

УДК 811.111

DOI: 10.15587/2519-4984.2025.338621

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

З. С. Ромашина

The article reviews the advantages and peculiarities of gamification in teaching foreign languages. The author points out lack of structured research on the specified issues and analyzes publications of other authors, focusing on tasks that allow us to implement the use of gamification techniques. The author also proves their effectiveness and demonstrates her own examples of using these techniques in practice. Therefore, the purpose of the article is the scientific substantiation of the expediency and effectiveness of the use of gamification in the study of foreign languages and their practical development and application in Ukraine.

The article primarily uses methods of pedagogical analysis and generalization of information. Since this article is of an overview nature, the author used the analysis of the source base and the generalization of approaches to the study of the use of interactive communicative practices and, in particular, gamification by specialists in various fields: neuroscience, psychology and pedagogy. Therefore, the study of this issue also involves a multidisciplinary approach. Several other methods are also used in the study, including economic and statistical methods using the example of the graphic method, as well as correlation analysis.

The generalization of the source base allowed us to define gamification as an effective educational technique for motivating students. However, we monitor the extremely weak practical use of this modern trend in our country. Interactive learning methods in general and game techniques in particular help make learning a foreign language more interesting, exciting and effective. With these techniques, students remember the material better, develop critical thinking and use a foreign language more confidently to perform professional tasks. Interactivity increases interest, encourages action, acts as a complex of motivational activities, and helps memorize the material.

Gamification as an interactive communicative practice primarily contributes to the fact that students become active participants in the learning process and helps them to modify their language skills. Instead of the traditional passive perception of information, students are actively involved in discussions, tasks, role-playing games, which simulate real-life situations. Such work in pairs and groups creates an environment that encourages speech practice.

Gamification has a positive impact not only on the development of speaking skills, but most importantly, their practical use. However, implementation and development of interactive game teaching practices in Ukraine requires further development and improvement of its practical application aspect

Keywords: *learning strategies, gamification, gaming methods, motivation, academic gamification, effective learning*

How to cite:

Romashyna, Z. (2025). Usage of gamification as an interactive educational method in teaching foreign languages. ScienceRise: Pedagogical Education, 3 (64), 56–65. <http://doi.org/10.15587/2519-4984.2025.338621>

© The Author(s) 2025

This is an open access article under the Creative Commons CC BY license

1. Вступ

Вимоги до сучасної освіти спонукають педагогів до пошуку нових інноваційних методик викладання, які дозволяють досягти більш ефективних результатів навчання. Одним із найефективніших новітніх інтерактивних методів навчання є гейміфікація, яка сприяє створенню умов для розвитку успішності та когнітивної активності здобувачів освіти.

Традиційні методи навчання поступаються місцем інтерактивним, які стимулюють активну участь студентів у навчальному процесі та сприяють значно глибшому засвоєнню знань. Застосування інтерактивних методів навчання порівняно з традиційними має значні переваги, адже забезпечує краще засвоєння

знань, розширення лексичного запасу, розвиток граматично правильного мовлення, здатності будувати складні синтаксичні конструкції, сприяє соціальній взаємодії та впевненості у спілкуванні іноземною мовою.

Гейміфікація як інтерактивна комунікативна практика насамперед сприяє тому, щоб студенти стали активними учасниками процесу навчання. Замість традиційного пасивного сприйняття інформації, здобувачі освіти активно долучаються до обговорень, виконання завдань, рольових ігор, дискусій, що дозволяє моделювати ситуації, максимально наближені до реального мовлення.

Гейміфікація використовує ігрову методику та винагороди, щоб мотивувати студентів виконувати

завдання освітнього спрямування. Оскільки мотивація є рушійною силою для ефективного навчання, такий інтерактивний метод навчання є надзвичайно доцільним та ефективним.

2. Літературний огляд

Педагогами сьогодення визнається неабияка ефективність та результативність використання інтерактивних комунікативних практик та зокрема гейміфікації для вдосконалення сучасного освітнього процесу.

Дослідники Д. Антюшко, В. Володавчик пояснюють, що такі інтерактивні практики як гейміфікація відрізняються від традиційних освітніх технологій тим, що акцентуються на прийомах, які сприяють створенню ситуації високої мотивації [1]. Їхню думку розділяють такі мовознавці та учені як Н. Волкова [2] та І. Доброскок [3]. М. Імерідзе також доводить, що гейміфікація є потужним методом до залучення та мотивації людей для досягнення освітніх цілей [4].

Аналіз досліджень також показує зв'язок гейміфікації з нейронауками. Такі науковці, як Р. Ландерс та Е. Ауер стверджують, що у процесі гейміфікації вивільняються нейромедіатори – хімічні речовини, які мозок використовує для надсилання сигналів, які сприяють покращенню пам'яті і концентрації уваги [5].

Все це дає підстави стверджувати, що доцільним є проведення дослідження, присвяченого визначенню того, які саме з методів інтерактивного навчання є найефективнішими для викладання іноземних мов, та зокрема виявити переваги використання гейміфікації.

Практика викладання показує, що існують ефективні методики, які активно та успішно використовуються зарубіжними педагогами. Однак впровадження та розробка таких інтерактивних ігрових практик викладання в Україні потребує подальшого розвитку та підвищення.

3. Мета та завдання дослідження

Метою статті є наукове обґрунтування доцільності та ефективності використання гейміфікації при вивченні іноземних мов та їх практична розробка і застосування в Україні.

Для досягнення мети були поставлені такі завдання:

- 1) окреслити основні переваги використання гейміфікації при викладанні іноземних мов;
- 2) простежити характерну динаміку використання гейміфікації в освітньому процесі у світі та в зокрема в Україні;
- 3) з'ясувати та проаналізувати результативність використання інтерактивних комунікативних

практик та зокрема гейміфікації для вдосконалення сучасного освітнього процесу;

- 4) виявити та дослідити практичний аспект застосування гейміфікації в освітньому процесі.

