

ДМІТРЕНКО Наталя<https://orcid.org/0000-0002-3556-0003>

ResearcherID M-3479-2018

Scopus Author ID 57218665081

Доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри іноземних мов,
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
(Вінниця, Україна) E-mail: nataliadmitrenko0302@gmail.com

ПРОКОПЧУК Наталя<https://orcid.org/0000-0001-6609-8109>

ResearcherID ADH-2455-2022

Кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри міжкультурної комунікації та іноземної освіти,
Житомирський державний університет імені Івана Франка
(Житомир, Україна) E-mail: natalikapetr@gmail.com

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ПРОФІЛЬНІЙ СЕРЕДНІЙ ШКОЛІ: ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ ДО ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

У статті розглянуто можливості використання гейміфікації в освітньому процесі як ефективного інструменту підвищення навчальної мотивації старшокласників. Обґрунтовано психолого-педагогічний потенціал гейміфікації у навчанні іноземної мови та її вплив на формування позитивного ставлення до навчальної діяльності. Визначено основні чинники, що впливають на рівень мотивації учнів, а також особливості впровадження гейміфікованих елементів в освітній процес.

Мета статті є вивчення доцільності гейміфікації як засобу розвитку мотивації учнів профільної школи до вивчення англійської мови.

Методологія дослідження ґрунтується на аналізі науково-методичної літератури з проблеми гейміфікації в освіті, узагальненні сучасного педагогічного досвіду, а також на емпіричних методах, зокрема анкетуванні учнів 10–11 класів і вчителів англійської мови з метою виявлення рівня мотивації та особливостей використання гейміфікації в освітньому процесі.

Наукова новизна полягає у визначенні та теоретичному обґрунтуванні психолого-педагогічних механізмів впливу гейміфікації на мотивацію учнів профільної школи, а також у розробленні поетапної моделі впровадження гейміфікації в навчання англійської мови, що включає мотиваційно-стимулюючий, діяльнісно-гейміфікований та підсумково-рефлексивний етапи.

Висновки. З'ясовано, що мотивація є ключовим чинником успішності вивчення іноземної мови. Вона визначає інтенсивність, тривалість та якість засвоєння матеріалу, а також впливає на здатність учнів до самостійного й усвідомленого навчання. Аналіз опитувань учнів і вчителів довів, що учні старшої школи потребують більш інтерактивних, динамічних та персоналізованих форматів роботи, а гейміфікація є одним із найбільш ефективних інструментів підвищення їх мотивації. У статті було узагальнено сучасний досвід дослідження гейміфікації, що дозволило визначити психолого-педагогічні механізми її впливу: підсилення внутрішньої мотивації, формування відчуття прогресу, задоволення потреби в автономії, компетентності та соціальній взаємодії.

Ключові слова: гейміфікація, профільна школа, мотивація старшокласників, урок іноземної мови.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими або практичними завданнями. У сучасному глобалізованому світі англійська мова перестала бути суто навчальним предметом і трансформувалася в основний інструмент міжнародної комунікації та доступу до світових ресурсів. Для профільної школи адаптація освітнього процесу до таких викликів є критичною, оскільки саме на цьому етапі закладається фундамент професійної конкурентоспроможності майбутніх фахівців через формування гнучких освітніх траєкторій.

Одним із найефективніших способів подолання сучасних викликів у сфері освіти є впровадження гейміфікації в освітній процес. Йдеться про використання ігрових елементів у традиційному навчанні, що сприяє більш активній участі учнів, підвищує їхню зацікавленість і формує позитивне ставлення до навчання [7]. Завдяки гейміфікації вдається вдало поєднати класичні методики викладання з сучасними цифровими технологіями. Наприклад, використання мобільних додатків, інтерактивних платформ чи систем заохочення допомагає зробити навчання різноманітним, стимулюючи як пізнавальну активність, так і вміння учнів самостійно здобувати знання [1]. Таким чином, гейміфікація як освітній тренд є актуальним і перспективним напрямом, який не лише забезпечує інноваційний підхід до навчання, а й створює умови для розвитку ключових компетентностей учнів. Впровадження цього методу у профільній школі буде сприяти формуванню позитивного ставлення до вивчення англійської мови, що є важливим кроком у підготовці молоді до викликів сучасного суспільства.

