

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Західноукраїнський національний університет

Навчально-науковий інститут міжнародних відносин ім. Б. Д. Гаврилишина

Кафедра іноземних мов та інформаційно-комунікаційних технологій

ЗЕЛІНСЬКА Світлана Василівна

**Гейміфікація у навчанні англійської лексики: ефективність ігрових матеріалів у розвитку мотивації та результатів навчання /
Gamification in Teaching English Vocabulary: The Effectiveness of Game-Based Methods in Enhancing Motivation and Learning Outcomes**

спеціальність: 035 – Філологія

освітньо-професійна програма – Філологія (германські мови): методика викладання і переклад

Кваліфікаційна робота

Виконав студент групи ФІЛм-21

С. В. Зелінська

Науковий керівник

Кваліфікаційну роботу

допущено до захисту:

“ ___ ” _____ 20__ р.

Завідувач кафедри

ТЕРНОПІЛЬ - 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ ЛЕКСИКИ	6
1.1. Поняття гейміфікації та основні підходи	6
1.2. Теорії мотивації як основа гейміфікації (SDT, ARCS, «потік»).....	18
1.3. Гейміфікація у контексті навчання іноземних мов: світовий та український досвід	28
1.4. Огляд емпіричних досліджень гейміфікації в навчанні мов	36
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНИЙ АНАЛІЗ ТЕРМІНОСИСТЕМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ	45
2.1. Огляд і характеристика відібраних досліджень	45
2.2. Порівняльний аналіз результатів: вплив на мотивацію та лексичні досягнення.....	52
2.3. Ігрові елементи та інструменти, що забезпечують ефективність навчання.....	56
2.4. Обмеження та проблемні аспекти у використанні гейміфікації	58
2.5. Практичні рекомендації для впровадження у навчання англійської лексики	60
РОЗДІЛ 3. МОВНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ТА КОМУНІКАТИВНА ОРГАНІЗАЦІЯ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ЗАВДАНЬ	64
3.1. Розробка системи гейміфікованих завдань для засвоєння лексики	64
3.3. Моделі уроків англійської мови з використанням гейміфікації	70
3.4. Очікувані результати впровадження ігрових методів	71
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	75
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	77
ДОДАТКИ	83

ВСТУП

Актуальність теми: У сучасному глобалізованому світі, де англійська мова виконує роль *lingua franca* – універсального засобу міжнародного спілкування у політиці, бізнесі, науці та освіті тощо, виникає потреба у дослідженні ефективних засобів навчання англійської мови. Згідно з дослідженнями, понад 1,5 мільярда людей у світі використовують англійську як рідну або другу мову, а ще сотні мільйонів вивчають її як іноземну. Для України вивчення англійської мови набуває особливої ваги у контексті європейської інтеграції, розширення міжнародних контактів, академічної мобільності та професійної конкурентоспроможності. Рівень володіння англійською мовою безпосередньо впливає на якість підготовки майбутніх фахівців, а також на можливість інтегруватися у світову освітню та наукову спільноту.

У середній школі володіння англійською лексикою є однією з ключових складових комунікативної компетентності учнів і визначає їхню здатність до подальшого навчання та соціальної інтеграції. Проте традиційні підходи до запам'ятовування лексики втрачають свою актуальність у сучасних реаліях, де інформаційне перенавантаження стає справжнім викликом. Вони часто призводять до зниження мотивації, пасивності учнів та обмеженого переносу знань у продуктивні мовленнєві ситуації. У цьому контексті стає актуальним пошук інноваційних методів навчання, зокрема дослідження «гейміфікації», що поступово набуває поширення як інструмент підвищення мотивації та залученості учнів. Гейміфікація – інтеграція ігрових елементів та механік у навчальний процес. Незважаючи на поточні позитивні результати окремих досліджень, є потреба в системному вивченні ефективності гейміфікованих методик у формуванні лексичних навичок серед учнів середньої школи.

Мета дослідження. Дослідити вплив гейміфікації на мотивацію і лексичні досягнення учнів середньої школи під час вивчення англійської

лексики та запропонувати методичні рекомендації щодо впровадження гейміфікованих практик у навчальний процес.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати теоретико-методологічні основи гейміфікації в освіті та їхнє застосування у навчанні англійської лексики.
2. Визначити психологічні механізми (через теорії мотивації), за допомогою яких гейміфікація впливає на учнівську активність.
3. Розробити гейміфікований курс/модуль для вивчення вибраних лексичних тем для 6–8 класів.
4. Порівняти проведені дослідження використання гейміфікації у навчанні англійської лексики та оцінити зміни в мотивації й лексичних навичках.
5. Сформулювати практичні рекомендації щодо інтеграції гейміфікації у навчальний процес.

Об'єкт дослідження: навчальний процес з освоєння англійської лексики в середній школі.

Предмет дослідження: гейміфіковані методи та елементи (бали, бейджі, рівні, квести, наратив тощо) та їх вплив на мотивацію і лексичні результати учнів.

Методи дослідження: теоретичний аналіз, систематизація джерел, педагогічний експеримент (квазіекспериментальна схема «експериментальна — контрольна групи»), педагогічне спостереження, анкетування (адаптовані шкали мотивації), тестування (пре-/пост-тести на рецептивну й продуктивну лексику), кількісний статистичний аналіз (t-тест/ANCOVA, оцінка ефект-розмірів, перевірка надійності шкал), якісний аналіз відкритих відповідей (тематичний аналіз).

Наукова новизна та практичне значення. Ця кваліфікаційна робота поєднує теоретичний огляд механізмів гейміфікації з емпіричною перевіркою їхньої ефективності саме у формуванні лексичних компетенцій серед школярів середнього віку. Практичне значення полягає в розробці адаптованого набору

гейміфікованих завдань і методичних рекомендацій, придатних для використання в шкільній практиці та подальшого масштабування.

Апробація результатів. Попередні результати дослідження були презентовані на міжнародній науково-практичній конференції «Сучасні тенденції у філологічних і педагогічних дослідженнях: вітчизняний і міжнародний вимір».

Структура роботи. Робота складається із вступу, трьох розділів, тринадцяти підрозділів, загального висновку, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи- 84 сторінки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ ЛЕКСИКИ

1.1. Поняття гейміфікації та основні підходи

Використання ігор у навчанні бере свій початок ще у XVII столітті. Уже на початку XX ст. вітчизняні дослідники у сфері педагогіки, зокрема К. Д. Ушинський, приділяли значну увагу грі як діяльності, що сприяє навчанню дітей і дорослих. У XXI ст., в умовах інформатизації освіти та активного поширення цифрових ресурсів і навчальних програм, з'явився новий термін – «гейміфікація».

Активне використання цього поняття у педагогічних дослідженнях розпочалося після виходу праці американського ученого К. Каппа [42] Гейміфікація трактується як інтеграція ігрових елементів у неігрові процеси, зокрема освітні, а також як застосування мислення, естетики та механіки ігор для підвищення зацікавленості, залучення учнів та зростання їхньої мотивації .

Популярність гейміфікації пояснюється тим, що вона органічно поєднується з ключовими властивостями цифрових технологій – мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подачі матеріалу та інформативністю . Крім того, вона забезпечує реалізацію провідних дидактичних принципів:

- усвідомленості й активності (оперативний зворотний зв'язок, можливість оцінювання й самооцінювання);
- наочності (динамічна мультимедійна подача знань);
- системності та послідовності (поступове ускладнення завдань);
- індивідуалізації (можливість створення власної траєкторії навчання);
- доступності (вибір рівня складності відповідно до можливостей);
- міцності засвоєння (емоційна залученість) [9, с. 116].

Мотивація є визначальним чинником у процесі опанування будь-якої діяльності, однак вона не виникає самотійно. Тому педагог постійно шукає

нові способи активізувати прихований потенціал учнів і спрямувати їх на досягнення кращих результатів. Як же зробити так, щоб дитина із задоволенням виконувала навіть складні чи не надто цікаві завдання? Найефективніша відповідь — використати гру.

Прихильники гейміфікації підкреслюють, що її застосування необхідне для:

- зацікавлення учнів;
- підтримання уваги;
- безпечного експериментування (гра дозволяє спробувати нове без страху помилки);
- покращення результативності (зусилля сприймаються як менш обтяжливі).

Завдяки ігровим методам учень відчуває, що контролює процес навчання. Якщо інші види діяльності часто виконуються «для когось», то гра завжди має внутрішню мотивацію: вона здійснюється заради задоволення, цікавості та перевірки власних можливостей.

Особливо ефективним цей підхід є у вивченні іноземних мов, зокрема англійської, де ігрові технології сприяють формуванню стійкого інтересу та підвищенню результативності. Відмінність гейміфікації від інших ігрових методик полягає у використанні принципів, властивих саме комп'ютерним іграм, що дозволяє глибше залучати учнів до навчального процесу.

Серед ключових переваг гейміфікації у навчанні англійської мови можна виокремити такі:

- навчальний процес стає динамічним, емоційно привабливим та насиченим;
- новий матеріал засвоюється природно й без надмірних вольових зусиль;
- гра викликає позитивні емоції, що одночасно посилюють мотивацію та покращують запам'ятовування.

Отже, урок, побудований на основі ігрових елементів, підтримує інтерес і активність школярів, створює сприятливу емоційну атмосферу, у якій кожен учень залучений до роботи. Важливим принципом гейміфікації є забезпечення постійного зворотного зв'язку: педагог має змогу корегувати хід заняття, утримуючи увагу класу. Ігрові підходи легко застосовуються як у колективній, так і в індивідуальній формі роботи та можуть бути ефективними для учнів різних вікових категорій.

Сучасний етап розвитку мовної освіти акцентує увагу на формуванні навичок самоосвіти. Це вимагає створення умов, які б стимулювали пізнавальну активність школярів і допомагали організувати їхню самостійну діяльність. Особливої актуальності такі методи набувають у дистанційному та змішаному навчанні англійської мови. У цьому контексті активно використовуються різні форми гейміфікації: комп'ютерні ігри, мобільні навчальні застосунки (наприклад, Learningapps, Quizlet, Classtools), програми з доповненою реальністю (Peronio, Reading Kingdom), а також сервіси з 3D-взаємодією через аватари (Machinima, Second Life).

Вивчення англійської в закладах освіти розпочинається вже у молодших класах. Діти цього віку особливо захоплюються іграми, тому використання ігрових програм значно підвищує ефективність навчання. Так, для здобувачів освіти 2–4 класів створено мультимедійний ресурс Enjoy Listening and Playing, який є додатком до підручника Enjoy English. Він має універсальний характер і може інтегруватися з іншими навчальними матеріалами для початкового етапу вивчення мови. Програма спрямована на розвиток слухової пам'яті та навичок аудіювання, допомагає засвоювати нову лексику й удосконалювати читання. Її можна використовувати у класі (з мультимедійним обладнанням) або вдома як інструмент закріплення вивченого матеріалу [3, с. 136].

Для старшокласників великою популярністю користується платформа Duolingo. Вона пропонує різноманітні вправи — від диктантів і письмових завдань до тренування усного мовлення. За проходження уроків користувачі

отримують «бали досвіду», а завершення курсу передбачає опанування близько 2000 нових слів.

Ще однією поширеною платформою є Lingualeo, символом якої виступає ігровий персонаж – левеня Лео. Система ґрунтується на принципах поетапного формування навичок: від постановки особистої мети до відпрацювання мовленнєвих умінь до рівня автоматизму. Робота починається з тесту на рівень знань і визначення інтересів учня, на основі яких формується індивідуальний план навчання. Платформа використовує автентичні матеріали – пісні, відео, аудіокниги, виступи TED, курси Coursera тощо. Завдяки поєднанню візуальної, слухової та моторної пам'яті Lingualeo створює різноманітне освітнє середовище, яке робить процес опанування мови більш захопливим і результативним.

Урок англійської мови завжди має особливу атмосферу. Важливо досягти того, щоб учні чекали його з нетерпінням, сприймали як щось нове та захопливе, а кожне наступне заняття відрізнялося від попереднього і залишало приємні враження. Найефективнішим засобом для цього стає гейміфікація.

Серед основних причин застосування ігрових технологій у процесі вивчення англійської мови можна виокремити такі [3, с. 138]:

1. Комплексний розвиток мовних умінь. Ігрова діяльність дозволяє одночасно тренувати всі види мовленнєвої активності – говоріння, слухання, читання та письмо. Причому учні працюють не над нудними вправами з підручника, а активно залучаються до ігрового процесу, де необхідність володіння певним запасом слів і граматичних структур сприймається природно й ненав'язливо.

2. Стимулювання через елемент змагання. Бажання перемогти в грі вимагає максимальної віддачі знань і зусиль. При цьому у школярів виявляються додаткові здібності — літературні, музичні, артистичні тощо – залежно від завдань, які передбачає гра.

3. Зосередженість та увага. Ігрова форма утримує інтерес упродовж усього заняття. Учні не відволікаються, оскільки успіх у грі напряму залежить від їхньої участі «тут і зараз».

4. Зняття психологічної напруги та подолання мовного бар'єра. Гра допомагає учням розслабитися, позбутися скутості та тривожності, що часто виникають під час спроб висловлюватися англійською. У невимушеній атмосфері діти показують кращі результати й швидше набувають упевненості у власних силах.

5. Створення реальних комунікативних ситуацій. Ігрова діяльність формує умови, коли потрібно пояснити значення слова, зрозуміти іншого, виконати інструкцію або досягти конкретного результату. Таким чином, знання застосовуються не «заради правил», а в реальному спілкуванні.

6. Формування позитивного мікроклімату. Ігри об'єднують учнів у команду, розвивають взаємопідтримку, довіру та дух співпраці. Завдяки цьому на уроках створюється доброзичлива атмосфера, що позитивно впливає на навчальні досягнення.

7. Системність засвоєння мовного матеріалу. Під час ігор одночасно відпрацьовується вимова, граматичні конструкції та лексика. Саме ці три складові становлять основу опанування англійської, а гейміфікація робить їх вивчення послідовним і захопливим.

Метод здобуття знань, що базується на безпосередньому впливі на інтерес людини до процесу навчання, її внутрішній мотивації продовжувати роботу та відчутті задоволення від результатів, істотно підвищує ефективність навчання, зокрема темп опанування й якість отриманих умінь і навичок. У грі учасники виступають у ролі персонажів, які отримують нові характеристики, іноді недосяжні у повсякденному житті. Ці характеристики часто мають вибіркового характер, що дозволяє моделювати поведінку гравця так, щоб уникати небажаних рис та підсилювати позитивні [9, с. 117].

Концепція «Нова українська школа» чітко визначає стратегічні орієнтири як для педагога, так і для методичної служби: підготовка сучасного вчителя у

середовищі суспільства, яке постійно навчається. У формулі НУШ ключове місце займає педагог нової генерації – активний учасник освітніх та соціальних трансформацій, мотивований, компетентний, висококваліфікований, який володіє академічною свободою та розвивається протягом усього життя. Він уміє самостійно й творчо опанувати нову інформацію, вибудовувати навчальний процес навколо потреб і можливостей дитини, максимально наближаючи освітній шлях до її індивідуальних особливостей, інтересів та життєвих цілей [11, с. 54].

Гейміфікація у навчанні передбачає інтеграцію ігрових елементів у навчальне середовище для формування знань і навичок, потрібних у професійній діяльності (Yu-kai Chou). На думку Ray Wang (CEO & Principal Analyst компанії *Constellation Research, Inc*), гейміфікація є системою принципів і процесів, які застосовуються для залучення, стимулювання та впливу на окремих осіб, групи й спільноти задля формування їхньої поведінки та досягнення визначених результатів.



Рис.1.1 Складові процесу гейміфікації навчання

Важливим чинником результативного навчання є чітке розуміння особливостей цільової аудиторії. На перебіг освітнього процесу впливають вік,

соціальне становище, рівень попередніх знань, готовність до навчання та інші характеристики. Однак цих даних недостатньо без урахування умов, у яких реалізується навчальна гра. Саме умови можуть як сприяти ефективному засвоєнню матеріалу, так і навпаки — знижувати концентрацію учасників та зменшувати результативність. До таких умов належать тривалість ігрового процесу, місце його проведення, індивідуальний чи груповий формат, кількість учасників тощо. Глибоке розуміння цільової групи й умов гри допомагає викладачеві або тренеру заздалегідь передбачити фактори, що можуть зменшити навчальний ефект. Прикладами таких «пасток» є поєднання гри з письмовими завданнями, що ускладнює зосередженість, або відсутність належної мотивації у гравців.

Наступним кроком організації є визначення цілей і завдань навчання. Інструктор повинен орієнтувати учнів на конкретні досягнення, серед яких можуть бути складання іспиту, виконання підсумкової роботи чи створення проекту. Більш прикладними завданнями виступають опанування ключових положень дисципліни, формування навичок виконання певних вправ і засвоєння навчальної програми. Важливо, щоб мета та завдання були сформульовані зрозуміло, адже лише в поєднанні з урахуванням аудиторії й умов навчання вони дають змогу перейти до планування ресурсів [13, с. 64].

Успішне застосування гейміфікації вимагає наявності низки компонентів. По-перше, необхідний механізм відстеження прогресу. Це може бути система, подібна до грошової одиниці, яка збільшується або зменшується залежно від правильних чи помилкових дій гравця, а також під впливом зовнішніх факторів, як-от плин часу. Накопичення такої умовної «валюти» дає змогу переходити на нові рівні, що стимулює інтерес та активізує засвоєння матеріалу. Поділ на рівні виступає сильним мотиваційним інструментом, оскільки прагнення отримати новий досвід штовхає учня до глибшого занурення в навчання.

Не менш важливим елементом є правила. Вони встановлюють рівні стартові умови для всіх учасників, що створює додатковий мотиваційний ефект. Виконання завдань відповідно до правил забезпечує поступове

засвоєння матеріалу та відкриває доступ до нових етапів гри (наприклад, до вивчення наступної теми).

Важливу роль відіграє й система зворотного зв'язку. Вона дозволяє викладачу контролювати динаміку навчання, а учням — бачити власні результати, наприклад, у вигляді звітів про проходження тестів, що стимулює подальший прогрес.

Оскільки гейміфікація передбачає інтеграцію ігрових механік у навчальний процес, необхідно чітко визначити, які саме елементи будуть використані. Їх умовно можна розділити на індивідуальні та соціальні. До перших належать бали, часові обмеження, віртуальні нагороди; до других — рейтингові таблиці, колективна взаємодія, командні завдання. Кожен тип елементів викликає у гравців різні реакції, тому їх добір має бути продуманим і збалансованим, аби максимально посилити освітній ефект.

Щоб певний процес можна було віднести до гейміфікованих, він повинен відповідати чотирьом критеріям, сформульованим Джейн Макгонігал у її виступі на платформі TEDx:

- наявність чітко окреслених цілей, які виступають рушійною силою для залучення учасників;
- встановлення зрозумілих і послідовних правил, що визначають межі та способи досягнення цих цілей;
- функціонування прозорої та стабільної системи зворотного зв'язку, яка не лише демонструє реальність досягнення мети, а й допомагає гравцям дотримуватися правил;
- добровільне прийняття умов гри та згода діяти відповідно до встановлених норм.