4. Матеріали та методи

Методологічною основою дослідження слугували комплекс підходів. У статті насамперед було використано методи педагогічного аналізу та узагальнення інформації. Зважаючи на те, що дана стаття має оглядовий характер, авторка використовувала аналіз джерельної бази та узагальнення підходів до вивчення використання інтерактивних комунікативних практик та зокрема гейміфікації спеціалістами різних галузей: нейронаук, психології та педагогіки. Отож, вивчення цього питання також передбачає мультидисциплінарний підхід.

5. Результати дослідження та їх обговорення

Аналіз джерельної бази дослідження свідчить про необхідність корінних змін процесу освіти та показує, що традиційні методи навчання іноземних мов, які домінують в класичній системі вищої освіти, не забезпечують належного рівня мовленнєвої активності студентів та їхнього володіння мовою. При навчанні дорослих, навідміну від дітей, часто забувають про дуже просту, але надзвичайно важливу річ – що те, що ми робимо має приносити нам радість і що саме від цього зазвичай залежить результативність. Цього дійсно не вистачає в процесі навчання, адже академічна програма зазвичай влаштована досить нудно: лекції, екзамени, зубріння, конспекти, монотонні вправи. Відтак, викладачі все частіше зіштовхуються з проблемою неможливості здобувачів освіти засвоїти навчальний матеріал.

Одним з перспективних напрямків у даному контексті є використання інтерактивних методів в цілому та зокрема гейміфікації. Авторкою статті також порушується питання активного впровадження цих засобів навчання та викладання іноземних мов у системі освіти в Україні. На вибір проблеми насамперед вплинули сучасні умови розвитку навчальних методик, та зокрема недостатня модернізація вищої освіти в Україні.

Гейміфікація розглядається як інноваційна технологія навчання, яка розвивається та розглядається під іншим кутом. Цей факт підтверджує аналіз кількості пошукових запитів щодо гейміфікації у світі (рис. 1).

Україна у списку популярності такого пошуку на передостатньому 68-му місці серед 69 (рис. 2), що свідчить про надзвичайно слабку практичну вживаність цього сучасного тренду в нашій країні [6].