Ключовою проблемою сучасного навчання іноземної мови є низька мотивація учнів. Для її підвищення необхідно впроваджувати інноваційні методи, наприклад, такі як гейміфікація, проєктне навчання, використання доповненої реальності та віртуальних симуляцій, інтеграція цифрових технологій, комунікативні ігри, рефлексія тощо. Такі методи допомагають створити сприятливу атмосферу для навчання та підтримують інтерес до вивчення іноземної мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій із порушеної проблеми. Питання впливу гейміфікації на розвиток мотивації широко висвітлюється у працях вітчизняних і зарубіжних дослідників. Так, М. Ханус і J. Фок [9] у своєму дослідженні аналізують вплив гейміфікації на внутрішню мотивацію та задоволення від навчання. V. Thuraiarasu [14] підкреслює важливість гейміфікації у навчанні іноземної мови та стверджує, що ігрові механізми підвищують рівень зацікавленості та активності учнів. L. Johnson [11] зосереджується на залученні учнів онлайн через гейміфіковані стратегії, показуючи, як елементи ігор сприяють утриманню уваги та покращують результати у дистанційному навчанні. У свою чергу, M. Sailer та співавтори [12] дослідили, як конкретні ігрові елементи (значки, бали, рейтинги) впливають на задоволення базових психологічних потреб учнів, зокрема автономії, компетентності та соціальної включеності.

Науковці Н. Дмитренко, I. Стахова, I. Школа та інші [5; 7; 13] зазначають, що впровадження гейміфікованих методів сприяє розвитку когнітивних здібностей учнів і робить процес навчання більш захоплюючим. Подібні висновки зроблені й іншими дослідниками: С. Шелудченко і А. Корень [6] наголошують на тому, що гейміфікація підвищує якість освітніх процесів, а О. Ярошенко та інші [15] підкреслюють її роль як ефективного інструмента мотивації. Дослідження К. Гнатик та К. Фодор [1] показали, що інтеграція інформаційно-цифрових технологій у процес вивчення іноземної мови позитивно впливає на формування мовленнєвих компетентностей учнів. Водночас, Н. Прокопчук [4] у своїй роботі наголошує на необхідності адаптації гейміфікованих методик до вікових особливостей та інтересів учнів старшої школи.

Аналіз науково-методичних досліджень, дає підстави стверджувати, що гейміфікація як інструмент підвищення мотивації та успішності у вивченні англійської мови демонструє високий потенціал та ефективність використання.

Формулювання мети статті. Метою статті є вивчення доцільності гейміфікації як засобу розвитку мотивації учнів профільної школи до вивчення англійської мови.

Висвітлення процедури теоретико-методологічного дослідження із зазначенням методів. Методологія дослідження ґрунтується на аналізі науково-методичної літератури з проблеми гейміфікації в освіті, узагальненні сучасного педагогічного досвіду, а також на емпіричних методах, зокрема анкетуванні учнів 10–11 класів і вчителів англійської мови з метою виявлення рівня мотивації та особливостей використання гейміфікації в освітньому процесі.

Виклад основного матеріалу. Навчання іноземної мови у профільній школі є важливим компонентом освітнього процесу, що орієнтується на розвиток багатогранної особистості учня. Завдяки системному підходу, сучасні програми сприяють формуванню мовленнєвих вмінь, необхідних для повноцінного спілкування у багатокультурному середовищі. Вивчення іноземної мови у школах тепер має на меті не лише досягнення академічних результатів, а й

підготовку учнів до можливості ефективно комунікувати в глобалізованому світі. Знання англійської мови дозволяють отримати доступ до міжнародних ресурсів, спілкуватися з представниками різних культур і країн, а також бути конкурентоспроможним на ринку праці.

Навчання англійської мови у профільній школі має на меті підготовку учнів не тільки до успішної здачі іспитів, а й до реального використання мови в професійному житті. Знання англійської мови відкриває двері для учнів до міжнародних можливостей, дозволяючи їм здобувати освіту за кордоном, працювати в інтернаціональних компаніях або здійснювати наукові дослідження. Оскільки англійська мова є однією з основних мов у світі бізнесу, науки і технологій, її вивчення є необхідною умовою для того, щоб стати успішним у глобальному суспільстві. Тому, на нашу думку, пошук мотивації та її засобів є одним із найважливіших завдань вчителя в сучасній школі. 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 освітнього процесу. Якщо розглядати *традиційні* види гейміфікації – сюди можемо віднести систему рівнів, балів, лідербордів чи нагород. Також це можуть бути віртуальні подорожі, групові завдання, квести, використання аватарок та інше. Використання гейміфікації та ігрових методів дозволяє урізноманітнити уроки, стимулювати когнітивну діяльність і розвивати навички, необхідні у реальному житті. Рольові ігри та симуляції також допомагають учням практикувати мову у природних ситуаціях, підвищуючи їхню впевненість у спілкуванні. Крім того, в підлітковому віці учням завжди цікаві завдання, які вимагають від них чогось нестандартного, завдань, які допомагають старшокласникам проявити свою кмітливість, креативність, нестандартність мислення.

