

Шифр: «Гейміфікація»

**«ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАННІ
ІНОЗЕМНИХ МОВ ЯК ІННОВАЦІЙНА
ТЕХНОЛОГІЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ
ЗДОБУВАЧІВ ДО НАВЧАЛЬНОЇ
ДІЯЛЬНОСТІ»**

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ В КОНТЕКСТІ ВПЛИВУ НА МОТИВАЦІЮ СТУДЕНТІВ ДО НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	7
1.1. Психолого-педагогічні основи мотивації студентів до навчальної діяльності... ..	7
1.2. Сутність і принципи гейміфікації у сучасній освіті	10
1.3. Педагогічні умови використання гейміфікації як інноваційної технології підвищення мотивації здобувачів до навчальної діяльності у процесі викладання іноземних мов.....	12
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЯК ІННОВАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ДО НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ...	16
2.1. Аналіз сучасних гейміфікованих платформ і ресурсів (Kahoot!, Quizlet, Duolingo, Classcraft тощо).....	16
2.2. Технологія реалізації педагогічних умов використання гейміфікації у навчанні іноземних мов	18
2.3. Розробка гейміфікованих завдань для розвитку мовленнєвих навичок студентів (на прикладі дисципліни «Іноземна мова» для студентів спеціальності 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)).....	23
РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА МОТИВАЦІЮ ЗДОБУВАЧІВ ДО НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ (НА ПРИКЛАДІ ННІ «УІПА» ХНУ ІМ.В.Н.КАРАЗІНА).....	25
3.1. Організація педагогічного експерименту.....	25
3.2. Аналіз результатів експерименту.....	26
ВИСНОВКИ.....	29
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	31
ДОДАТКИ.....	25

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасний етап розвитку вищої освіти характеризується активними процесами цифровізації, оновленням педагогічних технологій та зростанням вимог до рівня іншомовної підготовки здобувачів вищої освіти. В умовах глобалізації та інтеграції України у європейський освітній простір володіння іноземними мовами стає важливою передумовою професійної мобільності, академічної комунікації та конкурентоспроможності майбутніх фахівців. Водночас у практиці викладання іноземних мов у закладах вищої освіти спостерігається тенденція до зниження навчальної мотивації студентів, формального ставлення до виконання навчальних завдань, недостатнього рівня залученості до активної мовленнєвої діяльності.

Проблема мотивації навчальної діяльності здобувачів освіти не є новою для психолого-педагогічної науки. Теоретичні та прикладні аспекти мотивації навчання розглядалися у працях українських і зарубіжних дослідників, зокрема в контексті іншомовної підготовки та активізації пізнавальної діяльності студентів. У сучасних дослідженнях дедалі більше уваги приділяється інноваційним педагогічним технологіям, здатним забезпечити зростання внутрішньої мотивації та навчальної автономії студентів.

Однією з таких технологій є гейміфікація, яка передбачає використання ігрових механік, елементів змагання, досягнень, рейтингових систем та зворотного зв'язку в неігровому освітньому середовищі. Наукові аспекти застосування гейміфікації в освітньому процесі висвітлені у працях українських учених Н. Арістової, Л. Зеленської, К. Ковінько, І. Махович, І. Онищенко, В. Панченко, О. Пасічник, О. Радавської, А. Шикун, які обґрунтовують її потенціал як засобу активізації навчальної діяльності та підвищення інтересу студентів до навчання іноземних мов.

Зарубіжні дослідники, зокрема R. Bafoyeva, M. Djurayeva, D. Giyosova, N. Hardianti, S. Karimova, L. Madoyan, Y.-R. Tsai, M. Uehara, доводять ефективність гейміфікації у підвищенні мотивації, навчальної залученості та

результативності вивчення іноземних мов. У їхніх працях підкреслюється позитивний вплив гейміфікованих платформ і цифрових інструментів (Kahoot!, Quizlet, Duolingo, Classcraft та ін.) на формування мовленнєвих навичок, розвиток комунікативної компетентності та емоційно-позитивного ставлення студентів до навчального процесу.

Водночас аналіз наукових джерел і педагогічної практики свідчить про те, що попри наявність значної кількості досліджень, питання педагогічних умов цілеспрямованого, системного та методично обґрунтованого застосування гейміфікації у навчанні іноземних мов у закладах вищої освіти залишається недостатньо розробленим. Більшість наявних робіт зосереджені на описі окремих інструментів або позитивного ефекту гейміфікації, без комплексного аналізу умов її реалізації. У цьому контексті виникає суперечність між об'єктивною потребою сучасної вищої освіти у впровадженні інноваційних технологій, спрямованих на підвищення мотивації здобувачів до вивчення іноземних мов, та недостатньою теоретичною обґрунтованістю і практичною розробленістю педагогічних умов застосування гейміфікації як інноваційної технології у процесі іншомовного навчання.