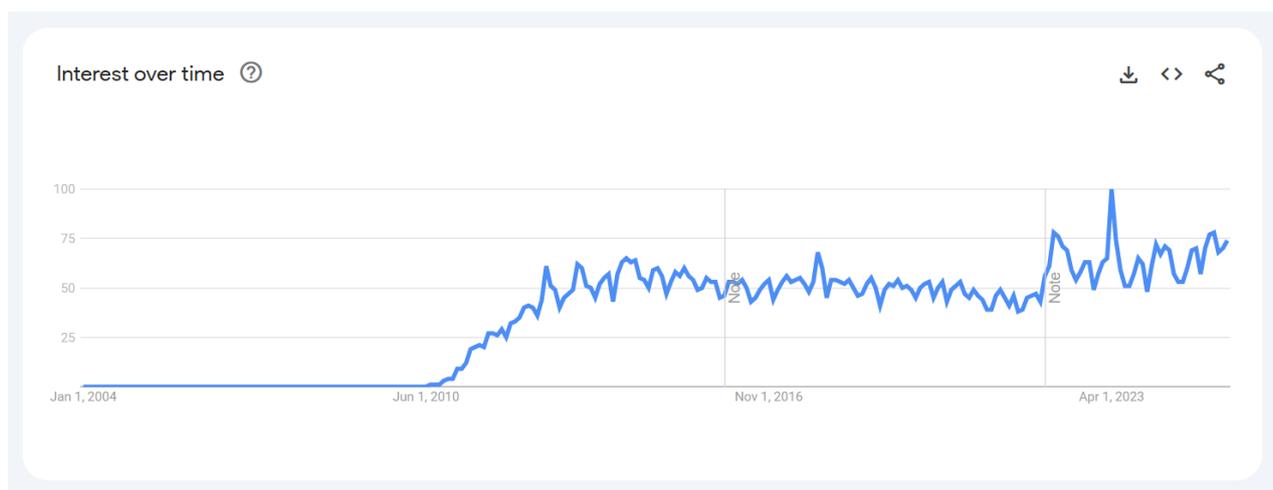


Рис. 1. Динаміка інтересу до гейміфікації у світі

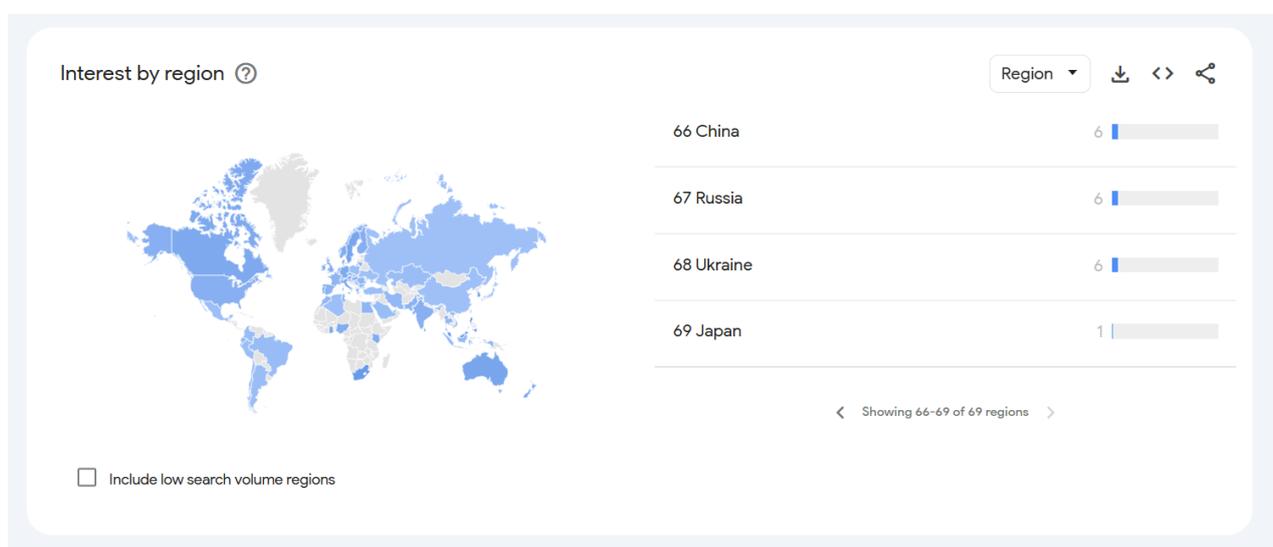


Рис. 2. Статистика інтересу до гейміфікації по регіонам та країнам

Як бачимо, використання інтерактивних ігрових практик у системі навчання в Україні потребує значної уваги та подальшого розвитку.

Вивчення іноземних мов найбільш ефективно у тому випадку, коли: при формуванні мети викладання враховуються інтереси студентів; існує відповідність матеріалу, що вивчається, конкретним потребам і відтак глибоко мотивоване; пов'язане з їхнім минулим і теперішнім досвідом; студенти активно залучені у процес навчання і самі ним керують.

На практиці неодноразово доведено, що наш мозок набагато слабше запам'ятовує інформацію, якщо вона не викликає щирого інтересу, адже в такому випадку ми дуже часто відволікаємося, а мотонне навчання зазвичай викликає нудьгу та втому. Саме тому найбільш доцільним є використання, в першу чергу, таких навчальних методів, за допомогою яких в учнів розвивається стимул до творчої та, насамперед, продуктивної праці, а також відпрацьовуються активності, необхідні для успішного засвоєння навчального матеріалу. Відтак найдоцільнішими є саме інтерактивні активності, при яких у студентів розвивається прагнення до продуктивної праці, студенти роблять успіхи і мотивують власні дії.

Як вважає Я. Дьячкова, інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії студентів у процесі навчання. Вони дозволяють отримати нові знання у ході заняття спільною справою, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб між собою і до широкої співпраці багатьох учасників [7].

В останні роки комунікативна методика вивчення лексики стала першочерговою, замінюючи поширену раніше граматику-перекладну методику. Саме інтерактивний вид навчання створює необхідні передумови для формування комунікативної компетентності, розвитку навичок колаборації та здатності приймати групові та індивідуальні рішення у проблемних ситуаціях, що важливо не лише для вивчення іноземних мов, а й для безпосередньої професійної діяльності студентів.

Інтерактивні види діяльності призначені для активного залучення когнітивних процесів здобувачів освіти. На відміну від пасивного навчання, де інформація просто надається студентам для засвоєння, інтерактивні методи вимагають активної участі, критичного мислення та вирішення проблем. Це допомагає краще обробляти мовний та мовленнєвий

матеріал, сприяє покращенню запам'ятовування словникового запасу, граматики, а також забезпечує можливість іншомовного мовлення.

Серед найбільш ефективних інтерактивних методів можна виділити проектну роботу, рольові ігри, кейс-стаді та дискусії.

Педагогами сьогодення визнається неабияка ефективність та результативність використання інтерактивних комунікативних практик та зокрема гейміфікації для вдосконалення сучасного освітнього процесу.

Аналіз різних публікацій та праць дозволяє зробити висновок, що у процесі ігор у навчальному процесі вивільняються нейромедіатори – хімічні речовини, які мозок використовує для надсилання сигналів.

Серед таких нейромедіаторів вирізняють дофамін, який відповідає за гарний настрій та відчуття задоволення. Ігрові методики заохочують учасників до бажання відкриттів, перемоги і отримання винагород. Дофамін виділяється також коли ми здивовані, тому в іграх це активно використовується для мотивування і запам'ятовування.

Також в ігровому процесі активно вивільняються і інші нейромедіатори – наприклад, окситоцин, який виділяється за умов позитивної соціальної взаємодії і відповідає за відчуття довіри та безпеки. Серотонін – гормон, який відповідає за загальний настрій. Відчуття ейфорії від отриманого результату виникає завдяки виділенню ендорфінів.

Згідно досліджень Y. Rao [8], гейміфікація робить навчання більш ефективним і мотивованим (рис. 3).