Себастьян Детердінг разом із колегами виокремлює чотири поняття, що ґрунтуються на ідеї гри: гейміфікація, серйозні ігри, забавки та ігровий дизайн. Різниця між цими категоріями розкривається у двох вимірах:

- «ігри» проти «забавок» (gaming vs. playing) – що відображає рівень спрямованості та контрольованості діяльності;

- «повністю» чи «частково» (whole vs. parts) – що вказує на ступінь інтеграції ігрових елементів у сам процес.



Рис. 1.2 Категорії гейміфікації

Серйозні ігри (*serious games*) орієнтовані на досягнення конкретної мети, яка пов'язана з вирішенням реальних завдань чи моделюванням життєвих ситуацій.

Забавки (*toys*) не передбачають чітко визначених правил і не спрямовані на досягнення певного результату; їхня основна функція полягає у викликанні позитивних емоцій та забезпеченні можливості невимушеного експериментування.

Ігровий дизайн (*playful design*) також не ставить конкретних завдань, підтриманих системою правил, однак він покликаний робити процес взаємодії комфортнішим, приємнішим і більш доступним для сприйняття.

Гейміфікація вирізняється тим, що інтегрує окремі ігрові елементи у навчальний чи професійний процес, залишаючи незмінною його базову структуру. Водночас, розмежування між цими поняттями є здебільшого

теоретичним, оскільки у практичній діяльності вони можуть органічно поєднуватися.

Ключові складові гейміфікації охоплюють:

- Динаміку — застосування сценаріїв, що передбачають активну участь користувача та його реакції в реальному часі;
- Механіку — використання характерних для ігор елементів (бали, віртуальні винагороди, статуси, бонуси тощо);
- Естетику — створення ігрової атмосфери, яка сприяє емоційній залученості учасників;
- Соціальну взаємодію — організацію комунікації та співпраці, що є невід’ємними складовими ігрового середовища.

У XXI столітті пріоритетним завданням освіти стає розвиток у дітей ключових компетентностей. Така потреба зумовлена динамічними змінами сучасного світу – соціальними, технологічними та політичними, що вимагають від особистості здатності ухвалювати морально виважені рішення, бути мобільною, відповідальною, ефективно комунікувати та досягати успіху. Це, у свою чергу, потребує переосмислення освітніх стратегій, уточнення пріоритетів і наповнення навчання новим змістом, спрямованим на формування цілісної, життєздатної особистості.

Сучасні наукові дослідження засвідчують зростання інтересу до вивчення впливу ігор на освітній процес (Ke, 2009; Kebritchi, Hirumi & Bai, 2008; Wu, Chiou, Kao, Hu & Huang, 2012b). Так звані «навички XXI століття» охоплюють широкий спектр умінь: навчатися та мислити інноваційно (зокрема критичне мислення, креативність, командна співпраця й ефективна комунікація), а також компетентності у сфері інформаційних технологій, медіа та цифрових інструментів [2, с. 88].

У сучасних школах досі немає єдиної універсальної моделі, здатної забезпечити ефективне формування ключових життєвих навичок у здобувачів освіти. Водночас низка досліджень доводить, що ігри, навіть розважальні за своїм характером, можуть бути потужним засобом пізнання. Вони відкривають

простір для усвідомленого навчання завдяки створенню адаптивних викликів, підтримці інтересу, можливостям для самовираження, творчого відкриття, отримання миттєвого зворотного зв'язку та чітко окресленим цілям. Крім того, ігровий процес дозволяє гравцям відчувати контроль над власними діями, занурюватися у процес, взаємодіяти в умовах співпраці й змагання, переживати змінювану систему винагород і долати труднощі з мінімальним ризиком серйозної невдачі (Anderson, 2011; Gee, 2007; Squire, 2011).

Особливо цінним для освітнього простору є навчання, що ґрунтується на серйозних іграх, насичених змістом та практичними сенсами. Такі ігри швидко знаходять відгук у дітей та молоді, формуючи безліч історій успіху: від використання Minecraft у початковій школі до цифрових ігор, які стимулюють роздуми над складними соціальними та моральними проблемами.

Гейміфікація, у свою чергу, постає як метод підвищення результативності навчання чи професійної діяльності. Регулярна й монотонна практика нерідко перетворюється на рутину, знижуючи рівень зацікавленості та концентрації. Альтернативою цьому є стан потоку — глибоке занурення у виконувану діяльність, коли людина настільки зосереджена, що втрачає відчуття часу й водночас досягає максимальної продуктивності. Дослідження засвідчують, що саме гейміфіковані підходи здатні створювати умови, подібні до стану потоку: чітке усвідомлення цілей, баланс між викликами й уміннями, постійний контроль і якісний зворотний зв'язок. У результаті виникає єдність дії й свідомості, підвищена концентрація, втрата відчуття часу та навіть самозабуття [45, с. 54].

Популярність багатокористувацьких рольових ігор на кшталт World of Warcraft пояснюється їхньою видовищністю та потребою у колективних діях. Виконання завдань, спільні атаки чи бої з ворогами вимагають від учасників командної роботи та взаємопідтримки. У таких умовах формується природна необхідність постійної комунікації – як через чат, так і за допомогою голосових каналів. І саме ця особливість може бути корисною для шкільної практики:

вчитель здатен трансформувати досвід гри у навчальні вправи, групові дискусії чи розбір кейсів, формуючи командний дух у класі.

Водночас важливо враховувати, що учні нерідко виявляють байдужість до традиційних завдань у школі, оскільки навчальні цілі здаються їм відірваними від реальності. Ігровий простір, навпаки, створює привабливу, зрозумілу і водночас мотивуючу реальність. Тому використання елементів гейміфікації, зокрема ігрових форм спілкування, може допомогти вчителю активізувати учнів, навчити їх співпраці та ефективної комунікації [6].

Отже, ігри не слід розглядати як загрозу освіті. Навпаки — вони пропонують нову модель навчального процесу, де успіх досягається шляхом подолання труднощів, поступового руху до мети та отримання заслуженої винагороди. Відчуття задоволення при цьому має біологічну основу: воно зумовлене вивільненням дофаміну — нейромедіатора, який відповідає за емоційну реакцію і переживання радості. Це відбувається тоді, коли людина розв'язує складну задачу, знаходить правильне рішення, опановує нову дію чи долає інтелектуальну або практичну перешкоду. Саме тому в освітньому процесі варто застосовувати такі інструменти, які дозволяють учням бачити власний поступ, переживати досвід успіху та відчувати той самий «ігровий азарт», що й під час відеоігор.

Сучасна людина щодня стикається з необхідністю досягати нових результатів: здобуває знання, працює, взаємодіє з іншими, ставить перед собою амбітні завдання та відкриває нові можливості. У цьому процесі значну роль відіграють технології, які спрощують виконання більшості справ. Здавалося б, навчання й робота мали б стати цікавішими, ніж будь-коли, однак дедалі частіше в центрі уваги опиняється інша проблема – відчуття монотонності й нудьги.

Особливо це помітно у сфері освіти. Сьогоднішні школярі вже давно замінили традиційні зошити й олівці у своїх портфелях на смартфони, планшети чи портативні ігрові консолі. І головне їхнє призначення – ігри. Діти грають удома, на подвір'ї, під час перерв у школі. Проте з першим дзвінком

вони змушені миттєво перемикаються на урок, який часто виглядає набагато менш захопливим, ніж будь-яка гра. Навчальний процес у класі нерідко залишився майже незмінним у порівнянні з тим, яким він був десятки років тому. Для більшості учнів це стає синонімом одноманітності й нудьги [14, с. 239].

Тож виникає логічне питання: як зробити так, аби навчання, робота та повсякденне життя були не лише корисними, а й цікавими?

Відповідь доволі проста – потрібно навчитися перетворювати діяльність на гру. Гра приваблює у будь-якому віці, адже вона дарує позитивні емоції, створює атмосферу залученості та водночас може бути надзвичайно корисною. Саме тому актуальним є дослідження можливостей гейміфікації – процесу, що дозволяє наповнити навчання ігровими елементами, зробивши його більш динамічним, захопливим і мотивуючим.

1.2. Теорії мотивації як основа гейміфікації (SDT, ARCS, «потік»)

Розуміння механізмів мотивації є ключовим для ефективного застосування гейміфікації в освітньому процесі, адже саме мотивація визначає рівень залученості учнів, їхню готовність до навчальної діяльності та здатність досягати поставлених цілей. Традиційне навчання іноземних мов, зокрема англійської, нерідко стикається з проблемою зниження інтересу школярів, особливо в середніх класах, коли зростає потреба в інтерактивних та емоційно привабливих формах роботи. Саме в цьому контексті теорії мотивації стають теоретичною основою для впровадження гейміфікаційних стратегій, адже вони пояснюють, які чинники стимулюють учнів до навчання та як можна перетворити освітній процес на внутрішньо значущу діяльність.

Серед найбільш впливових концепцій, що лягли в основу гейміфікації, варто виділити теорію самодетермінації (Self-Determination Theory, SDT), яка акцентує увагу на базових психологічних потребах особистості — автономії,

компетентності та соціальній взаємодії. Її принципи допомагають зрозуміти, чому елементи гейміфікації, такі як вибір завдань, система рівнів і нагороди, здатні підтримувати інтерес учнів. Не менш важливою є мотиваційна модель ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), що визначає, як через уважність, значущість матеріалу, упевненість у власних силах та задоволення від досягнень можна посилювати мотивацію школярів у процесі навчання. Третій підхід – це концепція «поток» (Flow), розроблена М. Чікцентмігаї, яка описує стан повного занурення в діяльність, коли учень відчуває баланс між рівнем складності завдання та власними здібностями. Саме досягнення цього стану є однією з головних цілей гейміфікації, адже тоді навчання сприймається не як обов'язок, а як захопливий процес.

Таким чином, поєднання цих теорій дозволяє пояснити психологічні механізми ефективності гейміфікації та окреслити шляхи її практичного застосування. Вони забезпечують наукове підґрунтя для створення навчальних середовищ, у яких мотивація учнів підтримується природним чином, а процес засвоєння знань відбувається у формі цікавої та змістовної діяльності.

Сучасні підходи до гейміфікації значною мірою спираються на фундаментальні теорії мотивації, які пояснюють, як і чому люди залучаються до діяльності та прагнуть досягати результатів.

Теорія самодетермінації (Self-Determination Theory, SDT) є широкою макротеорією мотивації людини, що виникла на основі досліджень внутрішньої мотивації та охоплює численні емпіричні та польові дослідження у різних соціальних і професійних контекстах.

Внутрішня мотивація визначається як природне прагнення особи до пізнання, інтересу, пошуку викликів, а також розвитку власних умінь і знань незалежно від зовнішніх винагород. Дослідження останніх чотирьох десятиліть демонструють, що саме внутрішня мотивація є ключовим чинником прогнозування ефективності навчання, продуктивності, творчого потенціалу, гармонійного розвитку та психологічного благополуччя індивіда.

Такі мотиваційні стани стимулюють пошук новизни та складних завдань і формують готовність відкривати нові проблемні ситуації. Іншими словами, внутрішньо мотивована поведінка базується на інтересах та схильностях людини, а не на зниженні тривожності або страху невдачі. Як наголошує Е. Десі, самодетермінація є не лише здатністю, а й фундаментальною потребою людини, яка спонукає до включення в діяльність, що сприяє розвитку навичок гнучкої взаємодії із соціальним середовищем [44, с. 87].

Дослідження до середини 1980-х років показали, що ситуаційні чинники можуть посилювати або ослаблювати внутрішню мотивацію. Позитивний зворотний зв'язок і можливість вибору стимулюють зацікавленість, тоді як надмірні обмеження, крайні строки виконання завдань або критика можуть її знижувати. На цій основі Десі та Райан сформулювали концепцію, що внутрішня мотивація є функцією психологічного розвитку протягом життя та ґрунтується на базових потребах у автономії та компетентності. Розвиток особистості розглядається як процес взаємного актуалізування внутрішніх потенціалів, інтересів, знань, цінностей та регуляторних механізмів, що забезпечує їхню гармонійну інтеграцію.

Водночас внутрішня мотивація не виключає значення зовнішніх стимулів. Зовнішня мотивація проявляється через ступінь інтерналізації та інтеграції цінності діяльності. Інтерналізація характеризує, наскільки особа усвідомлює значущість виконуваних дій, а інтеграція описує процес переходу від зовнішнього контролю до внутрішньо саморегульованої поведінки.

У теорії самодетермінації виділяють три основні психологічні потреби, критично важливі для розвитку внутрішньої мотивації та оптимального особистого благополуччя:

- Автономія – потреба відчувати себе ініціатором власних дій, керувати своїми рішеннями та контролювати життєвий шлях;
- Компетентність – прагнення розвивати свої знання, навички та здатність досягати бажаних результатів;

- Пов'язаність – потреба у відчутті близькості, взаєморозуміння та значущості у стосунках із іншими людьми.

Найменш інтегрованою формою регулювання поведінки вважається зовнішня мотивація, яка спрямована на отримання винагород або уникнення негативних наслідків, не забезпечуючи глибокого внутрішнього залучення.

Автономне саморегулювання є ключовим чинником формування здоров'язберігаючої поведінки, оскільки воно підвищує ефективність прикладених зусиль, наполегливість та стабільність дій особистості. У цьому контексті задоволення потреб у автономії, компетентності та соціальній взаємозалежності забезпечує свободу активності та здатність до самоорганізації. Таким чином, самодетермінація передбачає відчуття свободи не лише у взаємодії з зовнішніми обставинами, а й у керуванні власними внутрішніми ресурсами. Центральним поняттям у цій теорії виступає автономія, тобто здатність діяти як самостійний суб'єкт, керуючись глибинним відчуттям себе.

Автономія характеризується переживанням волі та цілісності, відчуттям того, що власна поведінка є справжньою та самоорганізованою, а не нав'язаною зовнішніми чинниками або внутрішньою суперечливістю. У рамках теорії SDT компетентність і автономія виступають важливими детермінантами активного пізнавального пошуку, зацікавленості та розвитку творчих здібностей: підтримка цих потреб стимулює внутрішню мотивацію, тоді як їхнє нехтування її підриває. Самодетермінація концептуально розглядається як здатність людини визначати власні цілі і досягати їх на основі усвідомлення себе та оцінки своїх ресурсів, при цьому соціальний контекст відіграє вирішальну роль у підтримці або обмеженні оптимальної мотивації [14, с. 245].

Компетентність проявляється у відчутті власної ефективності та розвитку майстерності у завданнях оптимальної складності, що стимулюють особистість до вдосконалення своїх здібностей. Як зазначає А. Бандура, переконання у власній самоефективності є критично важливим механізмом суб'єктності, а отже, й самодетермінації. Це переконання формує уявлення людини про себе та

навколишній світ, регулює міжособистісні стосунки, постановку цілей та досягнення результатів. Недостатня впевненість у власних можливостях знижує готовність до активних дій і рішучість.

До здатностей, необхідних для самодетермінованої поведінки, належать уміння робити вибір, вирішувати проблеми, захищати власні інтереси, володіти внутрішнім локусом контролю, самосвідомістю та здатністю до самопізнання. Особистість розглядається як цілісна система, що перебуває у гармонії з навколишнім світом та виділяє з нього ті його аспекти, які мають для неї цінність і зміст. Мотиви самореалізації визначаються не лише потребою сферою, а й ціннісно-сисловою структурою особистості. Самодетермінація тісно пов'язана із системою ціннісних та смислових орієнтацій і визначає перспективу майбутнього, цілі та смисли особистості.

Дослідження підтвердили, що успіх у досягненні цілей більш імовірний, якщо вони відповідають основним потребам особистості та отримують підтримку співчутливих оточуючих, а не контролюючих чи директивних структур. Важливим компонентом самодетермінації є також воля, яка базується на внутрішній мотивації та прагненні до компетентності. Вона дозволяє субординувати потреби, координувати дії та визначає локус каузальності – внутрішній чи зовнішній контроль над поведінкою [15, с. 151].

Отже, самодетермінація – це здатність особистості свідомо обирати та реалізовувати власні дії, коли джерелом поведінки стають не зовнішні стимули, а внутрішні переконання, бажання та прагнення. Успіхи чи невдачі при цьому залежать від ефективності саморегуляції та усвідомленого використання власних ресурсів.

Розглянемо сутність мотиваційної моделі ARCS. Американський дослідник Джон Келлер, вивчаючи процес навчання, звернув увагу на ключову роль мотивації у здобутті знань, навичок, умінь та формуванні стійких звичок. В результаті він розробив модель мотивації ARCS, що складається з чотирьох взаємопов'язаних компонентів [17, с. 76]:

- Увага (Attention)

- Значущість (Relevance)
- Упевненість (Confidence)
- Задоволення (Satisfaction)

Модель ARCS являє собою системний підхід до проєктування мотиваційного навчання, який дозволяє створювати навчальні програми, що стимулюють інтерес і залученість учнів чи слухачів.

1. Attention (Увага). Келлер підкреслював, що привернення уваги до навчального матеріалу може здійснюватися через перцептивне збудження або виклик інтересу. Це можуть бути несподівані факти, твердження, що суперечать звичним уявленням слухачів, або проблеми, що потребують вирішення. Такий підхід стимулює допитливість та активне включення у навчальний процес.

2. Relevance (Значущість). Для ефективної мотивації важливо, щоб зміст курсу був практично застосовним і відповідав професійним потребам учнів. Встановлення зв'язку між новими знаннями та вже набутою інформацією дозволяє відчувати безперервність навчання, сприяє усвідомленню власного прогресу та підвищує зацікавленість у навчальному матеріалі.

3. Confidence (Упевненість). Викладач має створювати умови, за яких слухачі впевнені у своїх можливостях досягти поставлених цілей. Почуття власної здатності до успіху безпосередньо впливає на рівень мотивації: якщо учень сумнівається у власних силах, його готовність до активного навчання знижується.

4. Satisfaction (Задоволення). Модель ARCS демонструє прямий взаємозв'язок між задоволеністю та мотивацією, як внутрішньою, так і зовнішньою. Успішне виконання завдань та досягнення результатів під час навчання викликає у слухачів гордість та задоволення, що додатково підтримує їхню мотивацію до подальшого розвитку [42, с. 79].

