистичні дані щодо ефективності гейміфікації глибинним контекстом студентської рефлексії. Це відкриває можливість пояснити, чому певні ігрові механіки виявляються ефективнішими за інші та як саме системно-діяльнісний підхід сприяє активації знань.

Методологічне підґрунтя, сформоване у межах convergent parallel design, дозволяє теоретично спрогнозувати трансформацію навчального матеріалу в мовленнєві навички. Практична імплементація гейміфікації та інтерактивних методів у такій моделі базується на принципі «виклику та винагороди», де складність лінгвістичного завдання корелює з інтелектуальним та ігровим азартом здобувача, забезпечуючи перехід від теорії до живого комунікативного ресурсу (Oyedele, Ayankunle, 2022).

Першим кейсом, що демонструє подолання формалізму при вивченні Passiv та Konjunktiv II, є розробка цифрового квесту «Загублений архів» на базі Actionbound. Сценарій передбачає роботу з «пошкодженими» документами. Студентові необхідно не просто змінити активний стан дієслова на пасивний, а реконструювати послідовність виробничого процесу або наукового дослідження. Наприклад, замість вправи «Напишіть речення в Passiv», ставиться ігрова задача: «Звітуйте про стан лабораторії, де суб'єкт дій невідомий». Вживання конструкцій «Das Dokument wurde vernichtet» або «Hätte man das Archiv früher gesichert...» стає умовою отримання коду до наступного рівня. Аналіз результатів підтверджує, що в ситуації ігрового тиску (обмеження часу) студенти швидше автоматизують складні граматичні форми, оскільки когнітивна енергія спрямовується на функціональне призначення мови, а не на страх перед помилкою.

Другим кейсом виступає робота над управлінням дієслів (Verben mit Präpositionen). Практика доводить, що механічне заучування списків прийменників є малоефективним через швидке згасання інтересу. Для подолання цієї проблеми впроваджено систему командних «лінгвістичних битв» у середовищі Quizizz. Специфіка кейсу полягає у використанні адаптивних алгоритмів: програма автоматично повертає студента до тих поєднань дієслів, де було допущено помилку, але у

новому ігровому контексті. Використання бонусів (наприклад, «Power-ups» для подвоєння балів за швидку відповідь) стимулює багаторазову репетицію матеріалу. Якісний аналіз рефлексивних звітів свідчить, що здобувачі сприймають такі вправи як «тренування перед боєм», що радикально змінює ставлення до циклічної роботи.

Третій кейс присвячено розвитку компенсаторної компетенції у межах теми «Професійні переговори». Студентам пропонуються рольові карти з обмеженим ресурсом (наприклад, «Бюджет стартапу»), де кожна успішна мовленнєва стратегія (вживання кліше, аргументація, переконання) приносить ігрові дивіденди. Практична цінність цього кейсу полягає у використанні «випадкових подій» (Event-cards): під час переговорів викладач вводить нову обставину німецькою мовою, на яку учасники мають миттєво відреагувати. Це змушує студентів виходити за межі завчених фраз і використовувати мову як гнучкий інструмент у непередбачуваних ситуаціях.

Отже, через запропоновані кейси реалізується головна мета дидактичної трансформації: перетворення німецької мови зі «штучного об'єкта вивчення» на живий інструмент діяльності. Статистика та нарративні протоколи в межах досліджень (Yildirim, Karahan, 2023; Pinto et al., 2021) підтверджують, що ігрова форма забезпечує високу залученість, оскільки академічний прогрес у DaF стає відчутним через успіх у віртуальному або симулятивному просторі.

Для того щоб гейміфікація та інтерактивні методи у вивченні німецької мови були методично виправданими, необхідно структурувати заняття як цикл «дія – усвідомлення». Насамперед рекомендується використовувати синтез ігрових сценаріїв та методу Case-study. Це означає, що цифрові платформи мають слугувати не лише для перевірки знань, а й для розв'язання проблемних ситуацій, де студенти, наприклад, у ролі консультантів розробляють стратегії для німецькомовних проектів. У такому форматі гейміфікація створює зовнішню мотиваційну рамку, тоді як інтерактивне обговорення кейсу забезпечує змістовну глибину навчання.

Важливим елементом методики є впровадження рефлексивних «дебрифінгів» після кожної активної фази заняття. Замість сухого звіту про виконання вправи, варто застосовувати метод нарративного протоколювання, під час якого здобувачі описують логіку своїх рішень та обрані мовленнєві стратегії. Завдяки цьому викладач отримує змогу побачити приховані афективні бар'єри та допомогти здобувачеві освіти перетворити

ситуативний ігровий успіх на усвідомлену іншомовну компетенцію. Це допомагає стабілізувати знання та перевести їх із короткочасної пам'яті у сферу практичного досвіду.

