

УДК 811.111(07):378.147

DOI 10.31654/2663-4902-2026-PP-2-138-147

Прокопчук Н. Р.

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри міжкультурної комунікації та іншомовної освіти
Житомирського державного університету імені Івана Франка
natalkapetr@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6609-8109>

МОТИВАЦІЙНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В ЗЗСО З УРАХУВАННЯМ КРИТЕРІЇВ ВІДБОРУ ТА СТРАТЕГІЇ ЇЇ РЕАЛІЗАЦІЇ

У статті досліджено мотиваційний потенціал гейміфікації у навчанні іноземної мови в закладах загальної середньої освіти та визначено критерії відбору її інструментів і стратегій реалізації на старшому етапі навчання. Актуальність дослідження зумовлена процесами цифровізації освіти, зростанням вимог до рівня іншомовної підготовки учнів і необхідністю підвищення їх навчальної мотивації.

Метою статті є теоретичне обґрунтування ролі гейміфікації у навчанні іноземних мов та систематизація її інструментів і стратегій застосування. Методологічну основу дослідження становлять методи аналізу, синтезу та анкетування.

Результати дослідження засвідчують, що гейміфікація сприяє підвищенню внутрішньої та зовнішньої мотивації старшокласників, активізації їх пізнавальної діяльності та розвитку іншомовної комунікативної компетентності. Узагальнено основні інструменти гейміфікації, а також визначено критерії їх відбору. Виокремлено чотири групи стратегій використання гейміфікації на уроках англійської мови та обґрунтовано ефективність поєднання цифрових і традиційних засобів навчання.

Отримані результати підтверджують доцільність системного впровадження гейміфікації в освітній процес на старшому етапі навчання.

Ключові слова: гейміфікація; навчальна мотивація; старша школа; цифровізація освіти; навчальні інструменти; освітні стратегії.

Постановка проблеми. Сучасний стан освіти в Україні демонструє чітку тенденцію до трансформаційних змін, що зумовлені як глобальними викликами, так і внутрішніми процесами модернізації освітньої системи. У цьому контексті вивчення іноземної мови, зокрема англійської, набуває особливої значущості, адже вона виступає не лише навчальним предметом, а й інструментом міжкультурної комунікації, академічної мобільності та професійної інтеграції здобувачів освіти у світовий простір.

Сучасна іншомовна освіта в закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО) базується на принципах інтерактивності, цифровізації та персоналізації навчального процесу. Як зазначають К. Гнатик та К. Фодор, використання інтерактивних методів навчання, цифрових технологій та індивідуалізованих підходів сприяє підвищенню ефективності засвоєння іншомовного матеріалу, забезпечує активну участь учнів у навчальному процесі та враховує їхні індивідуальні освітні потреби [4, с. 284–295]. Інтерактивні методи, зокрема ігрові вправи, дискусії, рольові та проєктні завдання, забезпечують практичну спрямованість навчання, тоді як цифрові інструменти розширюють доступ до автентичних мовних ресурсів та створюють умови для гнучкого навчання.

Водночас однією з найактуальніших проблем сучасної іншомовної освіти залишається недостатній рівень навчальної мотивації учнів. Зниження інтересу до вивчення іноземної мови часто пов'язане з традиційними репродуктивними

підходами, недостатньою інтерактивністю занять та відсутністю емоційного залучення здобувачів освіти. Це зумовлює необхідність пошуку та впровадження інноваційних педагогічних стратегій, здатних підвищити внутрішню мотивацію учнів і зробити процес навчання більш захопливим та ефективним.

Одним із перспективних підходів у цьому напрямі є *гейміфікація*, яка передбачає використання ігрових механік та елементів у неігровому освітньому контексті. До таких елементів належать бали, рівні, значки, рейтинги, змагання, системи винагород та сюжетні сценарії, що створюють ситуацію залученості та підтримують інтерес учнів до навчальної діяльності. На відміну від ігрового навчання як такого, гейміфікація не є грою у прямому сенсі, а виступає методичною технологією, що моделює ігрову мотиваційну структуру навчального процесу [7].