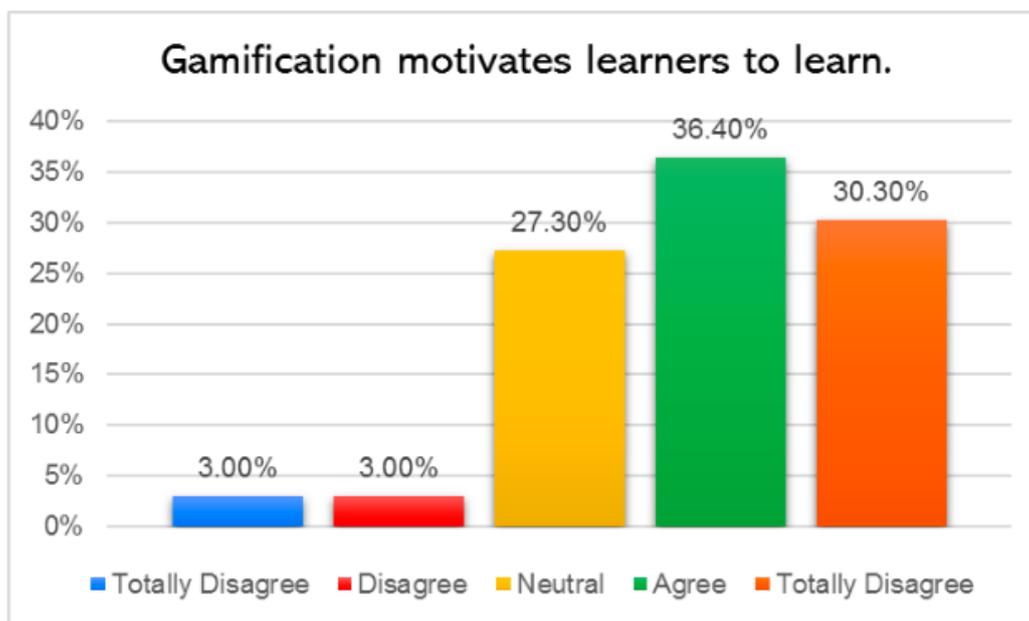


Рис. 3. Вплив гейміфікації на мотивованість студентів на думку викладачів

Гейміфікація дійсно перетворює навчання на більш захоплююче, адже у грі зосереджено безліч точок мотивації – змагальність, призові стимули, логіка подолання перешкод. Простіше кажучи, навчання перестає бути рутинним, монотонним та нудним, а учень починає тепер працювати над вивченням нового матеріалу так, немов грає. Гейміфікація дозволяє досить легко, без примусу підвищити загальний рівень продуктивності успішності учнів/студентів, поліпшити якість комунікації та залучити здобувачів освіти до командної роботи. Як інтерактивний метод навчання гейміфікація використовує елементи гри в неігровому контексті.

Окрім цього, такі методики, як рольові ігри, дискусії, парні та групові роботи, дозволяють максимально наблизити навчання до реальних умов спілкування. Студенти вчаться не тільки правильно будувати речення та висловлювати власну думку іншою мовою, але й адекватно та правильно реагувати на співрозмовника, враховуючи культурні та соціальні контексти. У цьому контексті важливим є те, що здобувачі освіти розвивають практичні навички:

уміння спілкуватися усно та письмово, вести діалоги, відстоювати свою точку зору тощо.

Рольові ігри імітують реальні комунікативні ситуації, які допомагають подолати мовленнєвий бар'єр у спілкуванні, а також опанувати різні комунікативні стратегії та мовленнєві ролі. Кейс-стаді занурюють здобувачів освіти в аналіз конкретних ситуацій, які потребують пошуку рішення, розвитку критичного мислення та обґрунтування власної думки. Дискусії спонукають студентів до активного обговорення різних тем та формують вміння аргументувати свою точку зору, критично мислити, слухати та розуміти співрозмовника.

Спільна робота студентів у парах та групах створює середовище, яке стимулює мовленнєву практику, обмін ідеями та досвідом, а також розвиток важливих соціальних навичок. У процесі спільної інтерактивної діяльності студенти вчаться вести діалог, аргументувати власну думку, слухати та розуміти співрозмовника, враховувати іншу точку зору і загалом сприяє розвитку навичок, необхідних для ефективної комунікації.

Гейміфікація також розглядається як спосіб модифікації поведінки груп людей, за якої у разі створення ігрових умов учасники виконують необхідні

дії. Це підтверджує так звана модель поведінки професора Бі Джей Фога (рис. 4), який виділяє три ключові елементи: мотивація, вміння та спонукання [9].

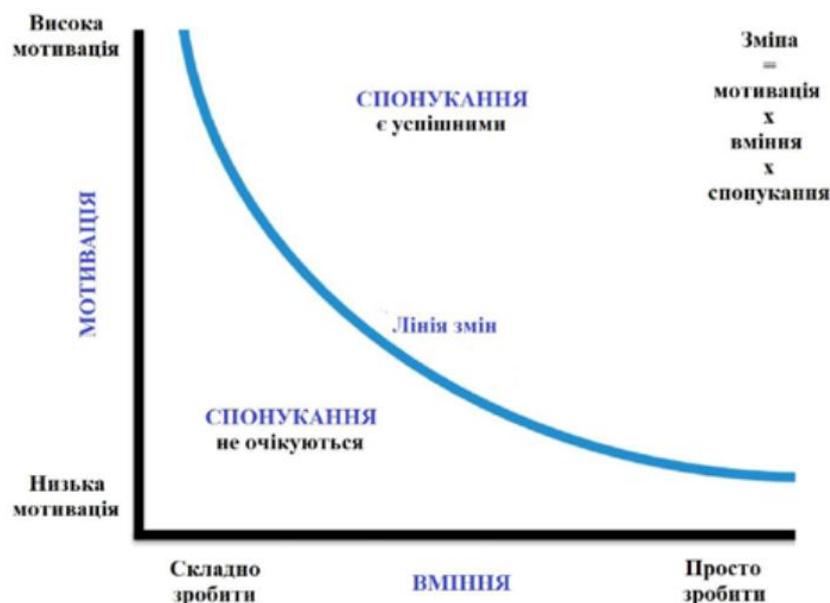


Рис. 4. Модель поведінки професора Бі Джей Фога

Гейміфікація може використовуватися у трьох формах:

1) змагання з метою навчальної мотивації, де використовуються такі елементи, як турнірні таблиці та чітко визначені правила (змагальний характер підвищує загальний рівень якості та швидкості роботи над матеріалом, що вивчається);

2) механізм типу «win-win», гра без переможця (сприяє комунікації та командній роботі);

3) естетика, мета якої візуалізувати та зробити зрозумілими певні навчальні концепти, а також підвищити результативність успішності учнів [10].

Гейміфікація дає змогу викласти академічні знання у новий спосіб; розвиває захопити і стратегічне мислення учнів; допомагає захопити тих, у кого присутній дух суперництва. Однак навчальна гра насамперед повинна бути орієнтована на формування певних навичок, отримання конкретних знань та досягнення чітких навчальних цілей.