У рамках дослідження було проведено опитування серед 68 учнів 10-11 класів та 12 вчителів англійської мови на базі Житомирського міського ліцею №3, та наукового ліцею ННІ іноземної філології Житомирського державного університету імені Івана Франка, яке дозволило виявити основні фактори, що впливають на рівень мотивації до навчання, а також визначити ступінь застосування ігрових методів і гейміфікації в освітньому процесі. Зібрані результати засвідчили, що гейміфікація використовується недостатньо, хоча її впровадження може значно покращити освітній процес.

Результати опитування вчителів англійської мови щодо ефективності ігор і гейміфікації у підвищенні мотивації учнів свідчать, що найпоширенішими методами, які використовують вчителі для мотивації учнів, є інтерактивні матеріали (9 із 12 опитаних) та групова робота (8 із 12). Ігри та гейміфікація, які вважаються інноваційними підходами, використовуються половиною респондентів (6 із 12). Традиційному методу, такому як пояснення, віддають перевагу лише 4 вчителі, що свідчить про зменшення його популярності в сучасному освітньому процесі (Рис. 1).

Види завдань для підвищення мотивації

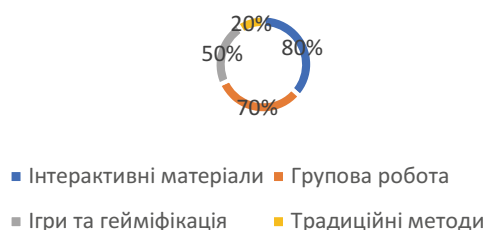


Рис. 1. Види завдань для підвищення мотивації використувані вчителями

Щодо частоти використання ігор на уроках 9 учителів зазначили, що вони часто або завжди застосовують ігрові методики. Серед опитаних 70% вчителів вважають ігри ефективним інструментом для підвищення мотивації учнів, а решта 30% відзначають часткову ефективність цього підходу.

Найчастіше вчителі використовують рольові ігри, які надають можливість учням практикувати англійську мову в реальних чи змодельованих ситуаціях, що особливо важливо для розвитку комунікативної компетентності. Комп'ютерні ігри, які відзначили 7 вчителів, також здобувають популярність завдяки широкому доступу до сучасних технологій. Окремі респонденти згадали інші види ігор, такі як вікторини чи словесні ігри, які дозволяють урізноманітнити уроки.

Поняття «гейміфікація» відоме більшості опитаних (9 із 12), але лише 6 вчителів активно впроваджують її елементи у своїй роботі. Проте 100% опитаних виявили бажання дізнатися більше про стратегії застосування гейміфікації на уроках іноземної мови та використовувати її у своїй практиці. Також, переважна більшість опитуваних (11 із 12 вчителів) погодилися з твердженням, що гейміфікація навчального процесу сприятиме різним видам мотивації старшокласників.

Основними *перешкодами* для використання ігрових методів на уроках іноземної мови, на думку опитаних, є брак часу (6 із 12), що може бути пов'язано з насиченістю навчальних програм. Також 6 опитаних вчителів зазначили відсутність необхідних ресурсів, а 1 респондент вказав на низький рівень технічної підготовки. Результати основних перешкод застосування гейміфікації на уроках іноземної мови наведемо графічно (Рис 2). Більшість вчителів (10 із 12) висловили зацікавленість у додаткових матеріалах або тренінгах з гейміфікації. Це свідчить про бажання педагогів розвиватися і вдосконалювати свої навички.