Її впровадження дозволяє формувати позитивні емоції, підвищувати рівень залученості учнів, розвивати їхню навчальну автономію, а також сприяти формуванню стійкої внутрішньої мотивації до вивчення іноземної мови. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває питання визначення критеріїв відбору гейміфікаційних інструментів та розроблення ефективних стратегій їх реалізації в освітньому процесі ЗЗСО.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема гейміфікації в освіті активно досліджується як зарубіжними, так і українськими науковцями. Зокрема, M. D. Hapuz і J. Fox вивчають вплив гейміфікації на внутрішню мотивацію та навчальну успішність, підкреслюючи її неоднозначний ефект залежно від дизайну освітнього середовища [13]. L. Johnson акцентує увагу на підвищенні залученості учнів в онлайн-навчанні через використання гейміфікованих стратегій [14]. M. Sailer, J. U. Hense, S. K. Mayr, H. Mandl аналізують вплив ігрових елементів на задоволення базових психологічних потреб учнів, таких як автономія, компетентність і соціальна включеність [15].

Серед українських дослідників слід відзначити А. Ващишину, Н. Полухович, В. Волошену, І. Живець, М. Матківського, Л. Сосновську та І. Савчак, які підкреслюють ефективність гейміфікації в умовах дистанційного та змішаного навчання, а також її позитивний вплив на мотивацію учнів до вивчення іноземної мови [1; 2; 5; 6; 8; 9]. У працях Н. Дмитренко, Н. Прокопчук, В. Триндюк, А. Мартинюк та С. Лобанової розглядається взаємозв'язок між гейміфікацією та академічною успішністю здобувачів освіти [7; 10; 12].

Водночас, важливо враховувати, що мотивація є ключовим компонентом навчальної діяльності, особливо у процесі вивчення іноземної мови. Вона виступає внутрішньою рушійною силою, яка стимулює особистість до цілеспрямованих дій і визначає інтенсивність, тривалість та якість засвоєння навчального матеріалу. Питання розвитку мотивації розглядали у своїх працях А. Маслоу, К. Роджерс, Л. М. Фрідман та інші відомі психологи.

Попри значну кількість досліджень, питання системного відбору гейміфікаційних інструментів та їх методично обґрунтованого впровадження у шкільну практику залишається недостатньо розробленим.

Метою статті є теоретичне обґрунтування мотиваційного потенціалу гейміфікації у навчанні іноземної мови в закладах загальної середньої освіти, визначення критеріїв відбору гейміфікаційних інструментів та розроблення ефективних стратегій їх реалізації в освітньому процесі.

Виклад основного матеріалу дослідження. У контексті дослідження мотиваційних чинників навчальної діяльності старшокласників важливим є аналіз її структури та основних видів, оскільки саме вони визначають характер навчальної поведінки учнів і рівень їх залученості до вивчення іноземної мови. Розуміння співвідношення різних типів мотивації дозволяє обґрунтувати доцільність використання інноваційних методичних технологій, зокрема гейміфікації, як засобу її посилення. Опрацьовані психологічні, педагогічні і методичні джерела з теми дослідження дозволили автору узагальнити види мотивації старшокласників до вивчення іноземної мови (див. рис. 1).



Рис. 1. Види мотивації до вивчення ІМ у старшокласників

Внутрішня мотивація базується на інтересі до процесу навчання, задоволенні від досягнень і прагненні до саморозвитку. Наприклад, учні можуть вивчати ІМ через інтерес до культури іншої країни або бажання розуміти літературу мовою оригіналу.

Зовнішня мотивація залежить від стимулів, таких як оцінки, схвалення з боку викладачів та батьків чи потреба скласти іспит і отримати бажану професію.

Внутрішня мотивація є ефективнішою у довгостроковій перспективі. Вона забезпечує глибше залучення і допомагає долати труднощі у навчанні. Однак для досягнення максимального результату важливо підтримувати баланс між внутрішньою і зовнішньою мотивацією [10].

Прагматична ж мотивація виникає з практичної користі – для навчання, роботи, подорожей, здачі міжнародних іспитів і т. д. Наприклад, учень хоче вдало здати іспити і поїхати за обміном за кордон.

Соціальна мотивація зумовлена соціальними впливами – прагненням не відставати від однолітків, бути прийнятим у групу, відповідати очікуванням батьків/вчителів/суспільства.