Загалом при вивченні іноземних мов усі можуть по-різному реагувати на різні підходи до вивчення матеріалу, тому необхідно використовувати комбінаторні методи, щоб задовольнити різні стилі навчання. Гейміфікація дозволяє симулювати реальні життєві ситуації, що допомагає тим, хто навчається практикувати навички вирішення проблем у безпечному та контрольованому середовищі.

Крім цього, гейміфікація може використовуватися з метою евалюації успіхів у навчанні, забезпечуючи швидкий зворотний зв'язок та виправлення помилок, що має вирішальне значення для вивчення мови. Використання ігрових активностей для отримання даних про прогрес учнів дозволяє також виявити слабкі сторони, що сприяє покращенню навчального процесу в цілому. В такому випадку оціню-

вання є більш достовірним, адже ґрунтується на здатності студентів ефективно використовувати мову у справжніх ситуаціях, а не просто на знанні окремих теоретичних граматичних правил чи словникових одиниць вокабуляру.

Завдяки таким видам діяльності, як робота в парах, групові дискусії та симуляції, викладачі можуть спостерігати за результатами та надавати цілеспрямований зворотний зв'язок у режимі реального часу. Це дозволяє здобувачам освіти швидко виявляти та виправляти помилки, запобігаючи закріпленню неправильних мовних моделей. Крім цього, активний характер навчальних занять дозволяє здійснювати взаємне виправлення помилок студентами та групове навчання, що часто є навіть більш продуктивним, ніж звичне виправлення помилок викладачем. До того ж регулярне оцінювання вивченого та отримання зворотнього зв'язку можуть допомогти слідкувати за прогресом та визначити, які саме способи навчання виявилися більш ефективними.

Використання ігор є чудовим способом поліпшити навчання в класі, посилюючи мотивацію і зменшуючи нудьгу. Студенти мають широкий спектр стилів навчання і не завжди можуть однаково добре реагувати на традиційні дидактичні методи. Наприклад, ігри, які використовують візуальні засоби, можуть допомогти студентам, які мають проблеми з обробкою слухової інформації. Ігри також корисні для підкріплення уроків, даючи студентам конкурентний або захоплювальний стимул згадати та закріпити інформацію, яку вони вивчили. Ігри також розвивають інші навички, такі як спілкування, критичне мислення, емоційний інтелект, вирішення проблем, співпрацю та вирішення конфліктних ситуацій. Ігри можуть допомогти студентам розвинути навички,

необхідні для того, щоб стати більш ефективними учнями та успішними людьми взагалом.

Ігрові методики можуть використовуватися для різних етапів вивчення матеріалу та адаптуватися до різних граматичних та лексичних тем. Нижче відібрані деякі цікаві ігри, які не тільки допоможуть урізноманітнити та вдосконалити навчальний процес.

Приклад рольової гри

Викладач призначає ролі для прес-конференції: 1 група - Елен, її лікар, (і батько, якщо кількість студентів дозволяє), 2 група - журналісти; 1 людина - Джастін Бібер (кількість ролей може адаптуватися відповідно до кількості студентів). Видайте рольові картки та чітко поясніть завдання. Студенти працюють у групах (рис. 5).

<p>Rolee play At the press-conference</p> <p>HELENE You have to prepare small presentation about Helene's disease, lung transplant, recovery and using social media to gain attention to organ donation.</p>
<p>Role play At the press-conference</p> <p>Helene's father You have to prepare small presentation about Helene's disease, lung transplant, recovery and using social media to gain attention to organ donation.</p>
<p>Role play At the press-conference</p> <p>Helene's doctor You have to prepare small presentation about Helene's disease, lung transplant, recovery and using social media to gain attention to organ donation.</p>
<p>Role play At the press-conference</p> <p>JOURNALISTS. Prepare questions for Helene about her disease, lung transplant, recovery and her use of social media to gain attention for organ donation.</p>
<p>Role play At the press-conference</p> <p>JOURNALISTS. Prepare questions for Helene about her disease, lung transplant, recovery and her use of social media to gain attention for organ donation.</p>
<p>Role play At the press-conference</p> <p>JUSTIN BIEBER (1 student). You will listen carefully to press-conference and take notes about Helene's recovery in Twitter (<i>Helene said that...</i>). While preparation for the press-conference you can go to the two groups in order to know what they are going to talk about; you can make your first notes. After the press-conference you have to report to your fans.</p>

Рис. 5. Рольові гри «Прес-конференція». Розробка автора

Ігри з метою знайомства

«Життя в 5 реченнях»

Напишіть п'ять речень, слів або висловів на дошці про цікаві речі, які ви зробили у своєму житті. Скажіть студентам, що речення на дошці - це речі, які ви зробили у своєму житті, але порядок неправильний.

Нехай студенти розставляють п'ять речень у правильному порядку, використовуючи слова послідовності на дошці. Студенти можуть зробити це усно або письмово.

Потім скажіть студентам написати п'ять речень у випадковому порядку про цікаві речі, які вони зробили. Коли студенти закінчать писати, розділіть їх на пари. Студенти читають речення свого партнера і намагаються поставити їх у правильному порядку, використовуючи послідовні слова.

Ви можете ускладнити гру, використовуючи більше речень, або додавши неправдиві факти, які потрібно відгадати. Коли всі закінчать, попросіть учнів дати відгук класу про інформацію, яку вони дізналися про свого партнера.

«Гра в сніжки»

Попросіть студентів написати своє ім'я і п'ять речей про себе на папері, наприклад, їх вік, хобі і т.д. Можна також написати на дошці короткий вступний текст для учнів, щоб вони переписали і доповнили власною інформацією.