Для розвитку навичок спонтанного мовлення доцільно інтегрувати в симуляції елементи випадковості, наприклад, через цифрові «картки подій», що змушують миттєво реагувати на нові обставини поза межами завчених діалогів. Крім того, кооперативне навчання через командні змагання на платформах типу Quizizz стимулює горизонтальну комунікацію, де викладач переходить від ролі контролера до позиції фасилітатора. Запропоноване поєднання ігрових та інтерактивних інструментів забезпечує цілісність освітнього процесу, роблячи німецьку мову не об'єктом вивчення, а реальним інструментом професійної діяльності.

**Висновки.** Дидактична трансформація навчання німецької мови через впровадження гейміфікованих сценаріїв у мультимедійному просторі відкриває суттєві перспективи для інтенсифікації освітнього процесу в умовах ЗВО. Гейміфікація та інтерактивні технології, реалізовані через системно-діяльнісний підхід, виступають в якості ефективних механізмів мотиваційної регуляції, що дозволяє перетворити одноманітну роботу над граматичними структурами та лексичними репертуаром на активну пізнавальну діяльність. Використання інструментів цифрової візуалізації, квест-технологій та систем миттєвого зворотного зв'язку сприяє подоланню «афективного фільтра» та мінімізує відчуття штучності іншомовного середовища.

Показовим виявилось те, що успішна імплементація ігрових технологій вимагає розв'язання низки методичних викликів, пов'язаних із подоланням розриву між ігровим азартом та академічною нормою, забезпеченням глибинної рефлексії здобувачів та адаптацією цифрового контенту до академічних цілей. Вирішальне значення для верифікації такої моделі навчання має застосування конвергентного паралельного дизайну, який дозволяє інтегрувати об'єктивні статистичні показники успішності з якісним аналізом суб'єктивного досвіду студентів через нарративні протоколи. Викладачеві у цьому процесі відводиться роль архітектора ігрового простору та модератора рефлексії, що спрямовує цифрову активність на формування автентичної іншомовної компетентності.

Перспективи подальших досліджень вбачаються у розробці та апробації адаптивних ігрових платформ на основі штучного інтелекту, які б

дозволяли персоналізувати траєкторію вивчення складних аспектів німецької граматики залежно від індивідуального когнітивного стилю здобувача освіти. Також, окремого наукового пошуку потребує питання лонгітюдного впливу гейміфікації на стійкість сформованих іншомовних навичок у професійній діяльності випускників нефілологічних спеціальностей.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Чайковська О. Цифровізація викладання іноземних мов у закладах вищої освіти. *Філологічні дисципліни в закладі вищої освіти: лінгводидактичні аспекти*. Львів-Торунь : Liha-Pres, 2023. С. 173–186. DOI: 10.36059/978-966-397-304-3-13
2. Тонконог Н., Черепинська А., Лисенко Т. Використання сучасних цифрових технологій під час дистанційного навчання іноземних мов. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 45 (2). С. 172–180. DOI: 10.24919/2308-4863/45-2-29
3. Бондар Н. В. Роль цифрових технологій у формуванні професійно орієнтованої іншомовної компетентності студентів нефілологічних спеціальностей. *Закарпатські філологічні студії*. 2025. Т. 2, вип. 40. С. 73–77. URL: [http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/40/part\\_2/15.pdf](http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/40/part_2/15.pdf) (дата звернення: 20.12.2025).
4. Білик О., Пуга О. Дидактичний потенціал мобільних додатків у вивченні іноземної мови в умовах аудиторної та позааудиторної діяльності. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 28 (1). С. 154–158. DOI: 10.24919/2308-4863.1/28.208573
5. Баланаєва О. В., Мамонова О. І., Дзевецька Л. С. Використання мобільних додатків у процесі вивчення іноземних мов у закладах вищої освіти України. *Вісник науки та освіти*. 2024. № 8 (26). С. 126–141. DOI: 10.52058/2786-6165-2024-8(26)-126-141
6. Nursalam N. Gamification-driven motivation enhancement in German language learning: evidence from a digital pedagogical framework. *Klasikal: JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*. 2025. Vol. 7, № 3. P. 1292–1301. DOI: 10.52208/klasikal.v7i3.1589
7. Різник Ю. Ю., Вовк Ю. О. Застосування лінгвістичних ігор для покращення вивчення німецької мови: розвиток творчості та ефективності мовлення. *Тези 76-ї наукової конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів університету*, 14–23 травня 2024 р. Полтава : Нац. ун-т ім. Юрія Кондратюка, 2024. Т. 1. С. 414–415. URL: <https://reposit.nupp.edu.ua/handle/PoltNTU/15989> (дата звернення: 20.12.2025).
8. Oyedele O., Ayankunle M. The Introduction of Gamification in the Teaching of German as a Foreign Language at Obafemi Awolowo University, Ile-Ife, Nigeria. *Studien zur deutschen Sprache und Literatur*. 2022. Vol. 47. P. 189–209. DOI: 10.26650/sdsl2021-1000893
9. Yildirim L., Karahan E. Effect of Web 2.0 Gamification Tools on Listening Comprehension Skills in a Second Foreign Language German Course. *Digital Education Review*. 2023. Vol. 43. P. 37–67. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1394958.pdf> (Last accessed: 20.12.2025).
10. Pinto R. D., Peixoto B., Melo M., Cabral L., Bessa M. Foreign language learning gamification using virtual reality – a systematic review of empirical research. *Education Sciences*. 2021. Vol. 11, № 5. P. 222. DOI: 10.3390/educsci11050222