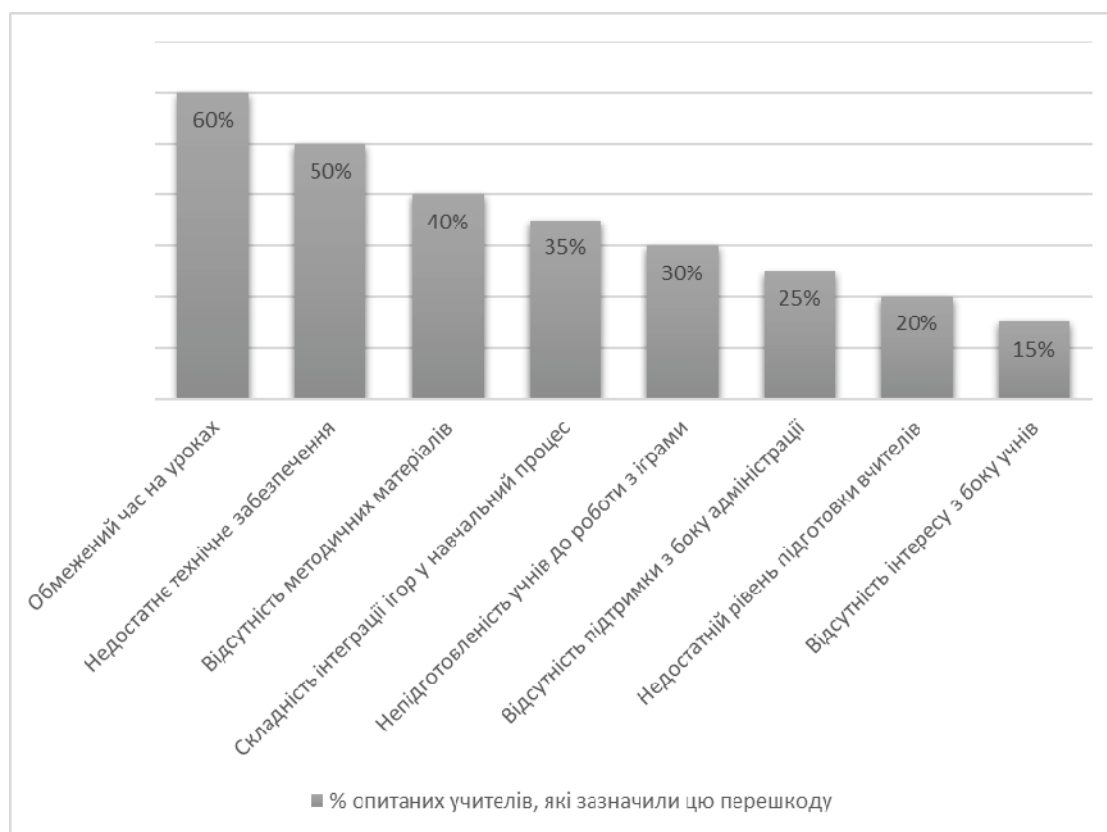


Рис. 2. Аналіз перешкод для впровадження гейміфікації на уроках іноземної мови

Як бачимо, результати опитування вчителів показали, що ігри та гейміфікація мають значний потенціал у підвищенні мотивації учнів і покращенні їхніх результатів. Проте існують певні труднощі, які потребують уваги, зокрема брак часу, ресурсів та необхідність додаткового навчання для вчителів.

Гейміфікація – це процес застосування ігрових елементів у неігровому контексті, в даному випадку в навчанні. Це не є простою імітацією гри, а створенням навчальної ситуації, короткострокового або довготривалого сценарію, де учень активно залучений до процесу завдяки

застосуванню таких механізмів, як бали, нагороди, рівні складності, лідери та інші елементи, характерні для ігор. Гейміфікація стимулює позитивні емоції, створює елемент змагання, що значно підвищує зацікавленість у навчанні [8].

Методичними перевагами гейміфікації в навчанні іноземних мов можна означити наступні аспекти: активна участь учнів. Гейміфікація сприяє участі учнів у навчальному процесі, підвищуючи їхню взаємодію, і таким чином допомагає зберігати увагу протягом уроку; індивідуальний підхід. Завдяки елементам гейміфікації, кожен учень може рухатися у власному темпі, досягати нових рівнів і накопичувати бали, що мотивує до подальшого навчання; розвиток когнітивних навичок. Через використання інтерактивних завдань, ігор розвиваються не лише мовні, але й когнітивні навичок, такі як пам'ять, увага, мислення, що важливо для ефективного вивчення мови [3]; розвиток мовних навичок на мовленнєвих уміннях через потребу постійного спілкування з однокласниками при виконанні завдань, під час ігрової діяльності, командної роботи і змагань учні краще опановують мову, адже вони вчать один у одного і легше «розкриваються» при спілкуванні з однолітками, коментуючи дії один одного, описуючи те, що відбувається.