Далі розділіть студентів на дві команди і нехай команди стоять обличчям один до одного на протилежних сторонах класу. Студенти, повинні зім'яти свій папір в сніжку. Починається боротьба зі сніжками.

Коли ви кричите «стоп», кожен, хто тримає снігову кулю, повинен відкрити папір і знайти людину, чие ім'я написано всередині. Потім студент знайомить людину з класом, використовуючи інформацію, написану на папері від третьої особи.

«Запитання»

Перш ніж почати гру, не давайте студентам ніякої інформації про себе. Скажіть студентам самостійно написати кілька запитань, які вони хотіли б поставити вам. Питання можуть бути про все, що вони хочуть знати про Вас. Якщо у вас великий клас,

попросіть кожного учня написати три питання. Якщо це маленький клас, попросіть кожного учня написати п'ять. У той час як студенти вигадують запитання, напишіть імена студентів на дошці. Коли всі підготували свої питання, попросіть одного студента вийти наперед класу. Скажіть, що цей студент збирається взяти на себе роль вчителя і спробувати відповісти на питання інших. Потім студент намагається вгадати відповіді на запитання про викладача, набираючи бали за кожну правильну відповідь (рахунок веде викладач). Гра продовжується з усіма студентами по черзі, поки всі не поставили і не відповіли на один ряд питань (кількість рівномірно розприділяється викладачем). Студент з найбільшою кількістю балів в кінці гри виграє.

Ігри з метою повторення лексичного та граматичного матеріалу

«Лексичний волейбол»

Розділіть студентів на команди. Розділіть простір стільцями як волейбольною сіткою.

Поясніть, що студенти збираються грати у волейбол з кулькою. Дайте одному студенту повітряну кулю. Ви стоїте біля сітки і виступаєте в ролі судді. Почніть гру, викликавши категорію, яку ви хочете переглянути, назвавши тему.

Кожен раз, коли повітряна куля потрапляє до іншого гравця, або через сітку до іншої команди, студент, який відбиває кульку, повинен сказати слово з цієї категорії.

Якщо повітряна куля потрапляє на підлогу, слово не вимовляється або слово повторюється, команда суперника набирає бал. Грайте протягом п'яти хвилин, змінюючи категорію кожного разу, коли набирається бал, до визначення переможця.

«Лексичні картки»

Розділіть клас на дві команди.

Один учень з кожної команди виходить вперед. Учні стають спиною один до одного і кожному студенту викладач дає картку, що містить певну цільову лексику. Кожен учень тримає перед собою свою картку з картинкою.

Потім двоє студентів змагаються, щоб відгадати слово, що є на картці іншого.

Перший студент, який правильно називає те, що на картці, набирає бал для своєї команди. Гра триває, поки всі картки не були використані. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів наприкінці гри.

«Хапай»

Наклейте на дошці картки, що містять певну цільову лексику. Розділіть клас на дві команди. Нехай кожна команда стане в задній частині кімнати. Переконайтеся, що студенти мають прямий доступ до дошки.

Опишіть слово або поставте питання про вираз із однієї з карток. Один студент з кожної команди біжить до дошки. Потім двоє студентів змагаються, щоб схопити відповідну картку і повторити слово.

Перемагає команда з найбільшою кількістю карток наприкінці гри.

«Головоломка»

Ця гра вимагає великої концентрації з боку та ідеально підходить для роботи над словниковим запасом, який можна проілюструвати картинками.

Зробіть сітку: по одному квадрату для кожного слова. Посередині кожного квадрату поставте картинку або визначення. Навколо цього пункту помістіть цільові слова для елементів у суміжних полях. Приклад наведено на рис. 6.

На звороті вставте картинку, пов'язану з контекстом. Картинка повинна заповнювати сторінку. Виріжте квадрати. Помістіть квадрати у папку. Студенти вирішують головоломку всередині папки. Обережно закрийте папку, переверніть, відкрийте і якщо рішення правильне, зі зворотньої сторони буде показано зображення.

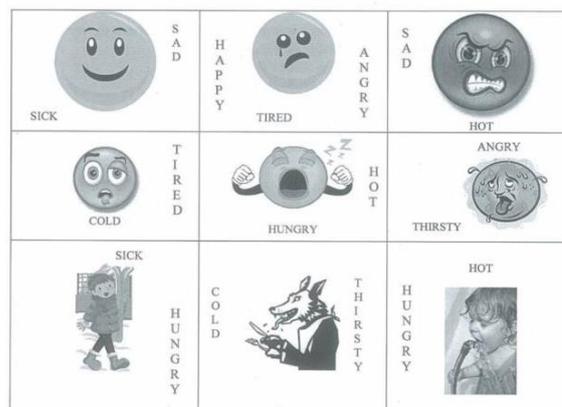


Рис. 6. Гра «Головоломка». Розробка автора

«Граматичні перегони»

Розділіть студентів на чотири команди. Виберіть одного студента в кожній команді, щоб один студент був «бігун» і один студент – «писар». Призначте кожній команді номер і виділіть місце на дошці для кожної команди, щоб написати. Нехай писарі стоять поруч біля дошки.

Дайте кожній команді своє ключове слово. Ключові слова повинні включати словниковий запас, який Ви хочете повторити зі студентами. Кожна команда повинна потім придумати речення, використовуючи своє ключове слово. Можна ускладнити завдання, давши кілька слів або виразів, а також певну граматичну конструкцію.

Коли команда придумала речення, вони кажуть його бігунові. Бігун потім йде до дошки і повідомляє речення писарю, який пише його на дошці. Через кілька хвилин зупиніть раунд і оцініть речення кожної команди. Присудити можна від одного до трьох балів за кожне речення, залежно від граматички, структури речення та використання словарного запасу. Якщо ви помітили помилку, попросіть інші команди визначити та виправити її. Перший студент, який підняв руку і виправив помилку, набирає бал для своєї команди. Грати можна кілька раундів, кожен раз використовуючи різні ключові слова та вирази, а також граматичку. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів наприкінці гри.