Крім того, на нашу думку, важливо враховувати особливості мотивації старшокласників, оскільки вони прагнуть до автономії та самостійності у навчанні. У цьому віці набуває значення *кар'єрна мотивація*, коли учні розуміють практичну користь знань для майбутньої професійної діяльності. Різні види мотивації: внутрішня, зовнішня, прагматична і соціальна, допомагають учителям створювати ефективні стратегії підтримки інтересу до навчання.

Проте зниження мотивації у старших класах є досить поширеною проблемою. Це може бути зумовлено одноманітністю методів навчання, відсутністю індивідуального підходу або перевантаженням. У таких випадках важливо використовувати сучасні підходи, зокрема метод гейміфікації навчального процесу.

З метою визначення наскільки старшокласники обізнані і зацікавлені у використанні гейміфікації на уроках іноземної мови, нами було проведено опитування серед десятикласників Наукового ліцею ННІ іноземної філології Житомирського державного університету імені Івана Франка.

Результати опитування виявили, що більшість учнів (90 %) позитивно ставляться до використання ігор на уроках, причому 60 % схвалюють їх повністю. Ігри часто або регулярно застосовуються у 60 % випадків, проте 40 % респондентів зазначили рідкісне їх використання на заняттях.

Найпопулярнішими видами ігор є рольові (50 %) та онлайн-ігри (20 %). Учні найбільше цінують цікавість процесу (45 %) і змагання (40 %). Основні елементи гейміфікації, які приваблюють школярів, – це бали, рейтинги та нагороди. Водночас, лише 35 % знайомі з поняттям «гейміфікація».

55–60 % учнів вважають ігри ефективними як для підвищення мотивації, так і для засвоєння навчального матеріалу. 75 % респондентів хотіли б бачити більше ігрових елементів. Серед головних труднощів – брак часу (50 %) та нецікаві завдання

(30 %). Більше половини учнів вважають, що збільшення кількості ігор та інтерактивних проєктів зробить уроки цікавішими. Отже, ігрові методи мають значний потенціал, але потребують вдосконалення умов впровадження.

Серед **інструментів гейміфікації** особливе місце посідають *лідерборди*, які є одним із найпоширеніших засобів візуалізації навчального прогресу. Вони дозволяють учням відстежувати власні результати у порівнянні з однокласниками, що сприяє підвищенню навчальної мотивації та формуванню прагнення до вдосконалення. Такий підхід активізує елемент здорового змагання та забезпечує можливість оцінювання власного внеску в навчальну діяльність [3, с. 66].

Використання лідербордів у навчальному процесі також сприяє розвитку соціальної мотивації через взаємодію між учнями. Залежно від організації, вони можуть мати різні форми: індивідуальні, групові та комбіновані. Індивідуальні рейтинги відображають особисті досягнення учня, групові – стимулюють командну роботу та відповідальність, тоді як комбіновані моделі дозволяють оцінювати як індивідуальний внесок, так і результати групи [6].

Сучасні цифрові платформи, зокрема *Classcraft*, *Kahoot*, *ClassDojo* та *Sublime LMS Leaderboard*, інтегрують автоматизовані системи рейтингу, що оновлюються в реальному часі. Вони також передбачають використання додаткових мотиваційних елементів – бейджів, рівнів, бонусних завдань, що безпосередньо пов'язані з навчальними результатами.

Зокрема, *ClassDojo* дозволяє нараховувати бали за активність, виконання завдань і поведінку; *Kahoot* забезпечує оперативне відображення результатів після ігрових вікторин; *Classcraft* трансформує навчання у рольову гру з системою досвіду (XP), рівнів і командної взаємодії; *Sublime LMS Leaderboard* інтегрується з LMS-платформами (Moodle, Canvas) та автоматично фіксує навчальні досягнення.

Поряд із цифровими, застосовуються й традиційні форми лідербордів, які реалізуються у вигляді класних стендів або постерів. Вони забезпечують високу наочність та можуть включати інтерактивний компонент, коли учні самостійно оновлюють результати. Серед них: *English Star Walls*, *Weekly Champions Board*, *Journey to Success Ladder* та *Point Jar / Reward Box*, які сприяють як індивідуальній, так і груповій мотивації.

Вибір моделі лідерборду залежить від низки *критеріїв*: прозорості системи оцінювання, наочності результатів та балансу між мотивацією і змаганням, що дозволяє уникати психологічного дискомфорту в учнів із нижчими показниками [6]. Важливими також є гнучкість системи та її інтеграція з іншими гейміфікаційними інструментами.