Щодо психолого-педагогічних переваг гейміфікації у навчанні, то до них ми відносимо: зниження стресу та тривожності. Ігрові елементи створюють більш розслаблену атмосферу, де учні не відчувають тиску оцінок, а можуть фокусуватися на досягненні цілей через гру; підвищення зацікавленості. Використання гейміфікації робить освітній процес більш цікавим і захоплюючим. Учні активно включаються в навчальний процес за можливості отримати бали та нагороди; *інтерактивність*. Гейміфікація дозволяє забезпечити більш інтерактивний підхід до навчання, де учні взаємодіють з матеріалом і один з одним; підвищення соціальних навичок. Групові ігри та колективні завдання сприяють розвитку співпраці, комунікації та командної роботи серед учнів.

До основних принципів гейміфікації у навчанні іноземної мови зараховуємо: 1) *Мотивація* – створення внутрішнього бажання вивчати матеріал, яке забезпечується через нагороди та оцінки. 2) *Завдання* – пропонуються завдання, які повинні бути вирішені учнями. Вони можуть варіюватися за складністю та відображати інтереси учнів. 3) *Змагання та співпраця* – включення елементів змагання між учнями, а також елементів співпраці для виконання групових завдань. 4) *Постійний розвиток* – створення можливості для учнів поступово покращувати свої досягнення через накопичення балів, проходження рівнів [2].

Окрім того, гейміфікація в навчанні включає в себе різноманітні елементи, такі як бонуси, бали, конкурси, рівні та нагороди, що вмонтовані в освітній процес. Цей метод створює мотиваційний ефект, що дозволяє учням сприймати навчання як цікаву гру, а не як рутинне виконання завдань. Розглянемо необхідні складові гейміфікації детальніше: *нагороди*, ними можуть виступати: бали, медалі, сертифікати, які учні отримують за досягнення в процесі навчання; *рівні*: учні можуть просуватися по рівнях, що сприяє їхній мотивації та підтримує інтерес до навчання; *лідерборди*: таблиці лідерів, що відображають успіхи учнів і підвищують рівень здорової конкуренції; *челенджі та місії*: завдання, які учні повинні виконати, щоб отримати винагороду [10].

Ігрова діяльність та гейміфікація мають багато спільного, але вони відрізняються за своїми функціями та цілями. Ігрова діяльність передбачає повну взаємодію з грою як основною діяльністю, тоді як гейміфікація використовує елементи ігор для підвищення залученості в іншому контексті, наприклад, навчанні [4]. У методичній літературі підмінюються поняття «гейміфікації» та «ігрової активності», розглядаючи їх як синоніми. Проте, це – різні види залучення «ігор» на уроках англійської мови, різницю між якими наведено у табл. 1.

Таблиця 1

Відмінності ігрової діяльності та гейміфікації

Критерій	Гейміфікація	Ігрова діяльність
Мета	Підвищення мотивації до навчання через ігрові елементи	Розвага, розвага як основна діяльність
Контекст	Використовується в неігрових ситуаціях (навчання)	Гра як основна діяльність
Фокус на результаті	Завдання та досягнення певних результатів у процесі навчання	Оцінка перемоги або програшу в грі
Спрямованість	На розвиток навичок, знань, компетентностей	На розвагу та дозвілля
Використання часу	Може бути вбудовано в основний навчальний процес	Ігрова активність зазвичай обмежена конкретним часом

Більш того, провадження гейміфікації на уроках англійської мови у профільній школі передбачає поетапну організацію освітнього процесу, що охоплює три взаємопов'язані етапи: мотиваційно-стимулюючий, діяльнісно-гейміфікований та підсумково-рефлексивний (Рис. 3).

б

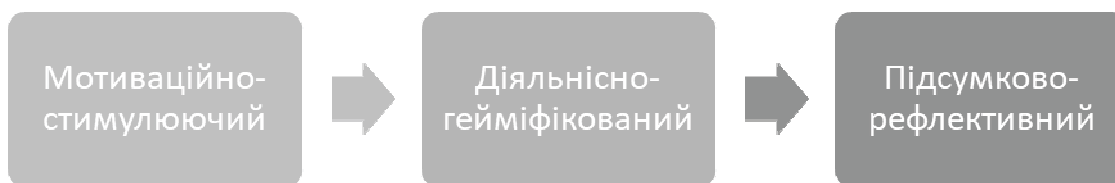


Рис. 3. Етапи впровадження гейміфікації на уроках іноземної мови

На *мотиваційно-стимулюючому етапі* основною метою є підвищення навчальної мотивації учнів, їх залучення до тематики та активізація попередніх знань. Особлива увага приділяється створенню емоційно сприятливого середовища через використання елементів гейміфікації, таких як аватари, бейджі, бали, лідерборди та командні змагання. На цьому етапі розвиваються базові мовленнєві вміння (аудіювання, лексика, граматична обізнаність), а також навички критичного мислення та співпраці. Використовуються інтерактивні інструменти та платформи, а навчальна діяльність організовується через індивідуальну, парну та групову роботу з переважанням рецептивно-репродуктивних і умовно-комунікативних вправ.

