

**ЮЛІЯ КЛИМОВИЧ,
ОЛЕКСАНДРА МЕЛЬНИК**

ЖИТОМИРСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА,
ЖИТОМИР, УКРАЇНА

**ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВОЇ
ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В
СТАРШІЙ ШКОЛІ**

Сучасна система освіти функціонує в умовах стрімкої цифрової трансформації, що зумовлює переосмислення традиційних підходів до організації освітнього процесу та пошук інноваційних педагогічних рішень, здатних забезпечити високу якість навчання та стійку мотивацію здобувачів освіти. Особливої актуальності ця проблема набуває у навчанні старших здобувачів освіти, для яких важливими є не лише результативність навчання, а й його практична спрямованість, автономність та усвідомленість. У цьому контексті **гейміфікація**, використання ігрових компонентів у процесі виконання неігрових завдань, постає як перспективний дидактичний інструмент, що сприяє підвищенню мотивації, залученості й ефективності

навчальної діяльності. Гейміфікація дедалі більше виступає ключовим засобом трансформації української освіти. Сучасні педагоги, спираючись на результати соціологічних досліджень та можливості передових технологій, послідовно вводять разом із учнями інноваційні підходи до навчання [3; 5].

Головною перевагою гейміфікації є її можливість активізувати залученість учнів у навчальний процес. Ігрові складові, зокрема система винагород, рівні складності та елементи змагання, спонукають учнів концентруватися та приділяти більшою мірою увагу навчанню [3; 5]. Окрім того, гейміфікація забезпечує персоналізацію освітнього процесу, підлаштовуючи його під індивідуальні потреби кожного учня. Завдяки широкому спектру застосування у різних сферах життя, ігрові механіки також можуть бути успішно використані з навчальною метою.

Хоча окремі елементи гейміфікації застосовувалися в освітній практиці задовго до цифрової епохи (зокрема у вигляді систем заохочення, бейджів, карток або рейтингових таблиць), активний розвиток цифрових технологій зумовив формування її нової форми – **цифрової гейміфікації**. У сучасних умовах саме цифрова гейміфікація виглядає більш релевантною до потреб здобувачів освіти та вимог освітнього середовища, оскільки поєднує дидактичний потенціал ігрових практик із можливостями цифрових платформ [2; 53].

Особливу увагу в наукових дослідженнях щодо використання цифрової гейміфікації в школі приділено потенціалу цифрових платформ у розвитку метакогнітивних і соціальних умінь здобувачів освіти. На думку О. Вінницької та Т. Корнієнко, використання цифрових платформ із елементами гейміфікації сприяє розвитку в учнів здатності творчо підходити до виконання завдань, формування стратегічного мислення для вирішення складних проблем, креативності, готовності до обґрунтованого ризику, самостійності та впевненості у прийнятті рішень [1; 3]. Крім того, як зазначають М. Аверкіна та Ю. Лихошерстова, у сучасних складних умовах війни в Україні цифрові платформи залишаються практично єдиним засобом забезпечення високого рівня освітнього процесу [4; 2].

Цифрова гейміфікація реалізується в освітньому процесі через різні **форми**, серед яких зазвичай виокремлюють *візуальну*, *змагальну* та *рівневу*.

- **Візуальна** гейміфікація передбачає застосування різноманітних цифрових емблем, значків, сертифікатів та графічних індикаторів прогресу з метою залучення уваги особи та підвищення її загальної мотивації [2; 53].

- **Змагальна** гейміфікація спрямована на формування ігрової атмосфери й здорової конкуренції серед здобувачів освіти, що стимулює зростання мотивації та інтересу.

- **Рівнева** гейміфікація орієнтує учасників навчального процесу на поступове самовдосконалення й розвиток, водночас помірковано регулюючи інтенсивність конкурентних відносин між учнями [2; 53].

Ігрові елементи успішно використовуються в навчанні іноземних мов з метою стимулювання пізнавальної активності та залучення студентів до систематичної навчальної діяльності [5; 1]:

● *рівні* забезпечують поступову систему прогресу, де зі зростанням складності завдань учні мотивуються до подальшого вдосконалення (наприклад, *перехід від репродуктивних лексико-граматичних вправ на платформі до комунікативних завдань із відкритою відповіддю з використання III-асистента*);

● *нарахування балів* за виконання завдань (*онлайн-тестів у Google Forms, вправ на вживання лексичних одиниць у контексті, коротких письмових або усних відповідей*) надає можливість учням отримати миттєвий зворотний зв'язок і дозволяє об'єктивно оцінити власний прогрес;

● *справедливе надання винагород* за досягнення певних цілей або освоєння нових навичок додатково стимулює навчання (наприклад, *відміна домашнього завдання за успішне виконання тесту на платформі або активну участь у мовленнєвій взаємодії*);

● *рейтингові таблиці* створюють змагальний дух, водночас надаючи можливість порівнювати індивідуальні результати та визначати напрями подальшого розвитку (наприклад, *учні самі можуть створити рейтинг, голосуючи в групі та об'єктивно оцінюючи роботу однокласників на уроці згідно з запропонованими вчителем критеріями*);

● *виконання веб-квестів* або інших пошукових завдань в інтернеті (наприклад, *пошук рецептів традиційних британських страв у межах вивчення теми "Meals", проведення журналістського розслідування злочину в межах теми "Crime & Punishment" тощо*) надає навчальному матеріалу контекстуальності та робить процес навчання більш цілісним і структурованим;

● *робота в командах* сприяє розвитку соціальних і комунікативних умінь, заохочує до взаємодії між учасниками, формує відповідальність та почуття спільності.