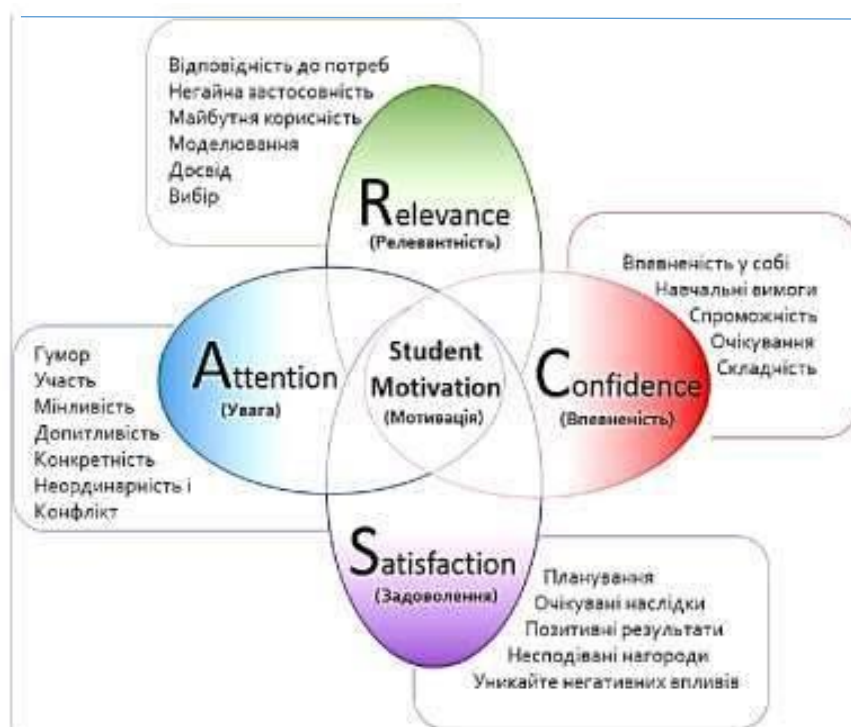


Рис. 1.3 Елементи моделі ARCS-мотивації за Дж. Келлером

Таблиця 1.1

Шляхи застосування моделі ARCS

<p>A – увага (attention) Як привернути увагу слухачів, зокрема під час дистанційного навчання?</p>	<p>Додавати ігри та рольові ігри. Використовувати різноманітні методи презентацій. Додавати мультимедійні елементи у навчальні матеріали. Використовувати гумор. Додавати візуальні елементи. Задавати питання. Ставити проблемні завдання.</p>
<p>R – значущість (relevance) Дати слухачам усвідомити, що саме для них буде важливого в процесі навчання.</p>	<p>Використовувати знайомі приклади. Використовувати відповідний наратив (історії з життя). Надати причини, чому вміст є актуальним. Пояснити цілі навчання. Пояснити переваги проходження цього курсу (модуля). Пояснити, що на курсі можна поліпшити, як можна розширити свої навички після проходження курсу. Реагувати на запитати про цілі у слухачів. Створити зв'язок з уже набутими знаннями. Повідомити про майбутнє використання нових знань. Представити приклади для наслідування, історії успіху в результаті застосування нових концепцій. Проектувати навчання з урахуванням гнучкості.</p>
<p>C – упевненість (confidence) Допомогти слухачам відчувати себе впевненими.</p>	<p>Надавати вимоги до оцінювання продуктивності в навчанні. Забезпечити зворотний зв'язок. Конструктивний зворотний зв'язок може посилити позитивну поведінку та навички. Показати прогрес від навчання на курсі. Заохочувати слухачів робити маленькі кроки до реалізації цілі.</p>

S – задоволення (satisfaction) Визнавати зусилля та успіх.	Давати слухачам зворотний зв'язок з підтримкою, винагороджувати за навчання. Надавати можливість практикувати те, що було вивчено, за допомогою реальних дій з вирішення проблем, моделювання або рольових ігор. Забезпечити підкріплення навчального матеріалу.
--	--

У сучасному освітньому процесі важливо враховувати, що високі результати навчання досягаються лише за умови гармонійного поєднання академічних знань із психоемоційним станом особистості. Одним із ключових чинників ефективності навчання є досягнення стану потоку (Flow) – психічного стану повного занурення в діяльність, що супроводжується відчуттям задоволення від самого процесу. Потік характеризується не лише глибокою концентрацією на завданні, а й позитивними емоціями: легкістю, радістю та внутрішнім піднесенням після виконання дій [29, с. 197].

Цей феномен знайомий багатьом: наприклад, коли ви настільки захоплені розмовою, що втрачаєте відчуття часу, або під час творчості, коли натхнення настільки сильне, що зупинитися неможливо; або у грі, коли концентрація настільки висока, що всі інші подразники перестають існувати. У таких випадках людина перебуває у стані потоку.

Під час цього стану увага природно спрямовується на досягнення мети, оскільки зникає потреба боротися із зовнішніми чи внутрішніми загрозами. Часте переживання потоку підвищує загальну якість життя. Люди, здатні входити у стан потоку навіть за умов труднощів, вирізняються чіткою внутрішньою спрямованістю та сильною особистісною мотивацією, яка не піддається легкому впливу зовнішніх обставин.

Міхай Чиксентмігаї, автор концепції потоку, зазначав, що «найбільш значущі моменти виникають тоді, коли тіло і розум максимально залучені до складних і цінних завдань. Кожна людина має тисячі можливостей для саморозкриття через виконання таких завдань» [12, с. 64].

Щоб відчути потік, важливо забезпечити баланс між складністю завдання та рівнем навичок особистості. Завдання, яке надто легке, швидко викликає

нудьгу, а надто складне - стрес і розчарування, що унеможлиблює перебування у потоці. Класичний приклад — геймер, який годинами може грати, не помічаючи голоду, втоми чи часу. Переживання потоку супроводжується позитивними емоціями, відчуттям сенсу та задоволення, що позитивно впливає на загальний стан благополуччя.

Поняття flow було вперше введено Чиксентмігаї у 1975 році в книзі *Beyond Boredom and Anxiety*. Хоча ідея пікових переживань не була новою і перегукувалася з концепціями Маслоу та Ласкі, підхід Чиксентмігаї вирізнявся системністю та науковою обґрунтованістю. Протягом наступних років стан потоку вивчався у різних сферах: педагогіці, психології, рекреаційній діяльності, ігровому дизайні тощо [18, с. 89].

Стан потоку можна охарактеризувати як повне занурення у діяльність із відчуттям інтенсивного задоволення. Він виникає під час різних активностей: від спорту до творчості, музики, мистецтва та навіть наукової роботи. Чиксентмігаї підкреслював, що саме перебування у стані потоку є оптимальним для внутрішньої мотивації, адже людина повністю фокусується на своїх діях та переживаннях.

Для того щоб досягти цього стану, необхідне дотримання певних умов:

1. Баланс завдання та навичок – завдання має відповідати рівню підготовки, щоб уникнути тривоги або нудьги.
2. Чіткі цілі та очікувані результати – вони допомагають підтримувати концентрацію і розуміння сенсу діяльності.
3. Комфортне середовище – зручний простір, мінімум відволікаючих факторів та адекватне планування часу сприяють глибокому зануренню.

Стан потоку стимулює мотивацію та ефективність студентів, сприяє зниженню стресу і кращому засвоєнню матеріалу. Водночас, він підвищує відчуття задоволення від навчання та сприяє розвитку критичного мислення.

Чиксентмігаї виділив дев'ять ключових елементів стану потоку:

1. Баланс між завданням і навичками;
2. Злиття усвідомлення та дії;

3. Чітка ціль;
4. Однозначний зворотний зв'язок;
5. Глибока концентрація;
6. Відчуття контролю над діями та завданням;
7. Зникнення самосвідомості;
8. Зміна сприйняття часу;
9. Аутотелічний досвід – задоволення від самої діяльності без потреби у зовнішній винагороді [10, с. 87].

Таким чином, підтримка стану потоку у навчальному процесі дозволяє створити більш ефективне, мотивуюче та задовольняюче середовище для студентів, сприяючи їхньому розвитку, творчості та самореалізації. Гуманістичні методи навчання, що враховують інтереси, мотивацію та внутрішній потенціал учнів, допомагають досягти стану потоку, створюючи умови для глибокого занурення у навчальну діяльність.

Отже, сучасні підходи до гейміфікації ґрунтуються на глибокому розумінні механізмів мотивації, що дозволяє забезпечити ефективну залученість користувачів у навчальний або робочий процес. Теорія самовизначення (SDT) підкреслює значення внутрішньої мотивації, яку формують автономія, відчуття компетентності та соціальна взаємодія, що у гейміфікованих середовищах проявляється у можливості учасника самостійно обирати дії, відчувати власні успіхи та співпрацювати з іншими. Модель ARCS Дж. Келлера додає практичну структуровану основу для підтримки мотивації, поєднуючи увагу, актуальність завдань, впевненість у власних силах та задоволення від досягнутого результату, що дозволяє не лише активізувати інтерес, а й підтримувати його на високому рівні протягом усього процесу діяльності. Концепція «поток» Чиксентмігаї демонструє, що глибока концентрація, повне занурення у завдання та баланс між складністю діяльності і рівнем навичок створюють умови для максимальної продуктивності та задоволення, а також знижують психоемоційне навантаження, сприяючи стійкій внутрішній мотивації. Інтеграція цих теоретичних основ у практику

гейміфікації дозволяє проектувати середовища, де мотивація є не лише зовнішньо стимульованою, а й внутрішньо підтримуваною, що підвищує ефективність засвоєння матеріалу, сприяє активному саморозвитку та творчому підходу до виконання завдань. Відповідно, застосування принципів SDT, ARCS та концепції потоку створює синергію, яка забезпечує комплексний підхід до мотивації, робить процес навчання або роботи більш захопливим, продуктивним і емоційно задовільним для учасників, що в сучасних умовах є ключовим фактором успіху будь-якої освітньої чи професійної діяльності.

1.3. Гейміфікація у контексті навчання іноземних мов: світовий та український досвід

За останні два десятиліття спостерігається активне впровадження технологій у процес навчання іноземних мов. Використання цифрових пристроїв значно змінило підходи до навчання, надаючи учням нові можливості, такі як запис голосу, збереження матеріалів, автоматичне розпізнавання мовлення та перевірка граматики. Ці технології дозволяють зробити процес навчання ефективнішим і результативнішим.

Крім того, цифрові засоби збагатили візуальну складову навчання, представляючи матеріали у більш інтерактивній та захопливій формі. Миттєвий зворотний зв'язок дозволяє учням швидко отримувати виправлення та рекомендації, що прискорює опанування мовних навичок. Використання мобільних пристроїв і цифрових платформ також сприяє самостійному та персоналізованому навчанню, надаючи учням більше контролю над процесом.

Особливу увагу слід приділити появі портативних гаджетів, таких як смартфони та планшети, які дають змогу навчатися у будь-який час і в будь-якому місці. Це особливо важливо для вивчення іноземних мов, оскільки такі заняття потребують тривалого часу, регулярних повторень та наполегливості. У класі зазвичай бракує часу для таких повторювальних завдань, тому мобільні

пристрої дозволяють ефективно використовувати «розірвані» проміжки часу поза навчальними аудиторіями [16, с. 144].

Разом із перевагами технологізованого навчання існує проблема підтримки мотивації та залученості. Самостійний характер технологічного навчання може призводити до зниження активності та браку взаємодії з викладачами чи одногрупниками. У довгостроковій перспективі це може навіть спричиняти відмову від курсу.

У сучасному світі, який характеризується швидкою цифровою трансформацією та глобалізацією, володіння іноземними мовами перестає бути просто перевагою й стає ключовою компетентністю для успішної професійної реалізації. У цьому контексті особливо актуальним є пошук ефективних методів навчання, які відповідають вимогам цифрового суспільства та інтересам нового покоління учнів. Технологічна революція радикально змінила підходи до вивчення мов, відкривши широкі можливості для використання інноваційних освітніх технологій. У умовах глобальної діджиталізації та розвитку штучного інтелекту володіння іноземними мовами необхідне не лише для спілкування з міжнародними партнерами, а й для ефективної роботи з сучасними інформаційними системами та професійною літературою [7, с. 21].

Традиційні методи навчання часто не забезпечують достатньої мотивації та активного залучення учнів у навчальний процес. Наукові дослідження показують, що саме мотивація є ключовим чинником успішності навчання, який безпосередньо впливає на розвиток мовних навичок. Вона формується на основі особистих переконань, цінностей і потреб людини та визначає її готовність докладати зусиль, долати труднощі та активно включатися у процес навчання. Усвідомлення цих механізмів допомагає педагогам створювати навчальні підходи, здатні підтримувати інтерес і залученість учнів.

Враховуючи важливість мотивації у вивченні іноземних мов, викладачі та методисти активно досліджують новітні освітні стратегії, що відповідають сучасним запитам учнів. Одним із перспективних напрямів у цьому контексті є інтеграція елементів гейміфікації в освітній процес.

Гейміфікація, як інноваційний метод навчання, дозволяє вирішувати проблему низької мотивації, поєднуючи ігрові механіки з навчальними цілями. Її використання сприяє підвищенню інтересу та активної участі учнів, відповідаючи сучасним освітнім трендам. У контексті вивчення іноземних мов гейміфікація стає інструментом, що забезпечує інтерактивне та захопливе навчальне середовище [4].

Сутність гейміфікації полягає у застосуванні принципів і елементів гри в неігрових сферах, зокрема у навчанні, для стимулювання мотивації та досягнення освітніх результатів. Вона сприяє створенню динамічного навчального середовища та підвищує ефективність опанування мовними навичками, що особливо важливо для покоління, яке звикло до інтерактивної взаємодії з контентом.

Ефективність гейміфікації обумовлена кількома ключовими принципами. По-перше, вона передбачає створення безпечного середовища, де помилки сприймаються як природна складова навчального процесу, що знижує тривожність і стимулює експериментування та креативність. По-друге, застосування елементів змагання та системи досягнень, таких як рейтинги, бали та візуально привабливі завдання, мотивує учнів до активної участі та підтримує відчуття прогресу. По-третє, гейміфікація сприяє формуванню навчальних спільнот через командну взаємодію, де успіх залежить від ефективної комунікації та співпраці, що одночасно розвиває соціальні навички та надає можливість практикувати мову у природних комунікативних ситуаціях.

Використання ігрових механік дозволяє трансформувати традиційні мовні завдання в цікаві виклики, створюючи інтерактивне середовище, що підвищує залученість учнів. Крім того, гейміфікація стимулює когнітивні процеси та розвиток критичного мислення, активує систему винагород мозку та покращує запам'ятовування нової лексики, граматики й мовних патернів.

Особливу цінність представляє здатність гейміфікації формувати внутрішню мотивацію. На відміну від класичних методів, що базуються на

зовнішніх стимулах, таких як оцінки, гейміфіковане навчання забезпечує задоволення від самого процесу навчання, поєднуючи інтерес, відчуття прогресу та позитивні емоції від досягнення цілей. Така мотивація є стійкішою та ефективнішою для тривалого опанування мови [5].

Не менш важливим аспектом є використання сучасних цифрових платформ та мобільних додатків, таких як Kahoot, Duolingo, Quizlet чи Socrative, що дозволяють організувати навчання у формі гри, адаптованої до індивідуальних потреб учнів. Ці інструменти сприяють розвитку автономного навчання та забезпечують можливість практикувати мовні навички у будь-який час і в будь-якому місці.

Отже, аналіз сучасної наукової та методичної літератури свідчить, що гейміфікація є ефективним інструментом підвищення мотивації при вивченні іноземних мов. Вона створює безпечне інтерактивне середовище, активує внутрішні механізми мотивації, сприяє розвитку критичного мислення та соціальних навичок і дозволяє адаптувати навчання до вимог цифрового суспільства, забезпечуючи стійкий інтерес учнів до мовних компетенцій.

В останні роки спостерігається значне зростання використання цифрових технологій гейміфікації у навчанні англійської мови. Поняття англійської як іноземної мови (EFL) передбачає її вивчення в країнах, де англійська не є основною мовою, тоді як англійська як друга мова (ESL) стосується вивчення англійської тими, для кого вона не є рідною, але яка домінує у країні навчання. Незважаючи на різницю термінів, обидва підходи охоплюють осіб, для яких англійська не є рідною, і спрямовані на розвиток ключових мовних компетенцій – аудіювання, говоріння, читання та письма. Покращення цих навичок залишається актуальною сферою досліджень через специфічні труднощі, з якими стикаються учні під час оволодіння мовою.

Історично навчання англійської мови проходило через низку педагогічних підходів. З 1970-х років значну увагу почали приділяти комунікативному аспекту навчання, що призвело до розвитку двох основних концепцій – комунікативного навчання мови (Communicative Language

Teaching, CLT) та навчання мови на основі завдань (Task-Based Language Teaching, TBLT). Комунікативний підхід робить акцент на взаємодії та діалогах у процесі вивчення мови, проте дослідження показують, що в багатьох випадках його ефективність обмежена через недостатні можливості учнів застосовувати англійську поза класом. Модифікацією CLT є підхід TBLT, який орієнтований на виконання автентичних завдань мовою, що вивчається, таких як проведення інтерв'ю, організація поїздок чи відвідування установ, що дозволяє практично застосовувати здобуті знання.

Окрім традиційних методів, останнім часом активно використовуються інноваційні педагогічні практики, серед яких перевернуте навчання, що передбачає отримання теоретичного матеріалу вдома через відеолекції, а час у класі відводиться на практичні завдання та інтерактивні вправи. Такий підхід довів свою ефективність у досягненні освітніх цілей у навчанні англійської як іноземної мови [48, с. 418].

Розвиток цифрових технологій створив нові навчальні середовища, що розширюють можливості учнів для практики мови. Серед них – платформи соціальних мереж, ігрові сервіси, спільні проєкти, дистанційна співпраця та інтерактивні цифрові ресурси. Ігрові технології займають особливе місце в сучасній освіті, а гейміфікація виступає одним із ефективних інструментів, що дозволяє підвищити зацікавленість учнів і зробити навчальний процес більш захопливим.

Гейміфікація створює атмосферу активного навчання, де учні отримують можливість долати навчальні виклики, відчувати задоволення від власних досягнень і отримувати негайний зворотний зв'язок. Завдяки цьому підвищується мотивація та залученість студентів, вони більш активно беруть участь у навчальному процесі та демонструють стійку зацікавленість у опануванні англійської мови.

У останні роки значно зросла увага до застосування цифрової гейміфікації у навчанні іноземних мов, оскільки цей підхід довів свою ефективність у підвищенні мотивації та залученості учнів. Англійська мова як

іноземна передбачає її вивчення в країнах, де вона не є основною мовою, тоді як англійська як друга мова охоплює навчання тих, хто не є носієм мови в країні, де англійська домінує. Незважаючи на термінологічні відмінності, обидва напрямки орієнтовані на тих, для кого англійська не є рідною, і спрямовані на розвиток ключових мовних навичок: аудіювання, говоріння, читання та письма. Потреба у вдосконаленні цих умінь обумовлена труднощами, з якими стикаються учні під час оволодіння мовою [49, с. 830].