Отже, актуальність означеного напрямку, необхідність вирішення суперечності і спричинило вибір теми дослідження **«Гейміфікація у навчанні іноземних мов як інноваційна технологія підвищення мотивації здобувачів до навчальної діяльності»**.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати, практично реалізувати та експериментально перевірити педагогічні умови використання гейміфікації як інноваційної технології підвищення мотивації здобувачів до навчальної діяльності у процесі вивчення іноземних мов.

Визначено наступні завдання дослідження:

1. Проаналізувати психолого-педагогічні підходи до проблеми підвищення мотивації здобувачів у процесі навчання іноземних мов.
2. Розкрити сутність поняття «гейміфікація» та визначити її основні принципи й інструменти.

3. Визначити педагогічні умови використання гейміфікації у навчанні іноземних мов.

4. Розробити технологію реалізації педагогічних умов використання гейміфікації у навчанні іноземних мов та експериментально перевірити їх вплив на мотивацію здобувачів до навчальної діяльності на базі ННІ «УПА» ХНУ ім.В.Н.Каразіна.

Об'єкт дослідження: процес навчання іноземних мов у закладах вищої освіти.

Предмет дослідження: педагогічні умови, методи та інструменти гейміфікації, спрямовані на підвищення мотивації здобувачів до навчальної діяльності у процесі вивчення іноземних мов.

Методи дослідження: *теоретичні:* аналіз і узагальнення наукової літератури з проблеми підвищення мотивації здобувачів та впровадження технологій гейміфікації освітнього процесу; порівняння, систематизація педагогічного досвіду; *емпіричні:* анкетування, спостереження, опитування здобувачів; педагогічний експеримент; методи кількісного та якісного аналізу результатів.

Наукова новизна полягає в:

- уточненні сутності поняття «гейміфікація у навчанні іноземних мов» як педагогічної технології, що передбачає цілеспрямоване використання ігрових механік і цифрових інструментів у неігровому освітньому середовищі з метою підвищення мотивації, активізації мовленнєвої діяльності та формування іншомовних компетентностей здобувачів освіти;

- визначенні педагогічних умов використання гейміфікації у процесі вивчення іноземних мов, серед яких: цілеспрямоване проєктування навчального середовища, орієнтованого на внутрішню мотивацію студентів; інтерактивно-комунікативна організація гейміфікованої діяльності; методично вбудована інтеграція гейміфікації в структуру навчання іноземних мов.

Практичне значення отриманих результатів полягає в розробленні технології реалізації педагогічних умов використання гейміфікації у навчанні

іноземних мов для здобувачів ННІ «УПА» ХНУ ім. В.Н.Каразіна.

Матеріали дослідження можуть бути використані у розробці курсів з методики викладання іноземних мов та при створенні електронних навчальних ресурсів.

Апробація результатів дослідження. Основні положення та результати наукової роботи обговорювалися на LX Всеукраїнській науково-практичній конференції здобувачів вищої освіти «Освіта та технології для розвитку суспільства» (м. Харків, 17-21 листопада 2025 р.).

Структура роботи: робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (31 найменування), 5 таблиць та 1 рисунку. Загальний обсяг роботи 41 сторінка, з них повного тексту – 30 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ В КОНТЕКСТІ ВПЛИВУ НА МОТИВАЦІЮ СТУДЕНТІВ ДО НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Психолого-педагогічні основи мотивації студентів до навчальної діяльності

Проблема формування мотивації до навчання у студентської молоді є однією з ключових у сучасній педагогічній теорії та практиці. Особливої уваги вона набуває у контексті вивчення іноземних мов, де навчальна діяльність вимагає тривалості, системності, високого рівня когнітивної напруги та самодисципліни. У сучасних умовах модернізації вищої освіти, цифровізації освітнього простору та зростання потреби у формуванні іншомовної професійної компетентності майбутніх фахівців постає питання не лише про організацію ефективного навчального процесу, а й про створення психолого-педагогічних умов, спрямованих на забезпечення стійкої внутрішньої мотивації студентів.