Проте важливим фактором успіху впровадження гейміфікації у освітній процес є визначення та аналіз потреб цільової аудиторії, тобто школярів. З цією метою нами було проведено опитування серед учнів 10-11 класів ліцеїм міста Житомира, в якому взяло участь 77 респондентів. Ми запитали учнів чи ознайомлені вони з поняттям гейміфікація (див. рис. 1). Понад 45% опитаних не знайомі з цим поняттям, 36,4% вважають, що гейміфікація – це використання ігор на уроці, 35,1% учнів розглядають гейміфікацію як використання елементів гри.

Переважній більшості учнів (94,8%) подобається виконувати завдання в ігровому форматі, із залученням різних інтерактивних платформ, що дає нам змогу використовувати більше елементів цифрової гейміфікації. Водночас, у виборі між онлайн на офлайн навчанням, майже половина респондентів обирали перший варіант (49,4%) та лише 40,3% обрали офлайн взаємодію, решта учасників зазначили, що обидва формати є комфортними для них.

Заохочення учнів маленькими призами за виконані завдання (грамоти, додаткові бали) є невід'ємною частиною освітнього процесу. З результатами опитування можемо стверджувати, що більшість учнів, а саме 77,9% хотіли би отримувати винагороду за виконання своєї роботи, що доводить їх потребу у визнанні власних старань. Одним із важливих аспектів є вміння працювати та

виконувати завдання у команді. Аналізуючи результати опитування можемо зробити висновок, що учням подобається виконувати завдання як у парі з кимось, так і у команді, кожен з цих варіантів однаково становить по 62,3%. Вважаємо, що взаємодія з однолітками при виконанні завдань є невід’ємною частиною формування навичок роботи в команді та є великою перевагою для їхнього майбутнього в соціумі.

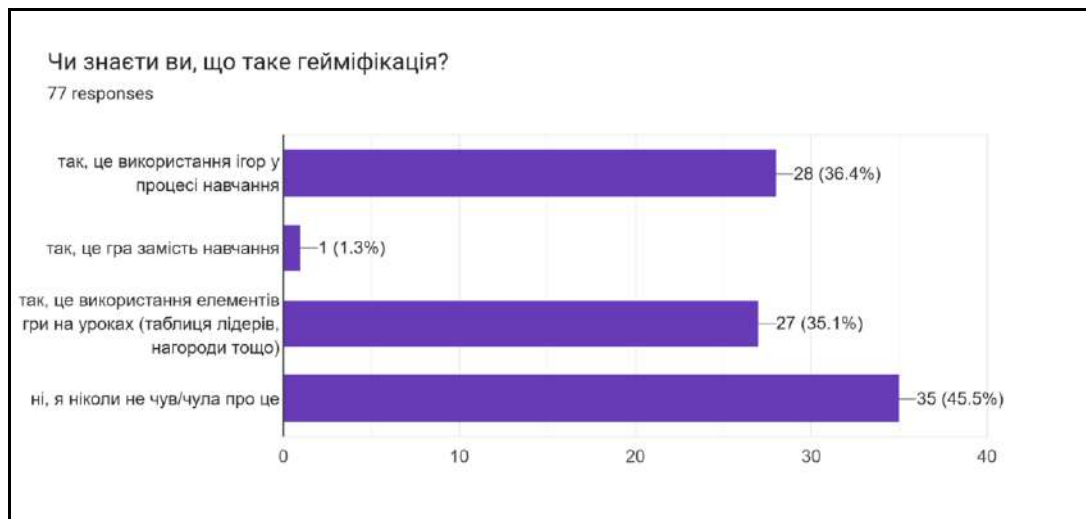


Рисунок 1. Визначення поняття “гейміфікація”

Підсумувавши отримані відповіді, можна зробити висновок, що використання цифрової гейміфікації є ефективним засобом модернізації процесу навчання іноземних мов у старшій профільній школі, оскільки цей підхід відповідає як психологічним, так і соціальним потребам сучасних учнів. Результати опитування вказують на високу прихильність учнів до онлайн-формату навчання, що підтверджує доцільність саме цифрової гейміфікації. Аналіз отриманих даних свідчить про те, що ігровий формат навчання є популярним серед учнів, а найефективнішими напрямками розвитку мотивації старшокласників є впровадження винагород та командної взаємодії, що інтегровані у цифрові середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вінницька О. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес закладів вищої освіти. *Перспективи та інновації науки*. 2022. URL: [http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/15279/1/Vinnytska %20O.%202022.pdf](http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/15279/1/Vinnytska_%20O.%202022.pdf) (дата звернення: 26.01.2026).
2. Пахомова Т., Надточій Н., Клос Л. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті. *Pedagogical Academy*. 2024. URL: <https://doi.org/10.57125/pedacademy.2024.06.29.02> (дата звернення: 26.01.2026).
3. Городецький О., Романюк О. Цифрова гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Матеріали IV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів*, Одеса, 26-27 вересня 2024 р. / уклад. А. А. Кобилянська та ін. Вінниця : ВНТУ, 2024. С. 53 – 55. URL: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/43422/162343.pdf> (дата звернення: 27.01.2026).

4. Аверкина М., Лихошерстова Ю. Цифрові платформи в інтерактивному навчанні. *Modeling the Development of the Economic Systems*. 2023. С.128 – 132. URL: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/103437653/133-libre.pdf> (дата звернення: 27.01.2026).
5. Шелудченко С., Корень А. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії. Серія: Педагогіка*. 2023. С. 44 – 50. URL: <http://academstudies.volyn.ua/index.php/pedagogy/article/view/596/555>. (дата звернення: 29.01.2026)