Дослідження, проведені за останні десятиліття, свідчать про широкий спектр використання гейміфікації в мовному навчанні. Аналіз 64 наукових робіт, проведених у період з 2000 по 2020 рік, показав ефективність мобільного вивчення мов на основі ігор порівняно з немобільними платформами. Особливо результативними виявилися імерсивні та симуляційні ігри, що інтегрують цілі, постійний зворотний зв'язок та автономію, підтримуючи мотивацію, впевненість і допитливість учнів. Часто мобільні платформи гейміфікації надають змогу адаптувати рівень складності завдань під здібності гравців, що забезпечує оптимальний баланс між викликом та доступністю. Найбільш помітними результатами такого навчання стали розширення словникового запасу та підвищення позитивного емоційного стану учнів.

Дослідження також підтвердили ефективність популярних платформ, таких як Duolingo, які застосовують елементи гейміфікації: значки, рейтингові таблиці, бали та інші нагороди. Використання цих інструментів сприяє покращенню академічних результатів, розвитку навичок аудіювання та комунікації, а також активному засвоєнню нової лексики. Проте, коли початковий інтерес до гейміфікованих елементів слабшає, виявляється, що недостатньо акцентуватися лише на конкуренції та повторенні; важливо включати співпрацю, змістовний контекст та релевантні завдання, які стимулюють справжнє навчання.

У сучасному освітньому середовищі інтеграція технологій стала необхідною складовою ефективного навчання. Прогрес у розвитку комп'ютерного обладнання, програмного забезпечення та вебтехнологій

дозволив створювати нові форми навчання та трансформувати методики викладання. Більшість сучасних учнів відносять до категорії «цифрових аборигенів», тобто тих, хто з раннього віку зростає у технологічно насиченому середовищі та володіє особливими навичками обробки інформації. Покоління Y відзначається активним використанням блогів, ігор і соціальних мереж, спілкуванням через текстові повідомлення та онлайн-платформи, що формує нові стандарти взаємодії та навчальної діяльності [40, с. 16].

Викладачі іноземних мов активно інтегрують ці тенденції у навчальний процес, використовуючи інформаційно-комунікаційні технології, мобільні ресурси та ігрові методики. Застосування гейміфікації дозволяє створювати більш захопливе та ефективне навчальне середовище, де учні можуть не лише засвоювати знання, а й взаємодіяти один з одним, вирішуючи навчальні задачі у форматі соціальної гри. Наприклад, компанія Deloitte впровадила гейміфіковану систему у своїй Академії лідерства, використовуючи бейджі для відзначення досягнень учасників, які можна демонструвати на професійних платформах, таких як LinkedIn, що забезпечує видимість їхніх успіхів у глобальному професійному середовищі.

Загалом інтеграція гейміфікації у навчання другої мови сприяє підвищенню внутрішньої мотивації, розвитку навичок подолання викликів, активній взаємодії учнів та створенню більш ефективного та привабливого освітнього процесу. Гейміфікація виступає не лише інструментом мотивації, а й засобом формування соціальної взаємодії, розвитку критичного мислення та забезпечення глибшого засвоєння мовного матеріалу [21, с. 603].

Ключовим елементом гейміфікації в освітньому процесі є інтеграція навчальних цілей у структуру гри. Учень сприймає ці цілі як завдання, виконання яких відкриває доступ до наступного рівня або етапу навчання. Зміна рівнів складності та поступовий перехід від одного етапу до іншого формує чітку систему результатів і дозволяє педагогу, що працює з мовою L2, ефективно планувати навчальний процес, враховуючи рівень навичок учнів. Це стимулює педагогів адаптувати методики викладання, визнаючи подібність між

механікою гри та процесом навчання. Завдяки такому підходу учень сприймає себе як активного учасника, метою якого є успішне завершення рівня або модуля. У психологічно-педагогічній перспективі просування учня відбувається після успішного виконання завдань або завершення певного розділу, що позитивно впливає на його мотивацію та самооцінку [25, с. 193].

Оцінювання прогресу учнів здійснюється через різні гейміфіковані механізми, які дозволяють відстежувати засвоєння мовного матеріалу. Використання гейміфікації у навчанні іноземної мови на рівні L2 надає викладачеві можливість формувати уроки із врахуванням колективного та індивідуального прогресу, виділяючи додатковий час на завдання підвищеної складності та концентруючись на розвитку вільного володіння мовою. Такий підхід підвищує залученість учнів і стимулює їхню зацікавленість у процесі навчання.

Особливу роль у мотивації відіграє публічне визнання досягнень учнів. Система винагород, що передбачає похвалу або нагороди, посилює зацікавленість у навчанні та підтримує активну участь у гейміфікованому середовищі. Наприклад, використання бейджів для оцінювання прогресу в мовному класі виконує подвійну функцію: служить мотиваційним стимулом і одночасно виконує роль формувального оцінювання, встановлюючи високі стандарти для здобувачів освіти. Такі нагороди створюють невеликі «бар'єри» для учнів, мотивуючи їх прагнути досягти вільного володіння мовою. Аналогічно, у класичних методах учитель може публічно відзначати успіх учня золотою зіркою чи іншою символічною винагородою, що підвищує його зацікавленість [23, с. 2545].

Дослідження підтверджують, що бейджі та інші системи винагород ефективно залучають учнів до активної діяльності, наприклад, написання наукових робіт або виконання практичних завдань. Водночас необхідно пам'ятати, що такі стимули не повинні замінювати традиційне оцінювання. Надмірна заміна класичної системи оцінок винагородами може негативно впливати на процес засвоєння знань і знижувати якість навчання.

1.4. Огляд емпіричних досліджень гейміфікації в навчанні мов

Огляд емпіричних досліджень гейміфікації в навчанні мов починається з усвідомлення того, що за останнє десятиліття кількість емпіричних робіт у цій сфері значно зросла, причому дослідження охоплюють широкий спектр освітніх контекстів – від закладів початкової та середньої освіти до вищої освіти та неформального навчання. Основна частина емпіричних досліджень спрямована на виявлення впливу гейміфікаційних інтервенцій на мотивацію, залученість та безпосередні навчальні результати, зокрема на засвоєння лексики, граматичних структур та розвиток чотирьох мовленнєвих навичок. Водночас дослідники використовують різні підходи: експериментальні й квазіекспериментальні дизайни для визначення ефективності інструментів, польові дослідження для оцінки застосованості у реальному класі та змішані методи, які поєднують кількісні вимірювання з глибинними інтерв'ю та спостереженням, щоб краще зрозуміти процеси мотивації та сприйняття учнями і вчителями гейміфікації.

Методологічно дослідження демонструють значну різноманітність: багато робіт покладаються на перед- і післятестування для оцінки приросту лексичних знань, широко використовуються опитувальники для вимірювання мотивації та емоційного ставлення, лог-файли цифрових платформ дають можливість аналізувати поведінкову залученість (кількість взаємодій, час на завдання), а інтерв'ю та відкриті відповіді допомагають виявити суб'єктивний досвід учнів. У ряді досліджень застосовувалися валідовані шкали – наприклад, інструменти для вимірювання занурення (immersion) або самооцінки мотивації — проте помітна частина робіт використовує авторські опитувальники або якісні описи, що ускладнює порівняння результатів між дослідженнями.

За тематикою значна частка емпіричних робіт зосереджена саме на вивченні лексики: дослідники досліджували, як гейміфікаційні механіки (бали,

бейджі, прогрес-бари, таблиці лідерів) та інтерактивні сценарії впливають на швидкість запам'ятовування, довготривале утримання слів та вміння використовувати їх у контексті. Результати цих досліджень зазвичай свідчать про позитивний короткостроковий ефект на запам'ятовування та підвищення мотивації: учасники демонструють кращі результати у пост-тестах, показують більшу активність у навчальних завданнях і позитивніше ставлення до уроків. Водночас ряд робіт вказує на неоднорідність впливу: ефект часто залежить від дизайну гейміфікації — елементи, що стимулюють співпрацю й надають змістовний зворотний зв'язок, дають більш стійкий позитивний результат ніж прості механіки накопичення балів чи жорсткої конкуренції.

З-поміж цифрових платформ і додатків, що розглядалися в емпіричних дослідженнях, найбільш поширеними виявилися як комерційні сервіси (наприклад, популярні мобільні застосунки та веб-платформи для вивчення мов), так і спеціально розроблені дослідниками середовища. Важливо, що багато авторів підкреслюють не сам факт наявності ігрового елемента, а його педагогічну інтеграцію: вікторина або гра мають бути органічно пов'язані з навчальними цілями, давати релевантний зворотний зв'язок і передбачати адаптацію до рівня учня. Там, де ці принципи дотримано, спостерігаються більш помітні академічні зрушення й вищий рівень задоволеності учнів.

Незважаючи на позитивні висновки, емпіричні дослідження виявляють ряд систематичних проблем і методологічних обмежень, які необхідно враховувати при інтерпретації результатів. Серед найпоширеніших — коротка тривалість інтервенцій (часто кілька тижнів), що породжує ризик «ефекту новизни», обмежені розміри вибірок, відсутність або слабка якість контрольних груп, а також недостатня увага до довготривалого збереження знань і перенесення навичок у реальні комунікативні ситуації. Багато авторів також відзначають, що показники мотивації чи задоволеності часто вимірюються суб'єктивними або нерепрезентативними інструментами, що ускладнює узагальнення висновків[31, с. 116].

Окрему увагу емпірики приділено соціальним і емоційним аспектам гейміфікації: дослідження показують, що правильно спроектовані ігрові елементи можуть знизити тривогу при використанні іншомовної мови, підвищити емоційну залученість і стимулювати автономію в навчанні. Водночас надмірна орієнтація на зовнішні нагороди (лише бали чи матеріальні заохочення) іноді призводить до зниження внутрішньої мотивації у вже зацікавлених учнів, що підкреслює необхідність тонкої балансування між зовнішніми і внутрішніми мотиваційними стимулами.

Аналіз географічного розподілу емпіричних робіт вказує на високу концентрацію досліджень у країнах Азії та Близького Сходу, частіший фокус на вищій освіті та середніх школах у регіонах з активно розвинутою цифровою інфраструктурою; водночас існує відносно мало робіт, присвячених регіональним особливостям середньої та початкової школи в Україні, що виокремлює потребу у локалізованих дослідженнях. Також помітною є тенденція до використання дослідницьких кейсів із застосуванням комерційних платформ – що дає вигоду в масштабуванні, але може обмежувати глибоке аналізування механізмів навчання.

Емпірична база підтверджує потенціал гейміфікації як ефективного інструмента для підвищення мотивації та підтримки процесу засвоєння лексики, проте одночасно підкреслює потребу в більш строгих і тривалих дослідженнях. Подальші емпіричні зусилля мають зосередитися на експериментальних дослідженнях із контрольними умовами і більшими вибірками, на довготривалому відстеженні стійкості ефектів та трансферу знань у реальні мовні ситуації, на стандартизації інструментів вимірювання мотивації й залученості, а також на вивченні контекстуальних факторів — зокрема ролі підготовки вчителя, технічної доступності та культурних особливостей освітніх систем. Саме така емпірично обґрунтована практика дозволить перейти від поодиноких позитивних кейсів до системних впроваджень гейміфікації, що справді підвищуватимуть якість навчання іноземних мов.

Гейміфікацію визначають як використання ігрових елементів у неігрових контекстах, проте широкого застосування вона набрала лише у другій половині 2010-х років. Гейміфікацію описують як застосування елементів ігрового дизайну, таких як бали, таблиці лідерів і бейджі, у навчанні з метою створення подібного до гри навчального досвіду. За концепцією Каппа, гейміфікація – це не лише використання ігрових механік для підвищення зацікавленості учнів, а й створення інтерактивного навчального середовища та розвитку автономії здобувачів освіти. Бейджі, нагороди, накопичувальні бали та рейтинги створюють видимі стимули для студентів та визначають очікувану поведінку у навчанні[42].

Проектування гейміфікованого навчального середовища передбачає поєднання трьох ключових аспектів: динаміки, механік та компонентів гри. Динаміка гри включає статус, винагороду, самовираження, конкуренцію за правилами та досягнення. Механіки гри охоплюють рівневу систему, сюжетний контекст, завдання, досягнення та рейтинги. Компоненти гри включають аватари, зворотний зв'язок, бали, трофеї, бейджі, індикатори прогресу та віртуальні подарунки. Усі ці елементи спрямовані на те, щоб викликати в учнів цікавість, змагальність, допитливість та емоційне переживання, переконувати їх та змінювати поведінку, що уможливорює ефективне навчання. Завдяки легкості впровадження на портативних пристроях гейміфікація активно застосовується у цифровому середовищі.

У останні роки цифрова гейміфікація активно інтегрується у навчання англійської мови як іноземної та другої (EFL/ESL). Англійська як іноземна мова (EFL) вивчається в країнах, де вона не є домінуючою, а англійська як друга мова (ESL) – у країнах, де англійська переважає, але для учнів вона не є рідною. У цьому дослідженні обидва терміни розглядаються разом, оскільки йдеться про людей, для яких англійська не є рідною. Покращення навичок аудіювання, говоріння, читання та письма стало важливою темою наукових досліджень [31, с. 116].

Протягом історії навчання EFL/ESL застосовувалися різні методики. З 1970-х років у викладанні почали використовувати комунікативний підхід, що включає комунікативне навчання мов та навчання мовам на основі завдань. Комунікативне навчання мов (CLT) акцентує увагу на взаємодії та комунікації під час вивчення мови. Проте деякі дослідники зазначають, що CLT не завжди досягало поставлених цілей через недостатню можливість використання англійської поза класом. Як підкатегорія CLT, навчання на основі завдань (TBLT) зосереджене на застосуванні автентичної мови для виконання значущих завдань, наприклад, проведення інтерв'ю, відвідування лікаря чи планування подорожей мовою, що вивчається. Інші підходи включають перевернуте навчання, яке дозволяє учням опанувати лекційний матеріал вдома та присвячувати час у школі практичним завданням. Дослідження показали ефективність цього методу у досягненні освітніх цілей та підвищенні результативності учнів.

У XXI столітті розвиток технологій і освіти відкрив нові можливості для мовного навчання: соціальні мережі, ігрові платформи, спільні та дистанційні проекти, різноманітні цифрові комбіновані ресурси. Ігрові елементи стають популярним напрямком. Гейміфікація в освіті допомагає зробити процес навчання цікавішим і захопливим, сприяє участі студентів, миттєвому зворотному зв'язку, відчуттю досягнення та задоволенню від подолання завдань [33, с. 17].

Через зростаючу популярність гейміфікації з'являються систематичні огляди її застосування у мовному навчанні. Наприклад, дослідження Su та ін. порівняли 64 роботи щодо мобільного та немобільного навчання на основі ігор і виявили широке застосування гейміфікації, зокрема в імерсивних та симуляційних іграх. Найчастіше використовувалися елементи «цілі або правила, сенсорні стимули та адаптивні завдання». Адаптивні завдання дозволяють підлаштовувати складність гри під рівень учнів. Найпоширенішими результатами були розширення словникового запасу та позитивні емоційні стани учнів. Інше дослідження про платформу Duolingo показало, що

гейміфіковане навчання покращує успішність у мовах, розширює словниковий запас, підвищує навички аудіювання та комунікації, хоча елементи конкуренції не завжди сприяють ефективному навчанню.

Гейміфікація має як переваги, так і обмеження. Вона може підвищувати мотивацію та зацікавленість, зменшувати тривогу учнів, покращувати успішність і сприяти автономії, проте іноді впливає лише тимчасово і не замінює глибокого змістового навчання. Важливим аспектом є підготовка вчителів до використання цифрових технологій та інтеграції гейміфікації у навчальні практики.

Отже, гейміфікація у цифровому середовищі відкриває нові можливості для ефективного навчання англійської як іноземної та другої мови, створюючи інтерактивне, мотивуюче та гнучке навчальне середовище, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та розвитку навичок учнів.

Для виявлення потенційних публікацій цього огляду дослідники шукали літературу в базах даних Web of Science та Scopus, обмежуючись рецензованими виданнями. Часових рамок для дати публікації не було, що дозволило створити цілісну картину розвитку та застосування гейміфікації у викладанні англійської мови як іноземної (EFL) та як другої мови (ESL). Використаний пошуковий запит мав вигляд: (gamification OR gaming OR gamified OR game-based) AND (EFL OR ESL OR L2 OR English OR Foreign Language OR Second Language) AND (instruction OR teaching OR learning OR e-learning OR education). Усі публікації, чиї назви, анотації або ключові слова відповідали цьому запиту, були взяті до уваги для збору найбільш релевантної літератури та відбору статей високої якості. Щоб відсіяти неякісні матеріали, використовували чотири критерії включення: по-перше, статті мали бути опубліковані англійською мовою, оскільки англійська є лінгва франка для комунікації між носіями та неносіями мови; по-друге, дослідження повинно зосереджуватись на використанні цифрової гейміфікації у викладанні та навчанні EFL/ESL, без врахування освітніх відеоігор чи серйозних ігор; по-третє, статті мали бути опубліковані у рецензованих журналах, без

конференційних матеріалів, глав у книгах, неопублікованих дисертацій чи оглядів літератури; і по-четверте, дослідження повинно бути емпіричним, щоб відповідати загальній меті огляду. Спершу дослідники переглянули назви, анотації та ключові слова статей. У разі сумнівів читали повний текст для остаточного рішення [26, с. 255].

Більшість статей опубліковані за останні шість років, що свідчить про відносну новизну галузі. Використовували різноманітні цифрові платформи, такі як Kahoot, Duolingo, Moodle, Baicizhan, Shanbay, а також самостійно розроблені програмні або веб-інструменти. Рівні освіти, де застосовувалась гейміфікація, розподілялись так: вища освіта – 55%, середня школа – 32,5%, початкова школа – 12,5%. Дослідження здебільшого експериментальні, з використанням кількісних, якісних, квазі-експериментальних та змішаних методів. Методи збору даних включали анкети, спостереження за класом, інтерв'ю, журнали дослідника, самооцінку студентів, контрольні списки та тестування до і після експерименту. Зміст навчання охоплював словниковий запас, граматику, говоріння, читання, письмо, коледжний рівень англійської, аудіювання та інші аспекти. Дослідження проводились у понад десяти країнах: Китай, Малайзія, ОАЕ, Корея, Нідерланди, Саудівська Аравія, Іран, Іспанія, Туреччина, Сінгапур, Японія, Індонезія та Еквадор.

Багато досліджень підтвердили позитивне ставлення студентів та викладачів до гейміфікації, адже вона підвищувала мотивацію до навчання, стимулювала інтерес і залученість, створювала автентичне мовне середовище, покращувала мовні навички та компетенції, сприяла автономії та самоорганізації, а також підвищувала ефективність запам'ятовування матеріалу. Наприклад, у Китаї Zou (2020) досліджував гейміфікований перевернутий клас для 277 учнів початкової школи та восьми викладачів, використовуючи Kahoot і Edpuzzle для вправ та отримання миттєвого зворотного зв'язку. Студенти та викладачі визнали метод ефективним, хоча він був певним викликом. Almusharraf (2021) у Саудівській Аравії показав, що використання Kahoot у студентів літературних курсів підвищує залученість і

позитивно впливає на динаміку класу. Однак гейміфікація має недоліки: технічні проблеми, фіксовані навчальні рутинні, потенційно марне використання ігрових елементів, високий рівень тривожності через конкуренцію, а іноді елементи, такі як лідерборд, можуть лякати учнів [24, с. 10].