«Відгадайка»

Розділіть студентів на дві команди або більше. Намалуйте лінію для кожної літери в реченні, розділяючи слова косою рискою.

Наприклад: The capital of England is London.

---/-----/--/-----/--/----- .

Поясніть, що команди можуть вгадувати або окремі літери, або повні слова.

Якщо команда правильно вгадує букву, вона отримує бал за кожне вживання букви в повному реченні.

Приклад: Команда вгадує літеру N.

___ / ___ / ___ / n ___ n / ___ / n ___ n = 4 бали

Якщо команда правильно вгадує слово, вона набирає ту кількість балів, яка відповідає загальній кількості букв у слові. Сюди входять будь-які раніше відгадані букви.

Приклад: команда вгадує слово England.

___ / England / ___ / n ___ n / ___ / n ___ n = 7 балів

Коли команда правильно вгадує букву або слово, черга відгадувати переходить до іншої команди.

Якщо букви або слова немає в реченні, черга переходить до наступної команди.

Грати можна кілька раундів. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів наприкінці гри.

«Хрестики-нулики»

Хрестики- нулики – це популярна гра для двох. Кожен гравець по черзі ставить свою позначку (X або O) в квадратах. Мета полягає в тому, щоб перекреслити три квадрати в ряд (горизонтальний, вертикальний або діагональний).

Щоб перетворити цю гру на мовно-граматичну, викладач може заповнити квадрати дієсловами. Гравці повинні назвати три форми неправильних дієслів або скласти речення в правильному часі, щоб виграти цей квадрат (рис. 7).

Go X	See	O Try
Eat	X Think	O Sweep
O Feel	Come	X Fall

Рис. 7. Гра «Хрестики- нулики». Розробка автора

Окремим видом інтерактивної роботи є ділова гра, яка передбачає розподіл ролей між учасниками та виконання ними певних ролей в реальних умовах професійної діяльності. Цей вид активності перш за все орієнтований на здобувачів освіти, з акцентом на їхні потреби. Відтак і завдання повинні моделюватися відповідним чином. Це вимагає від викладача часу, щоб завдання та тематика ділової гри мали професійну спрямованість та відповідали актуальним потребам студентів.

Також, на думку Y. Saifelnasr et. al. надзвичайно важливо не лише механічно проглядати матеріал, що вивчається, але і розумно організувати вивчення і намагатися зрозуміти те, що намагаємося запам'ятати [11].

Саме тому часто використовується метод ігрових методик з картками, які базуються на багаторазовому та систематичному повторенні матеріалу.

Використання адаптованих завдань і матеріалів відповідно до потреб, інтересів та рівнів мовної підготовки студентів дає можливість досягти максимальної ефективності. Оптимізувати завдання можна завдяки попередньому плануванню, коротким інструкціям, а також швидко виправляючи. Групувати студентів для роботи в ігрових активностях можна наступним чином:

- більш слабкі студенти з сильнішими студентами;
- слабкі з більш слабкими, і сильніші з більш сильними;
- у мультинаціональному класі групувати студентів краще так, щоб люди, які розмовляють однією мовою знаходилися в окремих групах, щоб звести до мінімуму їх використання рідної мови;
- групування студентів за спільними інтересами;
- навмисне змішування студентів з різними інтересами [12].

В сучасних умовах навчання з широким використанням інформаційних технологій картки також легко замінити на мобільні застосунки, інтернет-ресурси, онлайн-ігри тощо.

Виконання лексичних ігор та вправ, що сприяють засвоєнню матеріалу, є важливим етапом у вивченні мови. Такі варіації вивчення є надзвичайно ефективними та інтерактивними, а також допомагають перемістити матеріал, який ми вивчаємо, з короткострокової пам'яті в довготривалу. Сучасні ресурси представлені численними мобільними та комп'ютерними додатками, такими як Duolingo, Quizlet, Lingualo, Simpler, Resulter, EWA, Поліглот тощо.

А. Трофименко звертає увагу, що мобільні технології також дедалі активніше впроваджуються в освіту. Це явище стало предметом дослідження як закордонних, так і вітчизняних науковців, адже дозволяє вивчати іноземну мову незалежно від місця та часу, використовуючи мобільні пристрої. Важливою перевагою такого підходу є його доступність, адже інструментами мобільного навчання зазвичай володіють самі здобувачі освіти, що робить його практично безкоштовним [13]. До того ж вивчення лексики за допомогою таких додатків робить запам'ятовування цікавішим, і відтак набагато ефективнішим. Сучасні можливості безмежні і лише зростають з кожним днем.

Ідеальними умовами для будь-якої іноземної мови звісно ж є перебування в середовищі, де всі спілкуються виключно цією мовою. Чудово, коли є можливість поїхати до іншої країни, де можна практично застосовувати вивчене, тренувати рецептивний аспект з розуміння сказаного та прочитаного. Проте в сучасному світі завдяки новітнім технологіям та роз-

маїттю онлайн-ресурсів можна максимально наблизитися до цих умов. Викладання мови таким чином базується на ситуаціях реального життя, що дає можливість студентам застосовувати мову, що вивчається, в умовах, максимально наближених до реальних.

Важливо також відмітити, що в сучасному інноваційному інформаційно-освітньому середовищі викладач виконує роль посередника та наставника, і головним завданням стає створення умов та заохочення активного навчання, стимулювання дискусій та обговорень, а також розвиток мотивації студентів через емоційно-інтелектуальну взаємодію.