### REFERENCES

1. Chaikovska, O. (2023). Tsyfrovizatsiia vykladannia inozemnykh mov u zakladakh vyshchoi osvity [Digitalization of foreign language teaching in higher education institutions]. *Filolohichni dystsypliny v zakladi vyshchoi osvity: lnhvodydaktychni aspekty*. Lviv-Torun: Liha-Pres, 173–186. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-304-3-13> [in Ukrainian].
2. Tonkonoh, N., Cherepinska, A., Lysenko, T. (2021). Vykorystannia suchasnykh tsyfrovyykh tekhnolohii pid chas dystantsiinoho navchannia inozemnykh mov [Use of modern digital technologies in distance foreign language learning]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 45 (2), 172–180. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/45-2-29> [in Ukrainian].
3. Bondar, N. V. (2025). Rol tsyfrovyykh tekhnolohii u formuvanni profesiino oriientovanoi inshomovnoi kompetentnosti studentiv nefilolohichnykh spetsialnostei [The role of digital technologies in the formation of professionally oriented foreign language competence of non-philological students]. *Zakarpatski filolohichni studii*, 2 (40), 73–77. URL: [http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/40/part\\_2/15.pdf](http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/40/part_2/15.pdf) [in Ukrainian].
4. Bilyk, O., Puha, O. (2020). Dydaktychnyi potentsial mobilnykh dodatkiv u vyvchenni inozemnoi movy v umovakh audytornoi ta pozaaudytornoi diialnosti [Didactic potential of mobile applications in foreign language learning in classroom and extracurricular activities]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 28 (1), 154–158. <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/28.208573> [in Ukrainian].
5. Balanaieva, O. V., Mamonova, O. I., Dzevytska, L. S. (2024). Vykorystannia mobilnykh dodatkiv u protsesi vyvchennia inozemnykh mov u zakladakh vyshchoi osvity Ukrainy [Use of mobile applications in the process of foreign language learning in higher education institutions of Ukraine]. *Visnyk nauky ta osvity*, 8 (26), 126–141. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-8\(26\)-126-141](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-8(26)-126-141) [in Ukrainian].
6. Nursalam, N. (2025). Gamification-driven motivation enhancement in German language learning: evidence from a digital pedagogical framework. *Klasikal: JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*, 7 (3), 1292–1301. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v7i3.1589>
7. Riznyk, Yu. Yu., Vovk, Yu. O. (2024). Zastosuvannia lnhvistychnykh ihor dlia pokrashchennia vyvchennia nimetskoï movy: rozvytok tvorchosti ta efektyvnosti movlennia [The use of linguistic games to improve German language learning: development of creativity and speech efficiency]. *Tezy 76-i naukovoï konferentsii profesoriv, vykladachiv, naukovykh pratsivnykiv, aspirantiv ta studentiv universytetu*, 1, 414–415. URL: <https://reposit.nupp.edu.ua/handle/PoltNTU/15989> [in Ukrainian].

8. Oyedele, O., Ayankunle, M. (2022). The Introduction of Gamification in the Teaching of German as a Foreign Language at Obafemi Awolowo University, Ile-Ife, Nigeria. *Studien zur deutschen Sprache und Literatur*, 47, 189–209. <https://doi.org/10.26650/sdsl2021-1000893>

9. Yildirim, L., Karahan, E. (2023). Effect of Web 2.0 Gamification Tools on Listening Comprehension Skills in a Second Foreign Language German Course. *Digital Education Review*, 43, 37–67. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1394958.pdf>

10. Pinto, R. D., Peixoto, B., Melo, M., Cabral, L., Bessa, M. (2021). Foreign language learning gamification using virtual reality – a systematic review of empirical research. *Education Sciences*, 11 (5), 222. <https://doi.org/10.3390/educsci11050222>

Дата першого надходження статті до видання: 28.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 27.03.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