Найчастіше у дослідженнях використовувалися елементи гейміфікації, такі як зворотний зв'язок, бали, тести/вікторини, цифрові бейджі, лідерборди та нагороди, трохи рідше – прогрес-бар, оповідання, челенджі, відео, обмеження часу та конкуренція, а найменше – аватари, співпраця, рольові ігри та QR-коди. Наприклад, Lam et al. (2018) показали, що використання очок і лідербордів у платформі Edmodo мотивувало учнів брати активну участь у дискусіях та писати більше повідомлень онлайн. Гейміфікація активно застосовується у багатьох країнах, ефективна на різних рівнях освіти та може поєднуватися з перевернутим класом і повсюдним навчанням, де учні можуть вчитися у будь-який час і в будь-якому місці. Перевернутий клас дозволяє студентам освоїти базові знання самостійно перед заняттям, а у класі приділяти більше часу інтерактивним ігровим завданням. У повсюдному навчанні учні можуть практикувати англійську за допомогою мобільних пристроїв, виконувати завдання на свіжому повітрі та працювати в команді у реальному контексті [20, с. 3629].

Не всі викладачі погоджуються з використанням гейміфікації, особливо у середніх школах Китаю, де головна мета – високі результати на вступних іспитах. Головні переваги гейміфікації: підвищення мовних навичок, позитивний вплив на мотивацію та емоції, створення автентичного мовного середовища і розвиток комплексної компетенції. Для ефективного дизайну гейміфікованого навчального середовища слід враховувати три концепції: динаміку, механіку та компоненти гри. Найпопулярніші елементи: зворотний зв'язок, бали, вікторини та бейджі, а також прогрес-бар, лідерборди, аватари та оповідання. Конкуренція не завжди ефективна, тому рекомендується використовувати елементи співпраці, щоб всі учні могли брати участь без

страху невдачі. Дослідження показують, що співпраця та змістовний зворотний зв'язок є більш ефективними для мотивації та продуктивності студентів, ніж конкуренція та повторення [22, с. 235].

Отже, огляд підтвердив, що гейміфікація має значні переваги для навчання EFL/ESL: вона підвищує мотивацію, сприяє залученості, покращує мовні навички та створює автентичне навчальне середовище. Водночас важливо правильно поєднувати елементи гри та навчальний матеріал, враховувати рівень освіти, когнітивні можливості та потреби учнів, а також балансувати конкуренцію та співпрацю. Рекомендовано продовжувати застосування гейміфікованого навчання, роз'яснювати учням його мету та сприяти ефективному використанню навчальної платформи.

РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНИЙ АНАЛІЗ ТЕРМІНОСИСТЕМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ

2.1. Огляд і характеристика відібраних досліджень

У сучасних педагогічних дослідженнях питання використання гейміфікації у процесі навчання англійської лексики набуває особливого значення, оскільки воно безпосередньо пов'язане із формуванням стійкої мотивації до вивчення мови та підвищенням ефективності засвоєння нових знань. Відібрані для аналізу дослідження представляють різні підходи до використання ігрових методів і платформ, демонструючи як сильні сторони, так і певні обмеження впровадження цієї технології в освітній процес.

Гейміфікація визначається як використання елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах, проте вона не отримала широкого застосування до другої половини 2010-х років (Deterding et al., 2011). Werbach (2014) запропонував нове визначення гейміфікації, розглядаючи її як процес перетворення неігрової діяльності на більш ігрову. Інше визначення гейміфікації подає її як застосування елементів ігрового дизайну, таких як бали, рейтинги та бейджі, у неігровому контексті для створення навчального досвіду, подібного до гри (Landers et al., 2017). Капп підкреслював, що гейміфікація – це не просто використання ігрових механік для підвищення залученості учнів, а комплексна концепція, що передбачає стимулювання участі учнів, створення інтерактивного навчального середовища та формування автономії у навчанні. Бейджі, винагороди, кумулятивні бали та рейтинги забезпечують видимі стимули та очікувані поведінкові реакції учнів у навчанні (Shortt et al., 2021).

Проектування гейміфікованого навчального середовища передбачає інтеграцію трьох ключових концепцій: динаміки, механіки та компонентів гри (Bicen and Kosaçouun, 2018). Динаміка гри включає статус, винагороду, самовираження, змагання за правилами та досягнення. Механіка гри передбачає рівні, наративний контекст, виклики, досягнення та рейтинги. Компоненти гри включають аватари, зворотний зв'язок, бали, трофеї, бейджі, шкалу прогресу та

віртуальні подарунки (Deterding et al., 2011). Усі ці елементи покликані викликати у учнів цікавість, змагальність, допитливість і навіть фрустрацію, мотивувати їх та змінювати поведінку, що сприяє ефективнішому процесу навчання. Гейміфікація легко реалізується на портативних мобільних пристроях і широко застосовується у цифровому середовищі (Su et al., 2021), тому дане дослідження фокусується саме на цифровій гейміфікації.

Останні роки свідчать про активне впровадження цифрової гейміфікації у навчання англійської мови як іноземної (EFL) або другої мови (ESL) (Dehghanzadeh et al., 2019). Поняття EFL (English as a Foreign Language) використовується для опису навчання англійської у країнах, де вона не є рідною мовою, тоді як ESL (English as a Second Language), або англійська як додаткова мова, застосовується для навчання англійської серед носіїв інших мов у переважно англосовних країнах (Barber et al., 2009). У цьому дослідженні обидва терміни розглядаються разом, оскільки обидва стосуються учнів, для яких англійська не є рідною. Враховуючи складнощі, з якими стикаються не носії англійської мови, покращення їхніх навичок слухання, говоріння, читання та письма залишається важливою дослідницькою проблемою (Liu and Chu, 2010; Dehghanzadeh et al., 2019; Zohud, 2019).

Історично в навчанні EFL/ESL застосовувалося багато підходів. З 1970-х років почали використовувати комунікативний підхід (Communicative Language Teaching, CLT), який підкреслює взаємодію та комунікацію в процесі навчання (Savignon, 1991). Однак деякі дослідники відзначають, що CLT не завжди досягав своїх цілей у контекстах EFL через обмежену можливість студентів використовувати англійську поза класом (Humphries and Burns, 2015; Lee and Wallace, 2018). Як підкатегорія CLT, завдання-орієнтоване навчання (Task-Based Language Teaching, TBLT) спрямоване на використання автентичної мови для виконання змістовних завдань, таких як проведення інтерв'ю або планування поїздки (Skehan, 2003). Іншим поширеним підходом є перевернуте навчання (flipped learning), де учні вивчають лекції вдома та виконують практичні завдання у класі (Hockly and Dudeney, 2018), що довело свою

ефективність у досягненні навчальних цілей (Chen Hsieh et al., 2017; Lee and Wallace, 2018).

У XXI столітті розвиток технологій та освіти створив різноманітні навчальні контексти, які відкривають нові можливості для вивчення мови, зокрема соціальні медіа, ігрові платформи, спільні та дистанційні проекти (Kessler, 2018). Гейміфікація стала інноваційним трендом в освіті, що робить навчальний процес більш привабливим та веселим, сприяє залученню учнів і підвищує їхню мотивацію (Deterding et al., 2011; Lee and Hammer, 2011; Kapp, 2012; Bicen and Kocakoyun, 2018). У гейміфікованих навчальних контекстах учні відчують зацікавленість та задоволення, отримують миттєвий зворотний зв'язок, досягають успіху у виконанні завдань та отримують відчуття досягнення (Bicen and Kocakoyun, 2018).

Зважаючи на популярність гейміфікації у вивченні мови, було проведено кілька систематичних оглядів (Dehghanzadeh et al., 2019; Dehghanzadeh and Dehghanzadeh, 2020; Shortt et al., 2021; Su et al., 2021). Su et al. (2021) проаналізували 64 дослідження з 2000 по 2020 рр., присвячені мобільним і немобільним ігровим підходам у навчанні мови, і виявили широке застосування гейміфікації, особливо у мобільному навчанні, де вона легко реалізується на портативних пристроях. Найчастіше використовуваними елементами гри були цілі або правила, сенсорні стимули та адаптивні завдання, що дозволяє налаштовувати складність завдань відповідно до рівня учнів. Основними результатами навчання були освоєння лексики та позитивний емоційний стан учнів.

Дослідження Shortt et al. (2021) показало, що використання Duolingo позитивно впливає на навчальні результати, зокрема на академічні досягнення, розширення словникового запасу, навички слухання та комунікаційні навички. Важливо, що учасники відзначали інтерактивний гейміфікований характер платформи та позитивно сприймали такі елементи, як бейджі, бали та рейтинги. Проте ефект новизни швидко зникає, і конкуренція та повторення не замінюють

значущого зворотного зв'язку та контексту, що варто враховувати при проєктуванні гейміфікованих навчальних активностей.

Інші огляди підтвердили, що Duolingo залишається найпоширенішою платформою для гейміфікації у вивченні мов, а англійська – найчастіше вивчена мова серед EFL/ESL-учнів (Dehghanzadeh and Dehghanzadeh, 2020; Turan and Akdag-Cimen, 2020). Систематичний огляд Dehghanzadeh et al. (2019) показав позитивний досвід ESL-учнів у цифровій гейміфікації, зокрема щодо залучення, мотивації та задоволення, однак дослідження EFL-учнів потребує додаткового вивчення.

Результати досліджень щодо впливу гейміфікації на навчання EFL/ESL суперечливі: з одного боку, вона знижує тривожність, підвищує мотивацію, зацікавленість і автономію учнів, покращує навчальні результати (Hwang et al., 2017; Vicen and Kocakoyn, 2018; Zohud, 2019; Barcomb and Cardoso, 2020); з іншого — короткострокові переваги не завжди переносяться на кінцеві результати, а надмірна конкуренція може навіть шкодити внутрішній мотивації (Domínguez et al., 2013; Hanus and Fox, 2015).

Отже, важливо, щоб учителі англійської мови мали знання про існуючі платформи та елементи гейміфікації, а також цифрову грамотність для створення гейміфікованих навчальних активностей. Підготовка вчителів до використання технологій у навчанні мови залишається недостатньо дослідженою сферою (Kessler, 2018; Soyoof et al., 2021).

У світлі зазначених прогалин це дослідження зосереджується на аналізі емпіричних досліджень щодо використання гейміфікації в EFL/ESL, зокрема цифрової гейміфікації, її переваг та недоліків, основних платформ та елементів, які застосовуються для створення навчальних активностей. Результати дозволяють краще зрозуміти сучасний стан використання гейміфікації у навчанні англійської мови та будуть корисні як для дослідників, так і для практиків у сфері формальної та неформальної освіти.

Більшість включених статей були опубліковані протягом останніх шести років, що свідчить про відносну новизну цього напрямку досліджень.

Дослідження використовували різноманітні цифрові навчальні середовища, включаючи широко відомі Kahoot (Hung, 2017; Zou, 2020; Alawadhi and Abu-Ayyash, 2021; Almusharraf, 2021; Chen, 2021; Ebadi et al., 2021), Duolingo (Bahjet Essa Ahmed, 2016; Guaqueta and Castro-Garces, 2018; Ajisoko, 2020), Moodle (Barcomb and Cardoso, 2020; Ho, 2020; Qiao et al., 2022), а також китайські гейміфіковані додатки Baicizhan (Dindar et al., 2021) та Shanbay (Fan and Wang, 2020). Деякі дослідження застосовували самостійно розроблене програмне забезпечення або веб-ресурси (Hwang et al., 2017; Hung, 2018), що підкреслює важливу роль цифрових гейміфікованих інструментів у навчанні EFL/ESL. Джерела публікацій – авторитетні журнали з індексацією SSCI або Scopus.

Розподіл рівнів освіти: вища освіта (55%), середня школа (32,5%), початкова школа (12,5%). Більшість досліджень були експериментальними. Використовувалися кількісні, якісні, квазіекспериментальні та змішані методи, а також різні методи збору даних: опитування, спостереження в класі, інтерв'ю, щоденники дослідників, саморефлексія учнів, чек-листи, попередні та підсумкові тести тощо.

Контент навчання включав словниковий запас (27,6%), граматику (20%), говоріння (15%), читання (15%), письмо (10%), академічну англійську (7,5%), аудіювання (7,5%), морфологічну усвідомленість (2,5%), літературу (2,5%) та ділову англійську (2,5%). Деякі дослідження охоплювали кілька аспектів одночасно (Fan and Wang, 2020). Дослідження проводилися у понад десяти країнах: Китай, Малайзія, ОАЕ, Корея, Нідерланди, Саудівська Аравія, Іран, Іспанія, Туреччина, Сінгапур, Японія, Індонезія, Еквадор та інші.

Багато досліджень відзначали позитивне ставлення учнів та викладачів до гейміфікації у навчанні EFL/ESL, оскільки вона підвищувала мотивацію до навчання (Liu and Chu, 2010; Hwang et al., 2017; Ge, 2018; Homer et al., 2018; Hung, 2018; Sun and Hsieh, 2018; Ho, 2020; Zou, 2020; Alawadhi and Abu-Ayyash, 2021; Almusharraf, 2021; Chen, 2021; Kaban and Karadeniz, 2021; Qiao et al., 2022), стимулювала інтерес і активність учнів (Hung, 2018; Kingsley and Grabner-Hagen, 2018; Sun and Hsieh, 2018; Ho, 2020; Zou, 2020; Alawadhi and

Abu-Ayyash, 2021; Wang et al., 2021), допомагала створювати автентичне мовне середовище (Wu et al., 2014; Mei and Yang, 2019), підвищувала компетентність і продуктивність учнів (Sandberg et al., 2014; Hung, 2017; Hwang et al., 2017; Sevilla Pavón and Haba Osa, 2017; Lam et al., 2018; Hashim et al., 2019; Hong et al., 2020; Zou, 2020), сприяла самостійному навчанню та автономії (Sandberg et al., 2014; Rueckert et al., 2020) та покращувала запам'ятовування знань (Ge, 2018; Chen et al., 2019).

Наприклад, Zou (2020) досліджував сприйняття учнями та викладачами початкових класів гейміфікованого перевернутого класу в Китаї. Проєкт тривав рік, у ньому брали участь 277 учнів і 8 викладачів у Гонконзі. Використовувалися платформи Kahoot та Edpuzzle для організації навчальних активностей, з миттєвим зворотним зв'язком та рейтингами учнів для мотивації. Дані збиралися через інтерв'ю, спостереження, саморефлексію та щоденники дослідників. Результати показали, що і учні, і викладачі вважали гейміфіковані перевернуті класи ефективними для підвищення мотивації, активності, впевненості та навичок саморегуляції.

Almusharraf (2021) вивчав вплив Kahoot на залучення студентів та динаміку занять у курсах англійської літератури онлайн у Саудівській Аравії. Виявилось, що студенти демонстрували вищий рівень зацікавленості під час гейміфікованих сесій, а мотивація та динаміка класу покращувалися порівняно з контрольними групами.

Втім, гейміфікація не є ідеальним підходом. Недоліки включають технічні проблеми (Hung, 2017; Guaqueta and Castro-Garces, 2018; Tan, 2018; Ebadi et al., 2021), фіксовані навчальні рутини (Fu et al., 2021), можливу неефективність ігрових елементів (Iaromenko, 2017), недостатній вплив на навички англійської (Homer et al., 2018; Lam et al., 2018; Qiao et al., 2022), високий рівень тривожності учнів у конкурентному середовищі (Hwang et al., 2017; Ge, 2018). Елементи як рейтинг або змагальний контекст можуть відштовхувати дітей (Li and Chu, 2021). Після зникнення ефекту новизни позитивний вплив гейміфікації може бути тимчасовим (Hung, 2018).

Перспективи вчителів щодо використання гейміфікації суперечливі (Krishnan et al., 2021; Luo et al., 2021). Krishnan et al. (2021) зазначили, що гейміфікація корисна для EFL-викладачів, підвищує залученість і мотивацію, допомагає відстежувати прогрес учнів і сприяє здоровій конкуренції та співпраці. Натомість Luo et al. (2021) виявили негативне ставлення серед вчителів середніх шкіл у Китаї через побоювання щодо зниження ефективності навчання та результатів учнів у високостресових іспитах. Технічні характеристики інструментів також є важливим фактором: викладачі й учні віддають перевагу зручному та естетичному інтерфейсу. Різниця у сприйнятті пояснюється різним рівнем освіти учнів і навчальними цілями.

Дослідження показали, що використання гейміфікації значно поширилося і здобуло популярність у сфері навчання англійської мови як іноземної (EFL) та другої мови (ESL). Її застосовували в багатьох емпіричних дослідженнях у понад десяти країнах, де англійська не є рідною мовою. На відміну від деяких попередніх робіт (Phuong, 2020; Govender and Arnedo-Moreno, 2021), які стверджували, що онлайн-гейміфікацію здебільшого використовують для вивчення словникового запасу, наше дослідження показало, що гейміфікацію можна застосовувати для навчання словниковому запасу, граматиці, аудіюванню, говорінню, читанню, письму, вимові, академічній англійській і навіть англійській літературі. Це свідчить про практичність і доцільність використання гейміфікації в реальних класах EFL/ESL.

Гейміфікація також може поєднуватися з різними навчальними середовищами, наприклад, перевернутим класом (Hung, 2018; Zou, 2020) та всюдишним навчанням (ubiquitous learning) (Liu and Chu, 2010) – середовищем, яке підтримується мобільними пристроями та бездротовими мережами і дозволяє вчитися в будь-який час і в будь-якому місці (Ogata, 2009). У перевернутому класі самостійне навчання до заняття допомагає учням засвоїти базові знання, а в класі більше часу приділяється гейміфікованим та інтерактивним активностям для практичного застосування знань. У середовищі всюдишного навчання учні можуть виконувати завдання, наприклад,

практикувати аудіювання та говоріння через мобільні телефони, грати в квест на свіжому повітрі або спільно виконувати рольові ігри в класі. Такий підхід дозволяє навчатися без обмежень часу та місця і сприяє інноваційним методам навчання.

Втім, не всі викладачі вважають використання гейміфікації доцільним і ефективним. Наприклад, у середніх школах Китаю вчителі побоюються застосовувати гейміфікацію, оскільки вона не гарантує високого результату на вступних іспитах, що є критично важливими для прийому до університетів (Luo et al., 2021). В умовах орієнтованої на іспити системи навчання в Китаї вся програма та методика спрямовані на досягнення високих балів. Гейміфікація ж забезпечує переважно передачу знань, а не тренування, необхідне для успішного складання іспитів. Тому доцільність її використання залежить від навчальної мети.