Однак гейміфікація не є ідеальним підходом. Недоліки використання гейміфікації включають технічні проблеми, фіксовані процедури навчання, а також потенційно марну реалізацію ігрових елементів у викладанні та конкурентний контекст, який у деяких випадках може відлякувати, а не зміцнювати академічну успішність.

Подальші перспективи досліджень можуть бути спрямовані на аналіз та перевірку ефективності та доцільності використання конкретних ігрових методик для підвищення мотивації і залученості учнів у навчальні процеси, які будуть спрямовані на розгляд практичного аспекту їх застосування та відповідності начальним рівням та цілям.

6. Висновки

1. Як показує практика та аналіз досліджень, використання гейміфікації як інтерактивної індивідуально-спрямованої методики викладання є надзвичайно ефективним при вивченні мови. Більш того, чим різноманітнішими, яскравішими та цікавішими будуть навчальні ігри, тим більша вірогідність ефективності закарбування вивченого саме у довгостроковій пам'яті.

2. Впровадження та розробка інтерактивних ігрових практик викладання в Україні потребує подальшого розвитку та підвищення практичного аспекту їх застосування, адже, як було виявлено в

ході даного дослідження, наразі спостерігаємо надзвичайно слабку практичну вживаність цього сучасного тренду в нашій країні. Відтак, використання інтерактивних ігрових практик у системі навчання в Україні потребує значної уваги та подальшого розвитку.

3. Метод гейміфікації передбачає використання ігрових елементів, онлайн-квестів, вікторин, змагальних завдань в освітньому процесі і таким чином значно покращує мотивацію та залученість студентів. Використання цих методик неабияк сприяє підвищенню мотивації здобувачів освіти та ефективному засвоєнню іноземної мови, що вивчається, в реальному контексті.

4. Інтерактивні види занять дозволяють студентам практикувати застосування мовних та мовленнєвих навичок у реалістичних контекстах, що вимагає здатності діалогічного та монологічного мовлення, а також широкого залучення рецептивних видів мовленнєвої діяльності, чого неможливо здійснити за умов пасивного навчання.

Конфлікт інтересів

Автор декларує, що не має конфлікту інтересів стосовно даного дослідження, в тому числі фінансового, особистісного характеру, авторства чи іншого характеру, що міг би вплинути на дослідження та його результати, представлені в даній статті.

Фінансування

Дослідження проводилось без фінансової підтримки.

Доступність даних

Рукопис не має пов'язаних даних.

Використання засобів штучного інтелекту

Автор підтверджує, що не використовувала технології штучного інтелекту при створенні представленої роботи.

Література

1. Антюшко, Д. П., Володавчик, В. С., Сеногонова, Л. І., Сич Т. В. (2022). Інтерактивні методи навчання у вищій школі. Харків: Видавництво Іванченка І. С., 189.
2. Волкова, Н. П. (2018). Інтерактивні технології навчання у вищій школі. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 360. Available at: https://www.pedagogic-master.com.ua/2022/Volkova_1.pdf
3. Доброскок, І. І., Коцур, В. П., Нікітчина, С. О. та ін. (2008). Інноваційні педагогічні технології: теорія та практика використання у вищій школі. Переяслав-Хмельницький: Видавництво Карпук С. В., 284.
4. Імерідзе, М., Биков, І., Величко, Д. (2020). Використання гейміфікації в освітньому середовищі закладів вищої освіти. Молодь і Ринок, 2 (181), 81–86. <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2020.211897>
5. Landers, R. N., Auer, E. M., Helms, A. B., Marin, S., Armstrong, M. B.; Landers, R. N. (Ed.) (2019). Gamification of Adult Learning: Gamifying Employee Training and Development. The Cambridge Handbook of Technology and Employee Behavior. Cambridge: Cambridge University Press, 271–295. <https://doi.org/10.1017/9781108649636.012>
6. Gamification. Google trends. Available at: <https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=gamification> Last accessed: 11.06.2025
7. Дьячкова, Я. О. (2014). Формування професійно спрямованої англомовної компетентності у говорінні майбутніх правознавців. [Дис. ... канд. пед. наук].
8. Rao, Y. S., Mee, R. W. M., Ghani, K. A., Pek, L. S., Von, W. Y., Ismail, M. R. et al. (2022). Gamification in education for sustainable development. Reimagining resilient sustainability: An integrated effort in research, practices & education. European Publisher, 155–162. <https://doi.org/10.15405/epms.2022.10.15>
9. Fogg Behavior Model. Available at: <https://www.behaviormodel.org/> Last accessed: 11.06.2025

10. Кремень, В. Г., Ільїн, В. В., Пролєєв, С. В., Микал, О. К., Рябенко, В. О., Шморгун, О. О. та ін. (2008). Феномен інновацій: освіта, суспільство, культура. Київ: Педагогічна думка, 471.
11. Poyraz, V., Mamdouh, Y., Saifelnasr, Y. (2020). The science of memory. Academia.edu. Available at: https://www.academia.edu/44355399/The_Science_of_Memory
12. Стрельников, В. Ю., Брігченко, І. Г. (2013). Сучасні технології навчання у вищій школі. Полтава: ПУЕТ, 309. Available at: <https://library.kr.ua/wp-content/elib/strelnikov/posibnyk-Strelnikov.pdf>
13. Трофименко, А. О. (2017). Переваги використання мобільних технологій у процесі вивчення англійської мови. Педагогічна освіта: теорія і практика: Збірник наукових праць, 22 (2), 327–332.

Received 08.07.2025

Received in revised form 06.08.2025

Accepted 19.08.2025

Published 24.09.2025

Ромашина Зоряна Сергіївна, викладач, кафедра лінгвопедагогічного забезпечення професійної діяльності, Воєнна академія імені Євгенія Березняка, вул. Ілленка, 81, м. Київ, Україна, 04050
E-mail: romashynazoriana@gmail.com