Діяльнісно-гейміфікований етап спрямований на поглиблення мовленнєвих умінь через активну практичну діяльність. Учні виконують творчі, комунікативні та дослідницькі завдання, що моделюють реальні ситуації спілкування. Вони вчаться описувати процеси, аргументувати власну думку, створювати мультимодальний контент, взаємодіяти в діалогах і працювати в команді. Значна увага приділяється розвитку міжкультурної компетентності. Гейміфікація реалізується через систему балів, бейджів, бонусних завдань, квестів і челенджів. Навчання відбувається із застосуванням сучасних цифрових інструментів і платформ, а також стратегій колаборативного, проектного та проблемно-орієнтованого навчання. На цьому етапі переважають продуктивні, комунікативні та інтегровані види діяльності.

На *підсумково-рефлексивному етапі* здійснюється узагальнення результатів навчання, оцінювання досягнень учнів та розвиток рефлексивних умінь. Учні презентують результати своєї діяльності, аналізують виконані завдання, здійснюють самооцінювання та взаємооцінювання. Використовуються такі елементи гейміфікації, як фінальний підрахунок балів, нагородження бейджами та визначення результатів у формі лідерборду. Особлива увага приділяється осмисленню навчального досвіду, розвитку навичок критичного аналізу та формуванню здатності інтерпретувати створені навчальні продукти. Робота організовується індивідуально, у парах і групах, із акцентом на комунікативну та продуктивну діяльність.

Таким чином, поетапна організація гейміфікованого навчання забезпечує поступовий перехід учнів до активної діяльності й подальшої рефлексії, що сприяє ефективному формуванню іншомовної комунікативної компетентності. Зважаючи на описане, робимо висновок, що гейміфікація має потужний вплив на мотивацію старшокласників, оскільки учні цього віку часто мають труднощі з підтриманням високої мотивації до навчання. Використання елементів гейміфікації дає можливість залучити їх до навчального процесу через цікаві завдання, конкурси та змагання [15]. Окрім того, *конкуренція* є ще одним важливим мотивуючим елементом, який впроваджує гейміфікація. Вона активізує учнів, спонукаючи їх до кращих результатів і максимальних зусиль, а змагання серед учнів може стати цікавим викликом, який підвищує інтерес до навчання, створюючи елемент гри. *Поступове досягнення цілей* є ще одним механізмом мотиваційного впливу гейміфікації. Вправи та завдання, які мають кілька етапів або рівнів складності, дозволяють учням поступово досягати успіху та відчувати постійний прогрес.

Отже, гейміфікація є ефективним інструментом не тільки для підвищення мотивації учнів, але й для створення більш комфортного навчального середовища, яке сприяє розвитку креативності, самостійності та впевненості в собі. Вона дозволяє зняти бар'єри стресу та страху перед невдачею, замінюючи їх на позитивне сприйняття процесу навчання як гри. В освітньому процесі гейміфікація є сучасним підходом, спрямованим на підвищення активності та мотивації старшокласників шляхом інтеграції ігрових механік у навчальне середовище. Використання таких елементів дозволяє поєднувати зовнішні стимули (оцінки, нагороди, відзнаки) з внутрішніми мотиваторами, до яких належать самостійність, інтерес та творче

самовираження. Основне завдання педагога полягає у тому, щоб обрати саме ті ігрові елементи, які відповідають меті уроку, віковим особливостям учнів та забезпечують їх психологічний комфорт. Гейміфікація – це навчальний марафон, де учні проходять онлайн-тести, отримують бейджі, беруть участь у рольових іграх та виконують групові завдання. Паралельно у класі створюється карта мовних досягнень, на якій відзначаються пройдені рівні. Поєднання цифрових і традиційних методів дозволяє підтримувати інтерес як у тих учнів, які надають перевагу технологіям, так і у тих, хто любить класичні методи. Взаємозв'язок усіх елементів забезпечує системність: результати онлайн-тестів впливають на прогрес у квестах і відображаються на карті. Учні відчувають, що їхня діяльність важлива в рамках комплексної системи. Такий підхід формує динамічне навчальне середовище з високим рівнем мотивації.