Мотивація в науковій літературі визначається як система внутрішніх і зовнішніх спонукань, що зумовлюють активність людини, спрямованість і стійкість її діяльності [4]. У межах освітнього процесу мотивація виступає внутрішнім механізмом, який визначає ставлення студентів до навчання, його важливості та цінності [8]. У працях зарубіжних науковців (А. Alamer, Е. Robat, М. Shirvan, R. Ryan [17], Е. Deci, R. Vallerand, L. Pelletier [19]) підкреслюється, що мотивація є динамічним утворенням, яке формується під впливом емоційних, когнітивних і соціальних факторів. Студент, який переживає позитивні емоції у процесі навчання, відчуває успіх і бачить реальну практичну цінність іншомовної компетентності, демонструє значно вищий рівень залученості і результативності.

Внутрішня мотивація ґрунтується на природній потребі людини у пізнанні, самореалізації та досягненні особистісних цілей [5, 7]. Вона проявляється у

щирому інтересі до змісту навчання, бажанні оволодіти іноземною мовою для професійного чи особистісного росту, а також готовності долати труднощі. Зарубіжні дослідження (L. Madoyan [25]) показують, що внутрішня мотивація є ключовим рушієм успішного оволодіння іншомовними навичками. Водночас зовнішня мотивація, яка формується завдяки оцінкам, заохоченням, контролю, змаганню чи соціальному схваленню, не менш важлива у формуванні регулярної навчальної активності, особливо у контексті студентської молоді, яка часто потребує зовнішнього стимулу для підтримання навчальної дисципліни.

У працях українських учених (О. Васюк [9], А. Колчигіна [6], В. Панченко, О. Радавська, І. Онищенко [10]) доведено, що високий рівень мотивації студентів можливий лише за умов створення позитивного навчального середовища, де панує повага, співпраця й активна педагогічна взаємодія, а зміст навчання сприймається як особистісно значущий. Особливого значення у цьому процесі набуває постать викладача: його здатність до співпраці, емпатії, вміння підтримувати інтерес студентів, залучати їх до навчального процесу засобами інтерактивності та новітніх технологій.

Одним із вагомих чинників формування мотивації виступає зміст навчання. Матеріал, який не має практичної цінності або не пов'язаний із майбутньою професією, не стимулює інтерес студентів. Натомість поєднання навчальних завдань із реальними комунікативними ситуаціями, цифровими ресурсами та міждисциплінарними кейсами сприяє формуванню стійкого інтересу до навчання. На цьому наголошує й Н. Солошенко-Задніпровська [14], підкреслюючи, що мотиваційне середовище формується тоді, коли студент відчуває, що навчання має реальний вплив на його професійну траєкторію.

Особливої уваги потребує цифрове середовище, яке, відповідно до висновків L. Madoyan [25] та Y.-R. Tsai [30], створює нові можливості для підсилення мотивації за рахунок інтерактивності, миттєвого зворотного зв'язку, персоналізації траєкторії навчання та гнучкості у виборі форм освоєння матеріалу. У роботах О. Пасічник [11] та Н. Саєнко [13] наголошується, що навчальна діяльність у цифровому середовищі стимулює активність студентів,

оскільки поєднує соціальну взаємодію, змагання та емоційне переживання успіху.

Для узагальнення психолого-педагогічних засад мотивації студентів доцільним є систематизаційний аналіз основних чинників її формування, серед яких:

- зміст навчання: має бути практично орієнтованим, професійно значущим;
- методи та форма навчання: інтерактивність, співпраця, використання активних технологій;
- емоційний компонент: відчуття успіху, позитивні емоції у навчанні;
- цифрове середовище: доступність, персоналізація, зворотний зв'язок.

Мотивація студентів у вивченні іноземних мов не може розглядатися у відриві від запитів сучасного суспільства. Освітні програми мають забезпечувати розвиток комунікативної компетентності, здатності до міжкультурної взаємодії, мобільності та професійної адаптації. Водночас у педагогічній практиці нерідко спостерігається розрив між очікуваннями студентів і реальними умовами освітнього процесу - зокрема відсутність інтерактивності, монотонність форм роботи, перевантаженість репродуктивними завданнями, що призводить до зниження навчальної активності. Саме у цьому контексті актуальним постає пошук інноваційних технологій, здатних не лише підтримувати, а й підсилювати мотиваційний компонент, забезпечуючи перехід від зовнішньої до внутрішньої мотивації. З огляду на результати аналізу першоджерел [5, 7, 9, 19], найефективнішими у формуванні мотивації є ті технології, що поєднують когнітивні, емоційні та соціальні стимули навчання. Саме до таких, на думку науковців [1, 3, 15, 27, 31], належить гейміфікація – використання ігрових механік у неігровому освітньому середовищі, що забезпечує переживання успіху, соціальну взаємодію, можливість змагання та нагородження, формування освітньої автономії.