Огляд 40 емпіричних досліджень підтвердив, що гейміфікація ефективна для навчання EFL/ESL. Вона покращує мовні навички, підвищує мотивацію, створює автентичне навчальне середовище та сприяє розвитку компетентностей. Впровадження гейміфікації потребує продуманого поєднання елементів гри, навчального контенту та рівня учнів.

Рекомендується продовжувати використання гейміфікованих занять, пояснювати учням мету та механізми гейміфікації і спрямовувати її на розвиток практичних навичок англійської мови. Дослідження слугує практичним посібником для вчителів і дизайнерів навчальних матеріалів, які прагнуть впроваджувати інноваційні гейміфіковані підходи в навчальний процес.

2.2. Порівняльний аналіз результатів: вплив на мотивацію та лексичні досягнення

Більшість досліджень відзначає позитивний вплив гейміфікації на внутрішню та зовнішню мотивацію учнів. Наприклад, використання платформ

Kahoot, Quizlet або цифрових ігор стимулювало інтерес до навчання, підвищувало залученість та бажання активно брати участь у заняттях (Hung, 2018; Almusharraf, 2021; Chen, 2021). Учні відзначали, що гейміфіковані активності виглядають цікаво, нагадують гру, що робить процес навчання більш захопливим і приємним. Додатково, елементи змагання та рейтинги (leaderboards) створюють відчуття досягнення та здорової конкуренції, що підсилює внутрішню мотивацію. Проте в деяких дослідженнях відзначено, що надмірна конкуренція може демотивувати певних учнів, які не люблять змагальний формат (Li and Chu, 2021; Dindar et al., 2021). У таких випадках успішним підходом виявилася кооперативна гейміфікація, де учні отримують бали або значки за колективні досягнення, що підвищує мотивацію без стресу і страху помилитися.

Гейміфікація показала помітний позитивний вплив на розвиток словникового запасу учнів. Використання цифрових ігор, вікторин, значків та балів дозволяло систематично повторювати нові слова та закріплювати їх у пам'яті. Наприклад, у дослідженні Dindar et al. (2021) учні щодня вивчали по 20 нових слів, і як у умовах змагання, так і в умовах співпраці показали суттєве підвищення лексичних результатів. Крім того, гейміфікація сприяє інтерактивному та контекстному засвоєнню лексики, коли нові слова використовуються у реальних або імітованих комунікативних ситуаціях (Wu et al., 2014; Chen, 2021).

Варто зазначити, що поєднання гейміфікації дозволяє оптимально розподілити час на повторення лексики та її активне використання в мовленнєвих завданнях. Такий підхід сприяє не лише механічному запам'ятовуванню слів, а й розвитку комунікативної компетентності, що позитивно позначається на загальних лексичних досягненнях.

Загалом, дослідження свідчать, що гейміфікація значно підвищує мотивацію і поліпшує лексичні результати, особливо якщо елементи гри комбінуються з кооперативними завданнями та інтерактивними вправами, що дозволяють учням активно використовувати нову лексику в контексті.

Таблиця 2.1

Порівняльний аналіз впливу гейміфікації на мотивацію та лексичні досягнення

Автор, рік	Освітній рівень	Використані елементи гейміфікації	Мотиваційний вплив
Chen, 2021	Середня школа	Kahoot + Padlet, вікторини, бали	Підвищує мотивацію, залученість, зацікавленість
Dindar et al., 2021	Середня школа	Кооперативна та конкурентна гра, бали, значки	Мотивація підвищується в обох умовах, кооперація більш ефективна для тих, хто не любить конкуренцію
Wu et al., 2014	Середня школа	Цифрові настільні ігри	Підвищення інтересу, залученості

Джерело: сформоване на основі [34], [35], [28]

Важливим аспектом є використання елементів конкуренції, таких як рейтинги (leaderboards), бали, значки та рівні. Ці елементи створюють відчуття досягнення і стимулюють учнів до активної участі та вдосконалення своїх результатів. Проте, як показали дослідження Лі та Чу (2021), надмірна конкуренція може демотивувати деяких учнів, особливо тих, хто соромиться або не любить змагальний формат. У таких випадках ефективною стратегією стає кооперативна гейміфікація, коли учні отримують бали та винагороди за колективні досягнення, що сприяє залученості без стресу та страху помилки.

Гейміфікація також покращує емоційний стан учнів, зменшує тривожність під час навчання та створює відчуття задоволення від процесу. Студенти відзначають підвищення інтересу до предмета, зацікавленість у виконанні завдань і готовність брати активну участь у навчальному процесі. Позитивний вплив на мотивацію спостерігається у всіх вікових категоріях – від початкової школи до вищої освіти, але найбільш виражений ефект відзначається серед студентів університетів, де мотивація до самостійного навчання є ключовою.

Гейміфікація ефективно впливає на розвиток словникового запасу та комунікативної компетентності учнів. Використання інтерактивних ігор, вікторин, цифрових значків і систем балів дозволяє повторювати та закріплювати нову лексику, що сприяє кращому запам'ятовуванню та активному використанню слів у контексті (Wu et al., 2014; Chen, 2021).

Дослідження показали, що регулярне використання гейміфікації у вивченні лексики призводить до значного покращення лексичних результатів у порівнянні з традиційними методами навчання. Учні не лише краще запам'ятовують слова, а й ефективніше застосовують їх у мовленні та письмі, що свідчить про підвищення комунікативної компетентності.

Порівняльні аспекти:

- В умовах конкуренції (leaderboards, рейтинги) мотивація у більшості учнів зростає, але частина учнів може відчувати страх невдачі, що знижує їхню мотивацію.
- У кооперативних гейміфікованих групах мотивація більш стабільна і підтримується взаємною допомогою та командною роботою.
- Лексичні досягнення підвищуються в обох умовах, але кооперативні підходи стимулюють більш активне використання нових слів у комунікативних завданнях.
- Найбільш ефективним є поєднання гейміфікації з інтерактивними методами навчання, що дозволяє максимально використовувати переваги як мотивації, так і закріплення лексики.

Гейміфікація має значний потенціал для покращення мотивації та лексичних досягнень у вивченні англійської як іноземної мови. Вона стимулює інтерес та залученість учнів, дозволяє закріплювати та застосовувати нову лексику в різноманітних комунікативних контекстах, а також сприяє розвитку самостійності та співпраці серед учнів. Водночас, ефективність гейміфікації залежить від правильного підбору елементів гри, балансу між конкуренцією та кооперацією, а також відповідності навчальної програми цілям уроку.

2.3. Ігрові елементи та інструменти, що забезпечують ефективність навчання

Гейміфікація у навчанні англійської мови як іноземної (EFL/ESL) ґрунтується на використанні спеціально розроблених ігрових елементів та інструментів, які підвищують мотивацію учнів, стимулюють активну участь у навчальному процесі та сприяють ефективному засвоєнню лексики, граматики та інших мовних навичок. Ці елементи можна умовно поділити на три великі категорії: ігрова динаміка, ігрові механіки та ігрові компоненти.

Ігрова динаміка охоплює загальні принципи взаємодії учнів із навчальним середовищем і включає такі ключові складові, як нагороди, конкуренція, співпраця, виклики та вікторини. Система нагород – це базовий стимул, який заохочує учнів до активної участі у навчанні. Вона може проявлятися у вигляді балів, значків, медалей, трофеїв або системи рівнів. Отримання винагород стимулює бажання виконувати завдання, повторювати матеріал і досягати високих результатів, що безпосередньо підвищує мотивацію та активізує процес запам'ятовування лексики. Конкуренція, яка зазвичай реалізується через рейтингові таблиці (leaderboards), дозволяє порівнювати результати учнів і створює дух змагання. Це особливо ефективно для мотивованих і цілеспрямованих студентів, проте дослідження показують, що надмірна конкуренція може стати джерелом стресу для менш впевнених учнів. Тому у навчальних середовищах часто використовують елементи кооперації, наприклад, командні завдання чи колективні проекти, що дозволяє залучати до процесу всіх учнів, стимулюючи спільне вирішення завдань та розвиток соціальних навичок. Виклики та челенджі допомагають учням поступово підвищувати рівень володіння мовою, пропонуючи завдання різної складності. Вікторини та інтерактивні тестові завдання дозволяють закріплювати лексику, перевіряти знання та отримувати миттєвий зворотний зв'язок, що сприяє кращому запам'ятовуванню та самоперевірці.

Ігрові механіки визначають правила гри та способи взаємодії учнів із навчальним середовищем. Система рівнів допомагає структуровано підходити до навчання: учень просувається поступово, закріплюючи знання на кожному етапі. Використання челенджів з різним рівнем складності стимулює учнів досягати проміжних цілей і підтримує внутрішню мотивацію. Рейтингові таблиці демонструють позиції учнів у порівнянні з іншими, стимулюючи продуктивну конкуренцію. Обмеження часу та таймери допомагають організувати роботу учнів і концентрувати їхню увагу на виконанні завдань у встановленому темпі.

Ігрові компоненти відповідають за безпосереднє оформлення навчальних завдань, інтерактивність та зворотний зв'язок. Найбільш поширеними є бали та значки, які надають активностям цінність, допомагають учням оцінювати власний прогрес та заохочують до подальшої участі. Прогрес-бари наочно демонструють досягнення учнів, дозволяють оцінити відстань до мети та мотивують докладати більше зусиль для отримання нагороди. Використання сценаріїв та історій дозволяє створити автентичне мовне середовище та сприяє кращому засвоєнню лексики через контекстуальні вправи. Аватари та персоналізація дозволяють учням індивідуалізувати свій навчальний профіль, що підвищує емоційне залучення. Мультимедійні елементи, такі як аудіо, відео та графіка, роблять навчання більш різноманітним, сприяють розвитку аудіювання та правильної вимови.

Для реалізації описаних елементів у навчанні активно використовуються цифрові платформи та додатки: Kahoot – для інтерактивних вікторин та рейтингових таблиць, Quizlet – для флеш-карток і вправ на закріплення лексики, Edpuzzle – для інтерактивних відеоуроків, а також Duolingo, Baicizhan, Shanbay – мобільні додатки для самостійного вивчення англійської. Платформи для перевернутого класу та усюдисущого навчання дозволяють виконувати гейміфіковані завдання поза класом, застосовувати лексику у реальних ситуаціях та співпрацювати з іншими учнями.

Ефективність гейміфікації проявляється через підвищення мотивації, залученості та результативності учнів. Вона дозволяє учням більш активно засвоювати лексику та граматику, формувати навички самостійного навчання, розвивати комунікативні здібності та створювати автентичне мовне середовище. Комбінація динаміки, механіки та компонентів гри із навчальним контентом забезпечує інтерактивне, цікаве та ефективне навчання, яке відповідає різним освітнім рівням і потребам учнів. Саме завдяки такому комплексному підходу гейміфікація стає потужним інструментом для розвитку лексичних, мовних і когнітивних навичок учнів EFL/ESL.

2.4. Обмеження та проблемні аспекти у використанні гейміфікації

Хоча гейміфікація демонструє високий потенціал у навчанні англійської мови як іноземної, її використання пов'язане з низкою обмежень і проблем, які можуть впливати на ефективність навчального процесу. Однією з основних проблем є технічний аспект: цифрові платформи та мобільні додатки, що використовуються для гейміфікації, можуть мати нестабільну роботу, складний інтерфейс або вимагати високошвидкісного інтернет-з'єднання, що не завжди доступне у навчальних закладах. Такі технічні труднощі можуть призводити до фрустрації учнів, зниження мотивації та порушення навчальної активності.

Не менш значущим є психологічний аспект. Елементи конкуренції, такі як рейтингові таблиці або змагання, можуть стимулювати одних учнів, але одночасно демотивувати інших. Діти або студенти, які менш впевнені у своїх знаннях, схильні відчувати стрес і страх невдачі, що може знижувати їхню участь та зацікавленість у навчанні. Підвищена тривожність у конкурентному середовищі іноді навіть призводить до негативних емоційних наслідків, що потребує ретельного балансування між індивідуальними і командними активностями та використанням співпраці як альтернативи змаганням.

Ще одним обмеженням є неузгодженість гейміфікації з освітніми цілями та високими вимогами до оцінювання, особливо у школах, де ключовим є підготовка до важливих іспитів. Наприклад, у Китаї середньошкільні англійські курси орієнтовані на успішне складання College Entrance Examination, і тут успіх визначається здатністю учнів правильно відповідати на типові завдання та виконувати моделі тестів. Гейміфікація у таких випадках забезпечує лише передачу інформації та залучення учнів, але не гарантує формування потрібних навичок для досягнення високих результатів на іспитах, що обмежує її практичну цінність у контексті підготовки до екзаменів із високими ставками.

Також слід враховувати тимчасовий характер ефекту гейміфікації. Новизна ігрових елементів спершу викликає підвищену мотивацію та інтерес до навчання, проте з часом цей ефект може зменшуватися. Якщо учні звикають до балів, значків або рейтингових таблиць, ці стимули перестають сприйматися як цікаві, і мотиваційний ефект слабшає.

Ще один аспект пов'язаний із розривом між внутрішньою та зовнішньою мотивацією. Надмірне використання балів, значків та нагород може формувати залежність від зовнішніх стимулів, що знижує самостійну ініціативу учнів та їх внутрішню зацікавленість у вивченні мови. Частина учнів може сприймати ігрові елементи радше як розвагу, ніж як серйозний навчальний інструмент, що підкреслює необхідність педагогічного супроводу та інтеграції гейміфікації у навчальний процес.

Таким чином, ефективність гейміфікації у вивченні англійської лексики та інших мовних компетенцій залежить від поєднання технічної надійності інструментів, психологічного комфорту учнів, відповідності освітнім цілям та педагогічного контролю. Для подолання зазначених обмежень важливо ретельно підбирати ігрові елементи, забезпечувати баланс між змаганням і співпрацею, поєднувати гейміфікацію з традиційними методами навчання та постійно оцінювати її вплив на мотивацію та навчальні досягнення учнів.

2.5. Практичні рекомендації для впровадження у навчання англійської лексики

Використання гейміфікації у навчанні англійської лексики потребує системного та продуманого підходу, який враховує специфіку навчальної аудиторії, рівень володіння мовою, технічні можливості та освітні цілі. Важливо ретельно підбирати ігрові елементи та механіки, які будуть застосовуватися у навчальному процесі. До таких елементів належать бали, значки, рейтингові таблиці, рівні складності, прогрес-бари, інтерактивні вікторини, сюжетні завдання та колективні квести. Необхідно забезпечити баланс між індивідуальною та командною діяльністю, оскільки змагання може стимулювати активних учнів, але демотивувати менш впевнених. Включення елементів співпраці, наприклад групових завдань чи спільних проєктів, дозволяє залучити всіх учасників і сприяє формуванню соціальної взаємодії у класі.

У навчанні англійської мови гейміфікація виступає ефективним інструментом для підвищення мотивації учнів, активізації їхньої участі в навчальному процесі та поліпшення рівня володіння мовою. Вона перетворює заняття на цікаву і захоплюючу подорож, де учні не просто виконують завдання, а беруть участь у різноманітних інтерактивних активностях, що стимулюють їх до самостійного мислення та практичного застосування лексики.

Гейміфікація на уроках англійської мови створює інтерактивне навчальне середовище, яке заохочує дітей до дослідження мови, сприяє розвитку комунікативних навичок та активному засвоєнню лексики. Наприклад, словникові ігри, такі як «Вислови пароль» або «Збір слів», дозволяють учням закріплювати нові слова через практичні завдання та здобувати бали за успішне виконання. Квест-гри та пригодницькі сценарії мотивують учнів розв'язувати завдання англійською мовою, підвищуючи їхню увагу та залученість.

Онлайн-платформи, такі як Kahoot!, Quizlet та Duolingo, дають змогу організувати як індивідуальні, так і колективні завдання, змагання між учнями та інтерактивні вправи, що сприяють повторенню та закріпленню лексики. Рольові ігри дозволяють учням приміряти на себе різні ситуації та спілкуватися англійською мовою, моделюючи реальні комунікативні ситуації. Система нагород і досягнень, включно з балами, віртуальними бейджами та рейтингами, стимулює прагнення учнів до вдосконалення та активної участі.

Використання мовних турнірів і змагань, настільних ігор на кшталт Scrabble або Bananagrams, а також віртуальних подорожей і екскурсій дозволяє поєднати навчання з емоційною залученістю. Учні не лише вивчають лексику, а й отримують задоволення від процесу, що сприяє кращому запам'ятовуванню та практичному застосуванню нових слів і виразів.

Позитивні результати впровадження гейміфікації у навчальний процес включають підвищення мотивації, залучення до активної діяльності, розвиток усіх чотирьох мовних навичок – читання, письма, аудіювання та говоріння, а також стимуляцію конкурентного духу. Учні швидше запам'ятовують матеріал, проявляють ініціативу у виконанні завдань і охоче займаються мовною практикою поза класом.

Для ефективного впровадження гейміфікації важливо зберігати баланс між навчальною метою та розважальними елементами, використовувати різноманітні інструменти, створювати систему досягнень і заохочень, залучати всіх учнів до процесу та надавати чіткі інструкції щодо правил гри. Постійний моніторинг результатів і зворотний зв'язок дозволяють вчителю оцінювати успіхи учнів та коригувати подальші активності для максимального ефекту.

Таким чином, гейміфікація стає сучасним і потужним засобом навчання англійської мови, що робить процес більш цікавим, ефективним і результативним. Вона стимулює учнів до активної участі, покращує мовні навички та формує стійкий інтерес до вивчення іноземної мови, що особливо актуально для сучасної Нової української школи.

Гейміфікація повинна бути поєднана з навчальними методиками та контентом, орієнтованими на конкретну навчальну мету. Для ефективного засвоєння лексики можна використовувати інтерактивні вправи на повторення слів, тематичні квести, рольові ігри або міні-ігри, які передбачають застосування лексичних одиниць у контексті. Наприклад, учні можуть виконувати завдання у форматі “словниковий квест”, де за правильні відповіді отримують бали або значки, а потім застосовують нові слова у складанні коротких історій або діалогів. Такий підхід поєднує активне відтворення лексики, її закріплення та використання у практичних мовних ситуаціях.

Необхідно враховувати рівень мотивації та індивідуальні особливості учнів. Використання гейміфікації має стимулювати активність, підтримувати внутрішню мотивацію та залучати до навчання. Зовнішні стимули, як-от бали або значки, варто поєднувати з внутрішньою мотивацією через цікаві сюжети, тематичні завдання або можливість самостійно оцінювати власний прогрес. Прогрес-бари та миттєвий зворотний зв'язок допомагають учням бачити результати та заохочують до подальшого вдосконалення навичок.

Ефективним є використання різних цифрових платформ та ресурсів, що підтримують гейміфікацію. Серед популярних інструментів – Kahoot, Quizizz, Baicizhan, Duolingo, а також власні інтерактивні програми або вебресурси, які дозволяють адаптувати завдання під конкретну групу учнів. Використання мобільних додатків або платформ із підтримкою “фліп-класу” дозволяє організувати самостійне навчання поза класом, а під час занять приділяти більше часу інтерактивним ігровим активностям.