Висновки. З'ясовано, що мотивація є ключовим чинником успішності вивчення іноземної мови. Вона визначає інтенсивність, тривалість та якість засвоєння матеріалу, а також впливає на здатність учнів до самостійного й усвідомленого навчання. Аналіз опитувань учнів і вчителів довів, що учні старшої школи потребують більш інтерактивних, динамічних та персоналізованих форматів роботи, а гейміфікація є одним із найбільш ефективних інструментів підвищення їх мотивації. У статті було узагальнено сучасний досвід дослідження гейміфікації, що дозволило визначити психолого-педагогічні механізми її впливу: підсилення внутрішньої мотивації, формування відчуття прогресу, задоволення потреби в автономії, компетентності та соціальній взаємодії.

References

1. Гнатик К., Фодор К. Використання інформаційно-цифрових технологій у вивченні іноземних мов. *Наука і техніка сьогодні*. 2023. 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).
Hnatyk, K., & Fodor, K. (2023). Vykorystannia informatsiino-tsyfrovykh tekhnolohii u vyvchenni inozemnykh mov [The use of information and digital technologies in foreign language learning]. *Nauka i tekhnika sohodni*, 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].
2. Лященко Т. О., Гришуніна, М. В., Пічкур, В. Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. 2018. 35. 113-123.
Liashchenko, T. O., Hryshunina, M. V., & Pichkur, V. R. (2018). Heimifikatsiia yak odna z innovatsiinykh form navchalnoho protsesu [Gamification as one of the innovative forms of the educational process]. *Upravlinnia rozvytkom skladnykh system*, 35, 113–123 [in Ukrainian].
3. Мацьків М. Я. Ефективність гейміфікації на уроках іноземної мови. *Молодь і ринок*. 2014. 6(113). С. 96–99.
Matskiv, M. Ya. (2014). Efektyvnist heimifikatsii na urokakh inozemnoi movy [The effectiveness of gamification in foreign language lessons]. *Molod i ryнок*, 6(113), 96–99 [in Ukrainian].
4. Прокопчук Н. Digital Technologies for Teaching English as a Foreign/Second Language: a collective monograph. 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.
Prokopchuk, N. (2024). Tsyfrovi tekhnolohii navchannia anhliiskoi movy yak inozemnoi/druhoi movy: kolektyvna monohrafiia [Digital technologies for teaching English as a foreign/second language: a collective monograph]. In N. Antonenko, T. Konovalenko, T. Korol, H. Podosynnikova, N. Prokopchuk, B. Saliuk, M. Shevchenko, & I. Shkola (Eds.). Zhytomyr: Vydavnytstvo «Yevro-Volyn», 352 p. [in Ukrainian].
5. Утілене навчання в іншомовній освіті: мультимодальність, візуальність, цифрові практики: монографія / І. Школа, Б. Салюк, Н. Прокопчук, Н. Дмітренко, В. Панченко, О. Дуброва, Д. Побережний; за заг. ред. І. Школи, Н. Дмітренко. Запоріжжя: Видавництво «Євро-Волинь», 2025. 270 с. <https://doi.org/10.64696/9786177992881>
Shkola, I., Saliuk, B., Prokopchuk, N., Dmytrenko, N., Panchenko, V., Dubrova, O., & Poberezhnyi, D. (2025). Utilene navchannia v inshomovnii osviti: multymodalnist, vizualnist, tsyfrovi praktyky [Embodied learning in foreign language education: multimodality, visuality, digital practices]. *Zaporizhzhia: Vydavnytstvo «Yevro-Volyn»*, 270 p. <https://doi.org/10.64696/9786177992881> [in Ukrainian].
6. Шелудченко С. Б., Корень А. М. Інструменти гейміфікації як мотиватор. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»*. 2024. 2. 44–50. <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>