1.2. Сутність і принципи гейміфікації у сучасній освіті

У сучасній педагогічній науці поняття «гейміфікація» набуло значної уваги в контексті реформування змісту та технологій вищої освіти. Під впливом цифрової трансформації освітнього простору та актуалізації студентського досвіду як центральної категорії освітнього процесу, з'являється запит на такі технології навчання, які забезпечують мотиваційний ефект, високий рівень залученості та інтерактивності. Саме гейміфікація як педагогічне явище та технологія відповідає зазначеним вимогам [21, 23, 29]. Поняття гейміфікації (від англ. gamification) у педагогічному дискурсі вперше почало використовуватися на початку ХХІ століття для позначення застосування ігрових механік у неігровому середовищі задля підвищення залученості та зміни поведінкових моделей учасників процесу. У контексті освіти воно розуміється як цілеспрямоване використання елементів гри для стимулювання навчальної діяльності, посилення пізнавальної активності та створення ситуації успіху у студентів [2, 12, 26].

Аналіз наукової літератури (N. Iaremenko [22], S. Karimova [24], Y.-R. Tsai [30]) свідчить, що у зарубіжній педагогічній традиції гейміфікація визначається не лише як спосіб підвищення мотивації, а як інструмент трансформації навчального середовища, що передбачає інтеграцію цифрових платформ, систем досягнень, рейтингових таблиць, ігрових завдань, квестів та механізмів зворотного зв'язку. У цьому аспекті гейміфікація розглядається як засіб зміни способу взаємодії суб'єктів освітнього процесу, формування спільнот навчання та підтримки навчальної автономії. Українські дослідники (Н. Саєнко [13], Н. Солошенко-Задніпровська [14], А. Шикун [16]) трактують гейміфікацію передусім як педагогічну технологію, що дозволяє підвищити рівень залученості студентів через створення умов змагання, кооперації та переживання позитивних емоцій у процесі пізнання. Вони наголошують, що ігровізація навчальної діяльності не повинна розглядатися як відтворення гри у навчанні, а як цілеспрямований педагогічний вплив, який формує активну позицію студента та

стимулює його внутрішні мотиви.

Сутність гейміфікації полягає у перетворенні навчальної взаємодії на процес, що передбачає активне включення студента у досягнення цілей, виконання завдань і отримання винагород. У цьому контексті важливим є психологічний механізм переживання успіху, що, на думку R. Bafoyeva, M. Djurayeva [18], D. Giyosova [20], є ключовим чинником переходу від зовнішньої до внутрішньої мотивації. Коли студент отримує визнання, схвалення або відчуття компетентності, він здатен сприймати навчання як особистісно значущу діяльність.

Гейміфікація як технологія включає систему структурних елементів, які визначають її педагогічну ефективність. До таких елементів належать:

- бали (система оцінювання прогресу);
- рівні (поетапне просування у навчанні);
- винагороди та бейджі (символи досягнення);
- таблиці лідерів (елемент соціальної змагальності);
- квести й завдання (усвідомлена діяльність заради результату);
- миттєвий зворотний зв'язок (корекція дій студентів та підтримка);
- елементи сюжетності (створення навчального ігрового всесвіту, що занурює) [1, 10, 15, 21, 26, 28].

Узагальнення даних наукової літератури дає підстави систематизувати сутнісні характеристики гейміфікації.

Таблиця 1.1

Основні характеристики гейміфікації

Характеристика	Суть
Орієнтованість на мотивацію	Гейміфікація націлена на внутрішні мотиви студента через переживання успіху, інтересу, залучення
Стимулювання активності	Провокування навчальних дій через завдання, виклики, змагання
Соціальний компонент	Навчання через взаємодію, кооперацію, комунікацію
Цифрове середовище	Використання цифрових платформ, миттєвого зворотного зв'язку

Одним із ключових аспектів є принципи реалізації гейміфікації в освітньому процесі. Аналіз змісту робіт [13, 15, 21, 25, 30] дозволяє виділити такі основні принципи:

- принцип мотиваційної детермінації – спрямованість на актуалізацію внутрішніх мотивів студентів;
- принцип поступовості і рівнів – навчальна діяльність подається як послідовність етапів із ускладненням;
- принцип досяжності і зворотного зв'язку – студент повинен завжди розуміти, що він вже досяг та що ще має опанувати;
- принцип емоційного залучення – навчання повинно викликати емоції, що підтримують тривалу активність;
- принцип добровільної участі – участь у гейміфікаційних елементах не може бути примусовою;
- принцип інтеграції в реальні освітні цілі – ігрові механіки не самоціль, а інструмент досягнення результату.