Іншим ефективним елементом є бейджі та сертифікати, які візуалізують досягнення учнів і підсилюють відчуття успішності. Вони можуть бути реалізовані як у цифровому форматі (*Classcraft*, *Kahoot*, *ClassDojo*), так і у традиційному вигляді. Такі інструменти часто поєднуються з додатковими можливостями відкриття нових рівнів, доступом до бонусних завдань або привілеїв (див. рис. 2) Це сприяє формуванню стійкої позитивної мотивації до навчання [1, с. 145].



Рис 2. Приклади бейджів гейміфікації навчання

Більш того, ще одним важливим напрямом є використання *квестів та інтерактивних сценаріїв*, які забезпечують ефект занурення в навчальну діяльність. Такі формати поєднують рольові ігри, проєктні завдання та міжпредметну інтеграцію, сприяючи розвитку критичного мислення, комунікативних навичок і командної взаємодії.

Цифрові рішення реалізуються через платформи *Minecraft Education, Breakout EDU, Classcraft та EdApp*, де учні виконують мовні місії з поступовим ускладненням. Наприклад, у *Minecraft Education* завдання можуть бути пов'язані з вивченням лексики або розвитком комунікативних умінь, а їх виконання супроводжується отриманням цифрових винагород, що підвищує навчальну мотивацію [2, с. 65].

Традиційні форми квестів включають рольові ігри, дебати, проєкти та інсценізації, що сприяють розвитку мовленнєвих навичок і творчого мислення. Нагородження здійснюється через вербальне схвалення, сертифікати або інші форми визнання.

Таким чином, системний підхід до відбору гейміфікаційних інструментів, що враховує дидактичні, психологічні та організаційні чинники, забезпечує ефективність їх використання в навчанні іноземної мови. Комплексне поєднання цифрових і традиційних засобів сприяє розвитку як зовнішньої, так і внутрішньої мотивації учнів та підтримує їхній стійкий інтерес до навчання.

На основі викладеного нами матеріалу узагальнимо усі **критерії відбору цифрових і традиційних елементів** для розвитку мотивації старшокласників у наступній схемі: (див. рис. 3).



Рис. 3. Критерії відбору цифрових і традиційних елементів для розвитку мотивації старшокласників

Узагальнення сучасних підходів до гейміфікації дозволяє виокремити її **основні стратегічні напрями**, що використовуються в навчанні іноземної мови. Вони охоплюють ігрові елементи, ігрові активності, стратегії автономії та персоналізації, а також цифрові інструменти, які в комплексі формують цілісну мотиваційну систему (див. рис. 4).

Різні навчальні стратегії, що застосовуються на уроках іноземної мови, мають свої специфічні особливості. Так, наприклад, **цифрові стратегії** мотивації включають використання інтерактивних платформ, мобільних застосунків, віртуальних рейтингів і систем заохочення. Вони забезпечують автоматизоване оцінювання, оперативний зворотний зв'язок і підтримку індивідуальних навчальних траєкторій. Натомість традиційні методи передбачають усну похвалу, сертифікати, рольові ігри та групові проєкти. *Групові стратегії* спрямовані на розвиток співпраці й соціальної взаємодії через командні завдання, квести та дискусії. *Комбіновані підходи* інтегрують цифрові й традиційні елементи (бейджі, лідерборди, сюжетні сценарії), що сприяє одночасному розвитку внутрішньої та зовнішньої мотивації.



Рис. 4. Стратегії використання гейміфікації на уроках ІМ

До ключових **ігрових елементів** належать *сюжет і місія*, які забезпечують ефект занурення. Сюжет створює навчальну історію (реалістичну або фантастичну), а місія визначає конкретні завдання для досягнення результату. Наприклад, у темі *Food/Cooking* сюжет “Save the Restaurant” передбачає виконання комунікативних завдань (меню, замовлення, презентація страви), а у темі *Travelling* – квест “Around the World Adventure”, де учні виконують мовні завдання в різних країнах.

Важливим елементом є *часові обмеження*, які підсилюють концентрацію та швидкість мислення. Наприклад, у завданні “Quick Cook Challenge” учні мають обмежений час для виконання мовного завдання, що може супроводжуватися системою втрати або отримання балів.