- Sheludchenko, S. B., & Koren, A. M. (2024). Instrumenty heimifikatsii yak motyvator [Gamification tools as a motivator]. *Akademichni studii. Seriya «Pedahohika»*, 2, 44–50. <https://doi.org/10.52726/as.pedagogiy/2024.2.7> [in Ukrainian].
7. 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. Інновації в дошкільній і початковій освіті*. 2025. 2(4), 86-97. <https://doi.org/10.31652/3041-2439-2025-4-9>
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].
8. Dmitrenko N. Ye., Voloshyna O. V., Pinaieva O. Yu. Simulation Game in Quasi-Professional Training of Pre-Service Teachers. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University. Series «Pedagogy and Psychology»*. 2022. 8(2). 33-39. [https://doi.org/10.52534/msu-pp.8\(2\).2022](https://doi.org/10.52534/msu-pp.8(2).2022).
Dmitrenko, N. Ye., Voloshyna, O. V., Pinaieva, O. Yu. (2022). Simulation Game in Quasi-Professional Training of Pre-Service Teachers. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University. Series «Pedagogy and Psychology»*. 8(2). 33-39. [https://doi.org/10.52534/msu-pp.8\(2\).2022](https://doi.org/10.52534/msu-pp.8(2).2022). [in English].
9. 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*. 80. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
Hanus, M. D., Fox, J. (2014). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*. 80. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>. [in English].
10. Jannah R., Nor H., Asfihana R. The implementation of gamification to teach grammar in higher education. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*. 2023. 12(2). 122-133. <https://doi.org/10.15294/elt.v12i2.64683>
Jannah, R., Nor, H., Asfihana, R. (2023). The implementation of gamification to teach grammar in higher education. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*. 12(2). 122-133. <https://doi.org/10.15294/elt.v12i2.64683>. [in English].
11. Johnson L. *Using gamification to engage the online learner*. Routledge, 2016.
Johnson, L. (2016). *Using gamification to engage the online learner*. Routledge. [in English].
12. 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. 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
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].
13. Shkola I., Dmitrenko N., Kondratieva O., Shymanovych I., Moroz A. Gamification methods for developing lexical competence of engineering students. *ETR*. 2025. 3. 269-275. <https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8543>
Shkola, I., Dmitrenko, N., Kondratieva, O., Shymanovych, I., Moroz, A. (2025). Gamification methods for developing lexical competence of engineering students. *ETR*. 3. 269-275. <https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8543>. [in English].
14. Thurairasu V. Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*. 2022. 2. <https://doi.org/10.24018/ejsocial.2022.2.6.353>
Thurairasu, V. (2022). Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*. 2. <https://doi.org/10.24018/ejsocial.2022.2.6.353>. [in English].
15. 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 Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*. 2022. 14. 437-452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>.
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*. 2022. 14. 437-452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>. [in English].

DMITRENKO Nataliia

<https://orcid.org/0000-0002-3556-0003>

Researcher ID M-3479-2018

Scopus Author ID 57218665081

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Professor of the Department of Foreign Languages,
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University
(Vinnitsa, Ukraine) E-mail: nataliadmitrenko0302@gmail.com

PROKOPCHUK Nataliya

<https://orcid.org/0000-0001-6609-8109>

Researcher ID ADH-2455-2022

Candidate of Pedagogical Sciences (PhD), Associate Professor,
Associate Professor of the Department
of Intercultural Communication and Foreign Language Education,
Zhytomyr Ivan Franko State University
(Zhitomir, Ukraine) E-mail: natalkapetr@gmail.com

GAMIFICATION IN SPECIALISED SECONDARY EDUCATION: ENHANCING STUDENTS' MOTIVATION TO LEARN ENGLISH

The article examines the potential of gamification in the educational process as an effective tool for enhancing the motivation to learn among high school students. The psychological and pedagogical potential of gamification in foreign language teaching and its impact on fostering a positive attitude toward learning are substantiated. The main factors influencing students' motivation levels, as well as the specific features of implementing gamified elements in the educational process, are identified.

The purpose of the article is to study the feasibility of gamification as a means of developing the motivation of specialized secondary school students to learn English.

The research methodology is based on the analysis of scientific and methodological literature on gamification in education, the generalization of contemporary pedagogical experience, and empirical methods, including surveys of 10th–11th grade students and English language teachers in order to identify motivation levels and the specifics of using gamification in the educational process.

The scientific novelty lies in identifying and theoretically substantiating the psychological and pedagogical mechanisms underlying gamification's impact on the motivation of specialized secondary school students, as well as in developing a stage-based model for implementing gamification in English language teaching that includes motivational-stimulating, activity-based gamified, and reflective stages.

The conclusions indicate that motivation is a key factor in successful foreign language learning, as it determines the intensity, duration, and quality of material acquisition and influences students' ability to engage in independent and conscious learning. The analysis of student and teacher surveys has shown that high school students require more interactive, dynamic, and personalized learning formats, and that gamification is one of the most effective tools for enhancing their motivation. The study summarizes current research on gamification, which has enabled identification of its psychological and pedagogical mechanisms, including the enhancement of intrinsic motivation, the development of a sense of progress, and the satisfaction of needs for autonomy, competence, and social interaction.

Keywords: gamification, specialized secondary school, high school students' motivation, foreign language lesson, English language learning.

Стаття надійшла до редакції 20.04.2026

Рецензент – доктор педагогічних наук, професор **Т.Г. Король**