Важливо поступово інтегрувати гейміфікацію у навчальний процес, не замінюючи традиційні методи, а доповнюючи їх. Початковий етап може включати короткі ігрові сесії для повторення лексики або контрольного закріплення знань. З часом ігрові елементи можна ускладнювати, вводити сюжетні завдання, командні конкурси або квести, що передбачають використання нових слів у реальних комунікативних ситуаціях.

Також слід приділяти увагу аналізу та моніторингу результатів. Педагог повинен оцінювати, наскільки ефективно учні засвоюють лексику, які ігрові елементи стимулюють навчальну активність, а які – викликають демотивацію. Регулярна рефлексія, опитування та спостереження дозволяють коригувати навчальні активності, адаптувати складність завдань та підбирати оптимальні інструменти для досягнення максимального ефекту.

Впровадження гейміфікації у навчання англійської лексики має ґрунтуватися на системному поєднанні ігрових механік, педагогічного дизайну, цифрових інструментів та індивідуального підходу до учнів. При правильному використанні гейміфікація не лише підвищує мотивацію, але й сприяє ефективному засвоєнню лексики, розвитку мовленнєвої компетенції та формуванню позитивного ставлення до вивчення англійської мови.

РОЗДІЛ 3. МОВНА РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ТА КОМУНІКАТИВНА ОРГАНІЗАЦІЯ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ЗАВДАНЬ

3.1. Розробка системи гейміфікованих завдань для засвоєння лексики

Система гейміфікації для навчання англійської мови у 6–8 класах створена для того, щоб зробити процес навчання більш захопливим, цікавим і мотивуючим. Вона базується на чотирьох ключових елементах: бали, бейджі, рівні та таблиця лідерів. Ці елементи працюють разом, щоб учні бачили свій прогрес, відчували результати своєї праці та прагнули досягти нових вершин у навчанні.

Бали – це основний спосіб оцінювання успіхів учнів у різних видах навчальної діяльності. Бали нараховуються за домашні завдання, участь у групових проєктах, рольових іграх та дебатах, онлайн-вікторинах, квестах та симуляціях, а також за допомогу однокласникам. Наприклад, за домашнє завдання без помилок учень отримує 12 балів, за частково виконане або з незначними помилками – 10-11 балів, а за завдання, виконане неповністю або з помітними недоліками – 7-9 балів. Якщо завдання не виконано або воно виконане неякісно, нараховується лише 4-6 балів. У групових проєктах враховується креативність і повний внесок кожного учасника: максимальні 12 балів даються за високу якість роботи і активну участь, 10-11 балів – за виконання з невеликими недоліками, а 7-9 балів – якщо робота виконана без творчого підходу. У рольових іграх та дебатах оцінюється активна участь, правильність граматики і точність лексики: 12 балів – за активну і грамотну участь, 10-11 – за участь з незначними помилками, 7-9 – за часткову участь або труднощі у використанні мови. Онлайн-вікторини, наприклад Kahoot чи Quizizz, дозволяють нараховувати бали за місця: перше місце – 12 балів, друге-третє – 10-11 балів, участь із результатом вище середнього – 7-9 балів. Квести та симуляції оцінюються за виконання завдань: повне виконання без помилок дає 12 балів, з деякими помилками – 10-11, часткове виконання або складності

– 7-9 балів. Допомога однокласникам також оцінюється: активна та регулярна допомога приносить 12 балів, епізодична – 10, мінімальна участь – 8-9 балів.

Бейджі – це візуальні нагороди, які учні отримують за досягнення певних результатів. Вони слугують мотивацією і показують, що конкретний учень досягнув певного рівня майстерності. Наприклад, бейдж «Лексичний експерт» присвоюється учню, який набрав 12 балів у п'яти завданнях з лексики. «Граматичний чемпіон» отримує учень, який отримав 12 балів у трьох граматичних тестах. Бейдж «Командний гравець» присуджується за активну участь у трьох групових проєктах, а бейдж «Мовний лідер» – за стабільні високі результати у всіх активностях протягом місяця. Бейджі допомагають учням відчувати свою значимість, стимулюють прагнення до нових досягнень і формують позитивну конкуренцію між учнями.

Рівні відображають прогрес учня в навчанні та залежать від середнього балу. Наприклад, рівень «Початківець» відповідає середньому балу 4–6, рівень «Дослідник» – 7-8, «Комунікатор» – 9-10, «Лідер» – 11-12. Рівні дозволяють учням бачити свій розвиток і ставити нові цілі. Вони допомагають зрозуміти, наскільки учень покращив свої знання, які навички він уже опанував і до яких висот може прагнути далі.

Таблиця лідерів – це наочний спосіб показати досягнення всіх учнів у класі. Вона містить ім'я учня, середній бал, рівень та кількість здобутих бейджів. Таблиця дає змогу учням бачити свої результати порівняно з іншими, формує здорову конкуренцію та стимулює учнів працювати краще. Наприклад, учень із середнім балом 11,5 буде на рівні «Лідер» і мати чотири бейджі, а учень із 9 балами – на рівні «Комунікатор» і два бейджі.

Система гейміфікації може працювати як через онлайн-платформи, такі як Google Classroom або Microsoft Teams, так і через фізичний стенд у класі. Результати оновлюються щотижня, щоб учні постійно бачили свій прогрес. Для додаткової мотивації використовуються похвала на уроці, сертифікати та символічні подарунки для учнів із найвищим середнім балом наприкінці місяця або семестру.

Завдяки такій системі учні стають більш активними, прагнуть досягати високих результатів, легше засвоюють матеріал і розвивають навички самостійного навчання. Візуалізація балів, бейджів і рівнів дозволяє відслідковувати прогрес, мотивує до нових досягнень і робить навчання цікавішим та ефективнішим. Учні бачать, за що вони отримують бали, які нагороди можна здобути і який рівень досягли, що допомагає планувати свій розвиток і активно використовувати англійську мову як на уроках, так і поза класом.

3.2. Приклади інтеграції онлайн-платформ (Quizizz, Kahoot, Wordwall) у навчальний процес

Інтеграція онлайн-платформ, таких як Quizizz, Kahoot і Wordwall, у навчальний процес є ефективним інструментом для підвищення мотивації учнів, активізації їхнього навчання та покращення засвоєння англійської мови, особливо лексики та граматики. Ці платформи дозволяють створювати інтерактивні вправи, вікторини, ігри та квести, що залучають учнів до навчання у формі гри, стимулюючи їхню активність, уважність та змагальний дух.

Quizizz – це платформа для створення інтерактивних тестів та опитувань, які учні можуть проходити як у класі, так і вдома. Quizizz – це сучасний інструмент, який не лише допомагає закріплювати та перевіряти знання учнів, а й чудово підходить для дистанційного навчання. Платформа дозволяє виконувати тести та опитування одночасно з усім класом або у зручний для учня час, що особливо корисно для домашніх завдань. Усі результати тестів автоматично фіксуються в особистому кабінеті вчителя, що дає можливість відстежувати прогрес кожного учня та визначати слабкі місця у знаннях. Учні проходять тест у власному темпі: на екрані пристрою відображаються питання та варіанти відповідей, і учень може переходити до наступного питання, не чекаючи на відповіді інших. Це дозволяє аналізувати рівень підготовки учнів і контролювати хід навчального процесу.

Тести на Quizizz можна планувати заздалегідь, що дозволяє використовувати їх як домашнє завдання. На відміну від традиційних паперових тестів, онлайн-тести більш інтерактивні та захоплюючі для учнів, що підвищує їхню зацікавленість у навчанні. Крім того, учні миттєво бачать свої результати та досягнення всього класу, не чекаючи оцінок до наступного уроку. Аналіз результатів дозволяє вчителю швидко оцінити, які завдання були засвоєні добре, а де виникли труднощі, і скоригувати подальший навчальний план.

Для реєстрації на платформі можна використовувати Google-акаунт або будь-яку електронну пошту. Учитель може знаходити готові вікторини, створені іншими користувачами, а також переглядати найпопулярніші тести на платформі. Крім цього, можливе самостійне створення запитань до вікторини, імпорт із файлів або таблиць Excel, а також пошук готових матеріалів в Інтернеті. Вчитель може оформлювати вікторину, додаючи обкладинку, назву та вибираючи мову, на якій створюється тест. Також можна визначати, чи вікторина буде доступна лише класу або всім користувачам платформи.

Кількість запитань, час на відповіді, колір та розмір шрифту, кількість варіантів відповідей – усе це можна налаштовувати під потреби конкретного класу або учня. Платформа дозволяє додавати зображення до запитань із комп'ютера або за посиланням, а також копіювати, змінювати або видаляти запитання. Такий гнучкий підхід допомагає адаптувати завдання під різні рівні підготовки учнів та робить навчальний процес більш ефективним і цікавим.

Учні отримують бали за правильні відповіді, швидкість виконання завдань та участь, а результати миттєво відображаються в онлайн-таблицях. Наприклад, під час вивчення лексики на тему "Food and Drinks" учитель може створити вікторину з 15 запитань, де учні обирають правильний варіант перекладу або вписують слово у пропущене речення. Після завершення учні бачать свої результати, можуть порівняти їх з іншими учасниками та отримати миттєвий зворотний зв'язок. Крім того, Quizizz дозволяє учителю

відслідковувати прогрес кожного учня, виявляти проблемні теми та повторно пропонувати завдання для закріплення матеріалу.

Kahoot – це платформа, орієнтована на живі ігрові сесії у класі. Учитель запускає вікторину, а учні відповідають через власні пристрої. За кожну правильну та швидку відповідь учень отримує бали, а результати відображаються у таблиці лідерів на екрані, створюючи атмосферу здорової конкуренції. Наприклад, на уроці з граматики учитель може запропонувати гру на тему “Past Simple vs. Present Perfect”, де учні відповідають на запитання типу “Choose the correct form of the verb” або “Complete the sentence”. Лідери гри мотивують інших учнів на активну участь, а інтерактивна форма допомагає запам’ятовувати правила граматики та лексику у контексті.

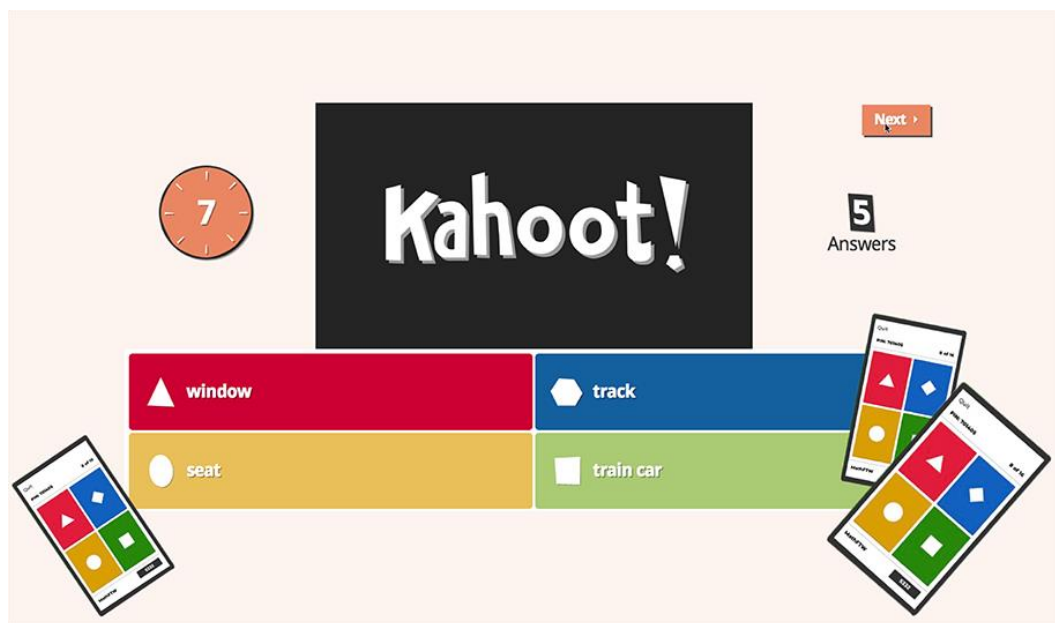


Рис. 3.1 Інтерактивна гра «Kahoot»

Wordwall – це платформа для створення різноманітних інтерактивних вправ, включаючи кросворди, матчинг, впізнавання слів, флеш-карти та ігрові симуляції. Учитель може адаптувати вправи під рівень класу та конкретну тему. Наприклад, для повторення лексики на тему “Animals” можна створити гру типу “Match the word to the picture”, де учні зіставляють слова з відповідними зображеннями. Інша можливість – створити кросворд або вправа

на вставлення пропущених слів у реченнях. Wordwall дозволяє учням працювати індивідуально або у групах, що стимулює самостійне мислення, командну взаємодію та розвиток комунікативних навичок.



Рис. 3.2 Інтерактивна гра Wordwall

Інтеграція цих платформ у навчальний процес має декілька ключових переваг. Вона робить уроки динамічними і цікавими, надає учням миттєвий зворотний зв'язок, стимулює активну участь навіть тих, хто зазвичай пасивно слухає, та створює атмосферу співпраці і здорової конкуренції. Онлайн-платформи можна поєднувати з традиційними формами навчання: наприклад, після вивчення нового матеріалу у класі учні проходять вікторину на Quizizz або Kahoot, а для домашнього закріплення використовують завдання на Wordwall. Такий підхід забезпечує комплексне закріплення лексики, розвиток навичок читання, письма та аудіювання, а також сприяє формуванню стійкої мотивації до вивчення англійської мови.

3.3. Моделі уроків англійської мови з використанням гейміфікації

Уроки англійської мови з використанням гейміфікації для учнів 6–8 класів є одним із найефективніших способів зробити навчання більш інтерактивним, динамічним і захоплюючим. Гейміфікація допомагає учням не лише краще засвоювати матеріал, а й формує стійку мотивацію, адже навчальний процес подається у формі гри, де є система балів, нагород, рівнів і командної роботи. Для цього використовують як онлайн-платформи (Kahoot, Quizizz, Wordwall), так і офлайн-активності (мовні квести, рольові ігри, командні змагання). Основна мета таких уроків полягає у створенні ситуацій, у яких учні активно застосовують лексику та граматику, відчуючи інтерес до завдань і задоволення від результату.

Побудова уроку з елементами гейміфікації передбачає наявність чіткої структури, де кожен етап супроводжується завданням, яке можна виконати у формі гри. На початку уроку вчитель налаштовує клас на роботу за допомогою короткої розминки — наприклад, інтерактивної вікторини у Kahoot, яка допомагає повторити попередній матеріал. Основна частина включає групові або індивідуальні завдання, де учні можуть отримувати бали за правильні відповіді, прояв креативності, роботу в команді. Це можуть бути квести з пошуком слів, рольові діалоги із завданням використати нову лексику, створення коротких історій за ключовими словами або картками. Наприкінці уроку проводиться підбиття підсумків, де результати учнів фіксуються у таблиці лідерів, а найактивніші отримують бейджі чи додаткові бонуси. Такий підхід робить навчання змагальним, але водночас дружнім, адже учні відчують прогрес і підтримку з боку однокласників.

У межах навчальної програми з англійської мови для 6 класу одним із прикладів ефективною інтеграції гейміфікації є урок за темою «Food and Drinks», який спрямований на закріплення та практичне використання лексики з теми, а також на розвиток комунікативних навичок учнів. Структура заняття

побудована таким чином, щоб на кожному етапі навчальний процес був максимально інтерактивним, мотивуючим і змагальним.

На початку уроку вчитель активізує знання школярів за допомогою короткої вікторини у сервісі Kahoot, що дозволяє повторити вивчені слова в ігровій формі та налаштовує учнів на активну роботу. Далі учні виконують групові завдання на платформі Wordwall, де вчаться співвідносити англійські слова з перекладом або картинкою, розвиваючи асоціативне мислення. Наступним етапом є рольова гра «Restaurant Role-Play», у якій учні розподіляють ролі відвідувачів і офіціантів та складають діалоги, використовуючи нову лексику в реальному мовному контексті. Така форма діяльності дозволяє підвищити практичну спрямованість навчання та стимулює розвиток мовленнєвої спонтанності. Заключна частина уроку передбачає індивідуальну онлайн-вікторину у Quizizz, результати якої вчитель одразу бачить у своєму кабінеті. Це дає можливість швидко оцінити прогалини та рівень засвоєння матеріалу кожним учнем.

Особливістю цієї моделі уроку є система мотиваційних елементів: учні отримують бали за кожен активність, результати відображаються у таблиці лідерів, а найактивніші школярі наприкінці заняття отримують бейджі. Такий підхід формує у дітей відчуття досягнення, сприяє здоровій конкуренції та підтримує інтерес до подальшого вивчення англійської мови.

3.4. Очікувані результати впровадження ігрових методів

Впровадження ігрових методів у процес навчання англійської мови для учнів 6–8 класів передбачає досягнення низки важливих результатів, які охоплюють як когнітивну, так і емоційно-мотиваційну сферу. Насамперед, використання елементів гейміфікації (бали, бейджі, таблиці лідерів, квести, онлайн-вікторини) сприяє підвищенню інтересу школярів до вивчення іноземної мови. Завдяки ігровим формам діяльність на уроці набуває

привабливого та зрозумілого для дітей формату, що дозволяє учням легше занурюватися у навчальний процес і долати внутрішні бар'єри, пов'язані зі страхом помилок чи браком упевненості у власних силах.

Очікується також суттєве зростання мотивації до навчання. Учні починають сприймати виконання завдань не як обов'язок, а як цікаве випробування, у якому можна отримати миттєвий результат, визнання від учителя та однокласників. Система нагород, яка реалізується через бейджі чи символічні відзнаки, підсилює внутрішнє прагнення досягати більш високих результатів, а також формує здорову конкуренцію та командний дух.

У когнітивному аспекті застосування ігрових методів забезпечує краще засвоєння лексики та граматики. Завдяки постійному повторенню слів у різних контекстах (вікторини, квести, рольові ігри) учні поступово переходять від пасивного запам'ятовування до активного використання лексики у мовленні. Ігрові завдання дозволяють забезпечити варіативність подачі матеріалу: слова закріплюються через зорові образи, асоціації, змагальні ситуації чи рольові діалоги, що підвищує якість запам'ятовування та швидкість відтворення потрібної лексики.

Очікуваним результатом є також розвиток комунікативних умінь. У процесі виконання інтерактивних завдань учні вчаться взаємодіяти один з одним, формулювати та висловлювати власну думку, реагувати на висловлювання співрозмовників. Такі вправи формують практичні навички іншомовного спілкування, які виходять за межі простого відтворення правил і наближають процес навчання до реальних життєвих ситуацій.

Важливим результатом є і позитивна динаміка навчальної дисципліни. Завдяки гейміфікації учні стають більш зосередженими на завданні, адже гра вимагає уваги, швидкої реакції та активності. Це дозволяє уникати нудьги, зменшує ризик пасивності чи відволікання, що часто виникає під час традиційних форм навчання.