До **ігрових активностей** належать рольові ігри, симуляції, квести, ігрові тести, групова робота, Task-Based Learning, Project-Based Learning та gamified homework. Вони забезпечують практичне застосування мови в комунікативних ситуаціях, розвиток креативності та співпраці.

Окрему групу становлять стратегії **автономії та персоналізації**, які підтримують внутрішню мотивацію. До них належать бонусні та вибіркові завдання, взаємооцінювання, додаткові вправи, створення аватарів і система наставництва. Вони сприяють самовираженню та розвитку відповідальності учнів.

Інтеграція цифрових технологій (Padlet, Canva, блоги, соціальні мережі, відеоформати) підсилює ефективність гейміфікації та сприяє розвитку цифрової грамотності. Учні можуть створювати спільні проєкти, вести блоги, записувати відео або коментувати роботи однокласників, що робить навчання більш автентичним і наближеним до їхнього цифрового досвіду.

Таким чином, чотири групи стратегій гейміфікації формують комплексну систему мотиваційного впливу, яка сприяє розвитку мовленнєвих навичок, креативності та активної залученості старшокласників у навчальний процес.

Висновки та перспективи подальших досліджень. У результаті проведеного аналізу встановлено, що мотивація є визначальним чинником успішного навчання іноземної мови у старшій школі та має багатовимірну структуру, що включає внутрішню, зовнішню, прагматичну та соціальну складові. Узагальнення теоретичних джерел і результатів опитування засвідчує, що сучасні учні позитивно сприймають інтерактивні форми навчання, однак рівень їхньої обізнаності щодо гейміфікації залишається недостатнім.

Обґрунтування мотиваційного потенціалу гейміфікації допомогло визначити основні інструменти (лідерборди, бейджі, квести, сюжетні сценарії, часові обмеження) і стратегії їх використання (ігрові елементи, активності, автономія та персоналізація, цифрові технології), а їх комплексне застосування сприяє підвищенню навчальної мотивації, активізації пізнавальної діяльності та розвитку іншомовної комунікативної компетентності учнів. Найбільш ефективними визначено комбіновані підходи, які поєднують цифрові та традиційні засоби навчання, забезпечують баланс між індивідуальною і груповою роботою та створюють умови для емоційно залученого навчання.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробкою методичних моделей інтеграції гейміфікації в різні види мовленнєвої діяльності, створенням цифрових гейміфікованих платформ для ЗЗСО, а також вивченням впливу гейміфікації на довготривалу мотивацію та навчальні досягнення учнів в умовах змішаного й дистанційного навчання.

Список використаних джерел

1. Ващишина А. В., Полюхович Н. В. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. *Інформаційні технології в професійній діяльності: матеріали XV Всеук. наук.–практ. конф.* Рівне: РВВ РДГУ, 2022. 234 с.
2. Воевода А. Л., Притуляк М. Д. Застосування цифрових ігрових ресурсів у освітньому процесі закладів загальної середньої освіти: аналіз думок учителів. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training.* 2025. Вип. 76. С. 65–74.
3. Волошена В. В. Гейміфікація як інтерактивний засіб навчання математики. *Проблеми сучасного підручника*, 2024. № 33. С. 57–67.
4. Гнатик К. Б., Фодор К. Й. Використання інформаційно-цифрових технологій у вивченні іноземних мов. *Наука і техніка сьогодні*. 2023. № 7(21). С. 284–295. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-7\(21\)-284-295](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-7(21)-284-295)
5. Живець І. О. Використання гейміфікації на уроках англійської мови в умовах онлайн-навчання. *На Урок*. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-vikoristannya-geymifikaci-na-urokah-angliysko-movi-v-umovah-onlayn-navchannya-v-noviy-ukra-nskiy-shkoli-365158.html> (дата звернення: 14.04.2026).
6. Матківський М. П., Тарас Т. М., Лучкевич Є. Р. Роль гейміфікації у покращенні мотивації та навчальних результатів учнів середньої школи в умовах цифрової трансформації освіти в Україні. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 14. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082>
7. Прокопчук Н. Р. Цифрові технології навчання англійської мови як іноземної/другої мови: колективна монографія / Антоненко Н., Коноваленко Т., Король Т., Подосиннікова Г., Прокопчук Н., Салюк Б., Шевченко М., Школа І. (кол.авт.); за заг.ред. Школи І., Салюк Б. Житомир: Видавництво “Євро-Волинь”, 2024. 352 с.
8. Савчак І. В. Розвиток мотивації студентів в умовах дистанційного навчання. *Human Studies. Pedagogy*. 2021. № 45. С. 64–70. DOI: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.13/45.9>
9. Сосновська Л.О. Цифрові інструменти гейміфікації освітнього процесу. *На Урок*. URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-cifrovi-instrumenti-geymifikaci-osvitnogo-procesu-na-urokah-inozemno-movi-313818.html> (дата звернення: 14.04.2026).
10. Триндюк В. А., Мартинюк А. П., Лобанова С. І. Мотивація здобувачів до вивчення іноземної мови у закладах вищої освіти. *Інноватика у вихованні*. 2024. Т. 2. № 19. С. 171–182. DOI: <https://doi.org/10.35619/iuu.v2i19.606>

11. 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>
12. Dmitrenko N., Stakhova I., Franchuk N. Gamification as a means of developing the speaking skills of prospective English teachers in primary school. *Інновації в дошкільній і початковій освіті*. 2025. № 2(4). С. 86–97. DOI: <https://doi.org/10.31652/3041-2439-2025-4-9>
13. Hanus M. D., Fox J. Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*. 2015. № 80. P. 152–161. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
14. Johnson L. Using gamification to engage the online learner. Routledge, 2016.
15. Sailer M., Hense J. U., Mayr S. K., Mandl H. How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*. 2017. № 69. P. 371–380. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

References

1. Vashchysyna, A. V., & Poliukhovych, N. V. (2022). Heimifikatsiia yak zasib pidvyshchennia motyvatsii uchniv do navchannia [Gamification as a means of increasing students' motivation to learn]. *Informatsiini tekhnologii v profesiinii diialnosti – Information technologies in professional activity: Proceedings of the XV All-Ukrainian scientific and practical conference*. Rivne: RVV RDHU [in Ukrainian].
2. Voievoda, A. L., & Prytuliak, M. D. (2025). Zastosuvannia tsyfrovyykh ihrovykh resursiv u osvithomu protsesi zakladiv zahalnoi serednoi osvity: analiz dumok uchyteliv [Application of digital game resources in the educational process of general secondary education institutions: analysis of teachers' opinions]. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training*, 76, 65–74 [in Ukrainian].
3. Voloshena, V. (2024). Heimifikatsiia yak interaktyvnyi zasib navchannia matematyky [Gamification as an interactive means of teaching mathematics]. *Problemy suchasnoho pidruchnyka – Problems of a modern textbook*, 33, 57–67 [in Ukrainian].
4. Hnatyk, K., & Fodor, K. (2023). Vykorystannia informatsiino-tsyfrovyykh tekhnologii u vyvchenni inozemnykh mov [The use of information and digital technologies in foreign language learning]. *Nauka i tekhnika siodni – Science and technology today*, 7(21), 284–295. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-7\(21\)-284-295](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-7(21)-284-295) [in Ukrainian].
5. Zhyvets, I. O. (n.d.). Vykorystannia heimifikatsii na urokakh anhliiskoi movy v umovakh onlain-navchannia [The use of gamification in English lessons in online learning conditions]. *Na Urok*. <https://naurok.com.ua/stattya-vikorystannya-geymifikaci-na-urokah-angliysko-movi-v-umovah-onlayn-navchannya-v-noviy-ukra-nskiy-shkoli-365158.html> [in Ukrainian].
6. Matkivskiy, M. P., Taras, T. M. & Luchkevych, Ye. R. (2025). Rol heimifikatsii u pokrashchenni motyvatsii ta navchalnykh rezultativ uchniv serednoi shkoly v umovakh tsyfrovoi transformatsii osvity v Ukraini [The role of gamification in improving motivation and learning outcomes of secondary education students in the context of the digital transformation of education in Ukraine]. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky – Pedagogical Academy: Scientific Notes*, 14. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082> [in Ukrainian].
7. Prokopchuk, N. (2024). Digital technologies for teaching English as a foreign/second language. In I. Shkola & B. Saliuk (Eds.), *Tsyfrovi tekhnologii navchannia anhliiskoi movy yak inozemnoi/druhoi movy – Digital technologies for teaching English as a foreign/second language: Collective monograph*. Zhytomyr: Yevro-Volyn [in Ukrainian].
8. Savchak, I. (2021). Rozvytok motyvatsii studentiv v umovakh dystantsiinoho navchannia [Development of students' motivation in distance learning conditions]. *Human Studies. Pedagogy*, 45, 64–70. <https://doi.org/10.24919/2413-2039.13/45.9> [in Ukrainian].
9. Sosnovska, L. (n.d.). Tsyfrovi instrumenty heimifikatsii osvithoho protsesu [Digital tools of gamification of the educational process]. *Na Urok*. <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-cifrovi-instrumenti-geymifikaci-osvithogo-procesu-na-urokah-inozemno-movi-313818.html> [in Ukrainian].