Очікується зростання рівня цифрової грамотності школярів, адже більшість ігрових методів передбачає інтеграцію онлайн-платформ, мобільних

застосунків та інтерактивних ресурсів. Робота з такими інструментами розвиває навички використання сучасних технологій у навчанні, що є важливою складовою підготовки до життя у цифровому суспільстві.

Запровадження ігрових методів у процес навчання англійської мови для учнів 6–8 класів дає можливість сформувати якісно новий освітній простір, де поєднуються пізнавальна активність, інтерес, елементи змагання та практичне використання знань. Одним із ключових результатів використання ігрових технологій є стійкий інтерес до предмета. Завдяки тому, що завдання подаються у формі гри або інтерактивної активності, школярі охочіше долучаються до роботи, сприймають урок не як рутинний обов'язок, а як цікаву діяльність, що приносить позитивні емоції. Це створює сприятливу атмосферу для засвоєння матеріалу й знижує рівень байдужості до навчання.

Ще одним важливим результатом є зростання впевненості у власних силах. Участь у вікторинах, збирання балів чи бейджів, підняття в рейтингових таблицях – усе це допомагає учням відчувати маленькі, але значущі успіхи. Вони поступово долають страх помилитися, стають сміливішими у використанні нової лексики та активніше беруть участь у комунікації.

Ігрові методи також сприяють розвитку критичного мислення й уміння працювати самостійно. Багато завдань побудовані так, що учням потрібно самостійно знаходити відповіді, аналізувати варіанти й робити вибір. Це формує гнучкість мислення, уміння застосовувати знання у нестандартних ситуаціях і вчить відповідати за власні рішення.

Важливим результатом стає й розвиток навичок співпраці. Значна частина ігор передбачає роботу в парах або групах, що стимулює школярів до взаємодії, колективного пошуку відповідей та обговорення. У таких умовах учні не лише вдосконалюють мовні навички, а й вчаться слухати інших, висловлювати свою думку й узгоджувати позиції, що є важливим для формування комунікативної компетентності.

Завдяки гейміфікації знижується й рівень навчальної тривожності. Для багатьох дітей іноземна мова асоціюється з ризиком отримати низьку оцінку чи

осуд за помилки. Ігрова форма допомагає зняти цей бар'єр, адже у грі помилка сприймається як елемент процесу, а не як невдача. Це робить учнів більш розкутими й мотивує експериментувати з мовним матеріалом.

Ігри позитивно впливають і на розвиток уваги та зосередженості. Завдання з обмеженням часу чи змагання між командами змушують школярів концентруватися, швидко реагувати та працювати в умовах обмеженого часу. Таким чином розвиваються не лише мовні компетентності, а й важливі когнітивні вміння.

У довгостроковій перспективі ігрові методи сприяють міцнішому засвоєнню знань. Матеріал, який подається у цікавій та емоційно насиченій формі, запам'ятовується значно краще й асоціюється з позитивним досвідом. Це означає, що учні з більшою ймовірністю зможуть застосувати набуті знання у практичних ситуаціях.

Загалом, впровадження ігрових методів у навчання англійської мови для середньої школи сприяє створенню більш динамічного, цікавого та результативного освітнього середовища. Очікується, що учні не лише підвищать свій рівень іншомовної компетентності, а й здобудуть додаткові соціальні та когнітивні навички, які стануть основою для подальшого ефективного вивчення мов.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У ході дослідження було розглянуто теоретичні, практичні та методичні аспекти використання гейміфікації у навчанні англійської лексики в середній школі. Аналіз літератури та наукових джерел дозволив з'ясувати, що гейміфікація є не лише сучасним трендом у педагогіці, а й дієвим інструментом підвищення інтересу учнів до навчання, оскільки вона поєднує у собі елементи ігрової діяльності, притаманні підлітковому віку, з освітніми завданнями, що сприяє формуванню внутрішньої мотивації. Теоретичні підходи, зокрема концепції самодетермінації (SDT), ARCS та «поток», показали, що ігрові механіки можуть забезпечувати задоволення базових потреб учнів у автономії, компетентності та соціальній взаємодії, а отже створювати сприятливі умови для ефективного навчання.

Дослідження світового й українського досвіду засвідчило, що гейміфікація активно застосовується у навчанні іноземних мов і демонструє позитивний вплив на рівень мотивації та засвоєння лексики. Огляд емпіричних досліджень підтвердив, що учні, які працюють із гейміфікованими завданнями, частіше демонструють високий рівень залученості, швидше запам'ятовують нові слова та активніше використовують їх у мовленні. Порівняльний аналіз показав, що у класах, де впроваджено елементи гейміфікації, підвищується як кількісний показник лексичних досягнень, так і якісний – тобто вміння учнів застосовувати лексику у реальних комунікативних ситуаціях.

Водночас важливо враховувати проблемні аспекти. Гейміфікація може бути малоефективною без належного методичного обґрунтування або при надмірному використанні ігрових елементів, що відволікають учнів від навчальної мети. Серед обмежень можна відзначити різний рівень доступу учнів до цифрових ресурсів, потребу у додатковій підготовці вчителя та ризик того, що змагання може спричинити стрес у частини школярів. Саме тому практичні рекомендації зосереджуються на балансі між грою та навчанням,

поступовому введенні ігрових механік, адаптації їх до рівня підготовки класу, а також на використанні як цифрових, так і традиційних інструментів.

У методичній частині було запропоновано конкретні моделі інтеграції гейміфікації у навчальний процес: від створення системи балів, бейджів, рівнів і таблиць лідерів до використання сучасних онлайн-платформ, таких як Quizizz, Kahoot чи Wordwall. Ці інструменти не лише сприяють закріпленню та перевірці знань, але й забезпечують індивідуальний темп роботи, миттєвий зворотний зв'язок і можливість адаптації завдань під потреби конкретного класу. Крім того, розробка моделей уроків із використанням гейміфікації показала, що такий підхід дає змогу створити інтерактивне, динамічне та мотивуюче освітнє середовище, яке відповідає віковим особливостям учнів 6–8 класів.

Очікувані результати впровадження гейміфікованих методів свідчать про те, що вони сприяють не лише кращому засвоєнню лексичного матеріалу, а й розвитку навичок співпраці, критичного мислення, самостійності та відповідальності. Учні отримують можливість бачити власний прогрес, відчувати задоволення від досягнень та зростати у власних очах як мовні особистості.

Отже, гейміфікація має значний потенціал у навчанні англійської лексики школярів середньої школи. Вона дозволяє поєднати традиційні педагогічні підходи з інноваційними інструментами, підвищує мотивацію, робить навчальний процес більш цікавим і наближеним до реальних потреб сучасних учнів. Подальший розвиток цієї концепції в українській школі залежатиме від готовності вчителів упроваджувати нові методи, забезпечення технічних умов і створення навчально-методичного забезпечення, яке допоможе максимально ефективно інтегрувати ігрові механіки у практику викладання англійської мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бойко Л. Підвищення мотивації студентів до вивчення іноземної мови при навчанні онлайн. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2022. Вип. 207. С. 104–108. URL: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-207-104-108> (дата звернення: 09.02.2025).
2. Використання гейміфікації та інтерактивного контенту в електронних навчальних курсах – Learning Experience Design Blog. eLearning Widgets and AI tools to Build Modern Learning Solutions. URL: <https://cluelabs.com/blog/використання-гейміфікації-та-інтера/> (дата звернення: 09.02.2025).
3. Горелов В., Даріуш Саля. Гейміфікація навчання. Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., 15–17 трав. 2017 р., Івано-Франківськ / Прикарпат. нац. ун-т ім. Василя Стефаника [та ін.]. Івано–Франківськ, 2017. С. 136–139.
4. Гуліч О. О., Четверик В. К. Цифрова трансформація іншомовної підготовки в умовах інтернаціоналізації. Проблеми сучасних трансформацій. Серія: педагогіка. 2024. № 6. URL: <https://doi.org/10.54929/2786-9199-2024-6-08-02> (дата звернення: 09.02.2025).
5. Живець І. О. Використання гейміфікації на уроках англійської мови в умовах онлайн-навчання в новій українській школі. Освітній проект «На Урок» для вчителів. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-vikoristannya-geymifikaci-na-urokahangliysko-movi-v-umovah-onlayn-navchannya-v-noviy-ukra-nskiy-shkoli-365158.html> (дата звернення: 09.02.2025).
6. Закон України «Про освіту»: станом на 02.10.2017 р. / Верховна Рада України. Офіц. вид. К.: Парлам. вид-во, 2017.

7. Зеленська Л. Д., Ковінько К. В. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. Засоби навчальної та науково дослідної роботи. 2019. № 52. С. 21–35.
8. Зелінська С. В., Юрчишин Т. В. ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ ЛЕКСИКИ. *МАТЕРІАЛИ Міжнародної науково-практичної конференції «СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ У ФІЛОЛОГІЧНИХ ТА ПЕДАГОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ: ВІТЧИЗНЯНИЙ І МІЖНАРОДНИЙ ВИМІР»*, Тернопіль, Україна, 21 берез. 2025. ISBN BN 978–966–654–775–3.
9. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. Вісн. Харків. держ. акад. культури. Серія: Соціальні комунікації / Харків. держ. акад. культури. Харків, 2017. Вип. 51. С. 116–125.
10. Найчук В. В., Феменко К. І., Кузнецов О. І. Психодіогностика стану потоку у творчій діяльності. Psychodiagnostics of the flow state in creative activity. Науковий журнал «Габітус». Одеса: Гельветика, 2021. № 29. С. 87–91.
11. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / Під заг. ред. Бібік Н. М. К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.
12. Пашанова Т., Яновська А. Ефективність використання ігрових та діяльнісних методів навчання в освітньому процесі початкової школи. Розвиток професійної компетентності педагогічних працівників в умовах неперервної освіти: Науково-методичний вісник № 58. Кіровоград : КОІППО імені Василя Сухомлинського, 2022. С. 64–68
13. Сердюк Л. З. Фактори внутрішньої мотивації та самодетермінації учіння студентської молоді. Збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України. Київ-Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2019. С. 114–122.
14. Сердюк Л.З. Особистісний модус самореалізації майбутніх фахівців Вісник післядипломної освіти: зб. наук. пр./ Л.З. Сердюк // Ун-т. менедж. освіти НАПН України; редкол.: О. Л. Ануфрієва [та ін.]. Вип. 10(23)/ голов. ред. В. В. Олійник. К.:АТОПОЛ, 2014. С. 239- 248

15. Сердюк Л.З. Психологічні фактори самодетермінації особистості //Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2018. Том. V: Психофізіологія. Психологія праці. Експериментальна психологія. Вип.18. С. 151-161.
16. Солошенко-Задніпровська Н. К. Підвищення рівня мотивації до вивчення іноземної мови: використання автентичних медіаресурсів. Філологічні студії та перекладознавчий дискурс : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., Івано-Франківськ, 14 берез. 2024 р. Івано-Франківськ : Ун-т Короля Данила, 2024. С. 144–147.
17. Сорочан Т.М., Данильєв А.О., Дьяченко Б.А., Рудіна О.М. Професійний розвиток керівників і педагогічних працівників загальноосвітніх навчальних закладів у післядипломній педагогічній освіті регіонального рівня (за матеріалами Луганського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти) . Луганськ: СПД Резніков В.С., 2013. 524 с.
18. Чиксентмігаї М. Потік. Психологія оптимального досвіду / М. Чиксентмігаї; пер. з англ. А. Луїс. Харків : Книжковий клуб: «Клуб Сімейного Дозвілля», 2017. 358 с
19. Ajisoko P. The use of duolingo apps to improve English vocabulary learning. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.* 15 , 2020, 149–155
20. Alawadhi A., Abu-Ayyash E. Students' perceptions of Kahoot!: An exploratory mixed-method study in EFL undergraduate classrooms in the UAE. *Educ. Inf. Technol.* 26, 2021, 3629–3658.
21. Aldahash, T., & Alenezi, A. The Success Factors of Implementing Web-Based Gamification According to the Viewpoint of Female English Teachers for Public Education Stages. *International Journal of Information and Education Technology*, 11(12), 2021, 603–614.
22. Aldemir T., Celik B., Kaplan G. A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. *Comput. Hum. Behav.* 78, 2018, 235–254.

23. Alexiou, A., & Schippers, M. C. Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. *Education and Information Technologies*, 23, 2018, 2545–2567
24. Almusharraf, N. Incorporation of a game-based approach into the EFL online classrooms: Students' perceptions. *Interact. Learn. Environ.* 2021, 1–14.
25. Al-Towirgi, R. S., Daghestani, L. F., & Ibrahim, L. F. Increasing Students Engagement in Data Structure Course Using Gamification. *International Journal of eEducation, e-Business, e-Management and e-Learning*, 8(4), 2018, 193–211.
26. Bahjet Essa Ahmed, H. Duolingo as a bilingual learning app: A case study. *Arab World Engl. J.* 7, 2016, 255–267.
27. Barcomb M., Cardoso W. Rock or lock? Gamifying an online course management system for pronunciation instruction: Focus on English/r/and/l/. *CALICO J.* 37, 2020, 127–147.
28. Bicen H., Kocakoyun S. Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.* 13, 2018, 72–93.
29. Burt I., Gonzalez T. Flow State as an Existential Tool to Increase Optimal Experience and Life Enjoyment. *Journal of Humanistic Counseling*. 2021. Pp. 197–214
30. Calvo-Ferrer J. R. Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L 2 vocabulary acquisition and perceived learning gains. *Br. J. Educ. Technol.* 48, 2017, 264–278.
31. Castillo-Cuesta, L. Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.* 15, 2020, 116–129.
32. Chang C.-Y., Hwang G.-J. Trends in digital game-based learning in the mobile era: A systematic review of journal publications from 2007 to 2016. *Int. J. Mobile Learn. Organ.* 13, 2019, 68–90
33. Chen Hsieh, J. S., Wu, W.-C. V., and Marek, M. W. Using the flipped classroom to enhance EFL learning. *Comput. Assist. Lang. Learn.* 30, 2017, 1–21.

34. Chen Y. Understanding foreign language learners' perceptions of teachers' practice with educational technology with specific reference to Kahoot! and Padlet: A case from China. *Educ. Inf. Technol.* 25, 2021, 1–27
35. Dehghanzadeh H., Fardanesh H., Hatami J., Talaei E., Noroozi O. Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Comput. Assist. Lang. Learn.* 34, 2019, 934–957.
36. Dindar M., Ren L., Järvenoja H. An experimental study on the effects of gamified cooperation and competition on English vocabulary learning. *Br. J. Educ. Technol.* 52, 2021, 142–159.
37. Ding L., Orey M. An exploratory study of student engagement in gamified online discussions. *Comput. Educ.* 120, 2018, 213–226.
38. Domínguez A., Saenz-de-Navarrete J., De-Marcos L., Fernández-Sanz L., Pagés C., Martínez-Herráiz J.-J. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Comput. Educ.* 63, 2013, 380–392.
39. Ebadi S., Rasouli R., Mohamadi M. Exploring EFL learners' perspectives on using Kahoot as a game-based student response system. *Interact. Learn. Environ.* 2021, 1–13.
40. Esteban, A. J. Theories, Principles, and Game Elements that Support Digital Game-Based Language Learning (DGBLL): A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(3), 2024, 1–22
41. Fan J., Wang Z. (2020). The impact of gamified interaction on mobile learning APP users' learning performance: The moderating effect of users' learning style. *Behav. Inf. Technol.* 1–14.
42. Kapp, K. M. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.* Pfeiffer. 2012
43. Keller, J. M. An integrative theory of motivation, volition, and performance. *Technology, Instruction, Cognition, and Learning*, 6(2).2008. 79- 104
44. Peterson, C. Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best. *Journal of Educational Multimedia & Hypermedia*, 12(3). 2003. 227-241

45. Ryan, R. M. Self-determination theory: Basic Psychological Needs in Motivation Development and Wellness / R.M. Ryan, E.L. Deci. New York, NY: Guilford Press, 2017. 756 p.
46. Salen, K., and Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003, 688 pp.
47. Sami A. Investigating the “Flow” Experience: Key Conceptual and Operational Issues. System. Frontiers in Psychology, vol. 11, 2020. 13 p.
48. Szabó, F., & Kopinska, M. Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. Hungarian Educational Research Journal, 13(3), 2023, 418–428.
49. Vathanalaoha, K. Effects of Gamification in English Language Learning: The Implementation of Winner English in Secondary Education in Thailand. LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network, 15(2), 2022, 830–857.
50. Vorotnykova, I. MODELS OF PROFESSIONAL DEVELOPMENT OF TEACHERS IN THE CONDITIONS OF THE REFORM OF THE POSTAL PEDAGOGICAL EDUCATION. Continuing Professional Education: Theory and Practice, (3-4), 21–27. 2019

ДОДАТКИ

Додаток А

Плану уроку англійської мови з використанням гейміфікації (6 клас)

Тема уроку: «Food and Drinks»

Мета: формування та закріплення лексики з теми, розвиток навичок читання, говоріння та взаємодії у групі.

Тип уроку: комбінований з використанням елементів гейміфікації.

Обладнання: інтерактивна дошка, ноутбуки/смартфони учнів, доступ до платформ Kahoot, Wordwall, картки із завданнями.

Хід уроку:

1. Вступна частина (5 хв.)

Учитель вітає клас і повідомляє тему уроку. Для активізації проводиться міні-вікторина у Kahoot на повторення вже відомої лексики з теми «Їжа». Учні відповідають на запитання у швидкому темпі, отримуючи перші бали.

2. Мотивація та постановка завдань (3 хв.)

Учитель пояснює, що протягом уроку учні збиратимуть бали, а наприкінці найактивніші отримають бейдж «Food Master».

3. Основна частина (25 хв.)

Етап 1. Лексичний марафон (Wordwall, 10 хв.)

Учні у командах проходять гру «Find the Match» на платформі Wordwall, де потрібно поєднати англійське слово з картинкою або перекладом. Команда, що завершує швидше й без помилок, отримує максимальні бали.

Етап 2. Квест «Restaurant Role-Play» (10 хв.)

Клас ділиться на групи: одні грають роль відвідувачів ресторану, інші — офіціантів. Учні повинні скласти діалоги, використовуючи задану лексику. Кожна правильна репліка з новими словами оцінюється балами.

Етап 3. Міні-вікторина Quizizz (5 хв.)

Індивідуальне закріплення матеріалу. Учні проходять короткий онлайн-тест із 10 запитань. Результати миттєво відображаються у кабінеті вчителя.

4. Заключна частина (7 хв.)

Учитель підбиває підсумки уроку, оголошує переможців таблиці лідерів, вручає бейджі та заохочує інших учнів бути активнішими на наступних уроках. Обговорюється, які слова та вирази запам'яталися найбільше та як їх можна використати у повсякденному житті.

5. Домашнє завдання:

Створити власну онлайн-вікторину з теми «Food and Drinks» на Quizizz і поділитися з однокласниками.