10. Tryndiuk, V., Martyniuk, A., & Lobanova, S. (2024). Motyvatsiia zdobuvachiv do vyvchennia inozemnoi movy u zakladakh vyshchoi osvity [Students' Motivation for Learning a Foreign Language in Higher Education Institutions]. *Innovatyka u vykhovanni – Innovation in education*, 2(19), 171–182. <https://doi.org/10.35619/iuu.v2i19.606> [in Ukrainian].
11. Sheludchenko, S. B., & Koren, A. M. (2024). Instrumenty heimifikatsii yak motyvator pry navchanni anhliiskoi movy [Gamification tools as a motivational tool in English language learning]. *Akademichni studii. Seriya "Pedahohika" – Academic studies. Pedagogy series*, 2, 44–50 [in Ukrainian].
12. Dmitrenko, N., Stakhova, I., & Franchuk, N. (2025). Gamification as a means of developing the speaking skills of prospective English teachers in primary school. *Innovatsii v doshkilnii i pochatkovii osviti – Innovations in preschool and primary education*, 2(4), 86–97. <https://doi.org/10.31652/3041-2439-2025-4-9> [in English].
13. Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019> [in English].
14. Johnson, L. (2016). Using gamification to engage the online learner. New York: Routledge. [in English].
15. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033> [in English].

Prokopchuk N.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Intercultural Communication
and Foreign Language Education
Zhytomyr Ivan Franko State University
natakapetr@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6609-8109>

MOTIVATIONAL POTENTIAL OF GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE LEARNING IN GENERAL SECONDARY EDUCATION INSTITUTIONS CONSIDERING SELECTION CRITERIA AND IMPLEMENTATION STRATEGIES

Relevance of the study. The growing digitalization of education, the increasing demand for foreign language proficiency, and the need to enhance students' learning motivation make the integration of gamification into foreign language teaching at the upper secondary level highly relevant.

Relevance of the study. The study aims to theoretically substantiate the role of gamification in foreign language education and to systematize its tools, selection criteria, and implementation strategies in general secondary schools.

Methodology. The research is based on a combination of theoretical and empirical methods. Theoretical analysis and synthesis of the scholarly literature were employed to define the conceptual foundations of gamification, while a questionnaire-based survey examined its impact on students' motivation and engagement. The data obtained were analyzed to identify effective instructional practices and validate the proposed framework.

Results, findings and conclusions. The findings demonstrate that the systematic use of gamification enhances both intrinsic and extrinsic motivation, increases learner engagement, and stimulates cognitive activity during foreign language acquisition. Gamification also contributes to the development of students' communicative competence by promoting meaningful interaction, goal-oriented learning, and emotional involvement. The study identifies key gamification tools, including quests, badges,

leaderboards, narrative scenarios, and time-based challenges, and establishes criteria for their pedagogical selection, such as age appropriateness, alignment with curriculum objectives, transparency of assessment, balance between competition and cooperation, and the provision of timely feedback. Four groups of gamification strategies for English language teaching are distinguished, and the effectiveness of combining digital and traditional instructional tools is substantiated. The results confirm the feasibility and methodological value of systematically integrating gamification into FLT at the upper secondary level.

Significance. The proposed framework can be applied in educational practice to enhance students' motivation and optimize learning outcomes in the context of digital transformation.

Keywords: gamification; learning motivation; upper secondary school; digitalization of education; educational tools; instructional strategies.

Отримано редколегією / Received: 21.04.2026

Прорецензовано / Revised: 30.04.2026

Опубліковано / Published: 28.05.2026