Отже, гейміфікація виступає багатовимірним педагогічним явищем, яке поєднує мотиваційні, когнітивні, комунікативні й технологічні аспекти навчальної діяльності. Її сутність полягає не лише у застосуванні ігрових елементів, а у конструюванні навчального простору, що забезпечує трансформацію ставлення студента до навчання.

1.3. Педагогічні умови використання гейміфікації як інноваційної технології підвищення мотивації здобувачів до навчальної діяльності у процесі вивчення іноземних мов

Педагогічні умови застосування гейміфікації у навчанні іноземних мов складають сукупність психолого-педагогічних, організаційних та технологічних чинників, які забезпечують реалізацію ігрових механік як засобу підвищення мотивації. Аналіз наукових праць [2, 10, 11, 16, 18, 23, 26, 28] свідчить про те, що гейміфікація не може розглядатися як пасивне доповнення до навчального

процесу. Її ефективність залежить від відповідності умовам, що визначають педагогічну доцільність, логіку та глибину інтеграції ігрових механік у структуру іншомовної діяльності.

Виділено три базові педагогічні умови, які, за результатами узагальнення емпіричних і теоретичних джерел, мають вирішальне значення для впровадження гейміфікації як інноваційної технології (табл. 1.2).

Таблиця 1.2

Педагогічні умови використання гейміфікації як інноваційної технології підвищення мотивації здобувачів у процесі навчання іноземних мов

Педагогічна умова	Психолого-педагогічний механізм	Методи, форми реалізації	Засоби реалізації
Проектування мотиваційного середовища	Почуття автономії, компетентності, прогресу	Сюжетно-рольові сценарії навчання, системи місій і досягнень, рівнів складності (бейджи, нагороди), накопичення балів та візуалізації прогресу (прогрес-бар)	Duolingo, Quizlet, Kahoot!
Інтерактивно-комунікативна організація гейміфікованої діяльності	Соціальна приналежність, кооперація, соціальне підкріплення	Парні і групові форми роботи: рольові ігри, командні квести, дебати, турніри, проєктні завдання	Classcraft, Wordwall, Discord
Методично вбудована інтеграція гейміфікації в структуру навчання іноземних мов	Відповідність професійним компетентностям, цільова результативність	Узгодження ігрових елементів із цілями, змістом і результатами навчання (зокрема використання лексичних дуелей, граматичних батлів, сюжетного письма)	Quizlet, LearningApps, аудіобанки

Схарактеризуємо визначені педагогічні умови більш детально.

1. *Цілеспрямоване проектування навчального середовища, орієнтованого на внутрішню мотивацію студентів.* Йдеться про створення такого освітнього простору, де студент відчуває відповідальність за власний прогрес, має можливість впливати на темп і формат навчання, відчуває підтримку і переживання успіху. Відповідно до S. Karimova [24] і L. Madoyan [25], внутрішня мотивація формується через три психологічні механізми: почуття компетентності, автономії, приналежності до групи. Саме тому гейміфіковане середовище має забезпечувати доступ до персоналізованих маршрутів, надання вибору, формування відчуття контролю над власним розвитком. Аргументовано, що без індивідуалізації мотиваційний ефект гри зникає, оскільки ігрові стимули перестають мати суб'єктивну значущість. Проектування такого навчального середовища уможлиблюється за рахунок використання адаптивних лінгвістичних квестів, індивідуального прогрес-бару, фіксації персональних досягнень, мікрорефлексії (міні-коментарі про відчуття успіху). Інструментами реалізації педагогічної умови можуть бути: Duolingo (індивідуальні траєкторії), Quizlet (автотренування), Kahoot! (миттєвий емоційний зворотний зв'язок).

2. *Інтерактивно-комунікативна організація гейміфікованої діяльності.* Ігрові механіки набувають педагогічної цінності лише тоді, коли вони реалізують соціальну природу навчання. Відповідно до думки А. Шикун [16], мотивація студента підсилюється, коли він відчуває взаємодію: змагання, кооперацію, порівняння з іншими, підтримку групи. Водночас D. Giyosova [20] і Y.-R. Tsai [30] підкреслюють, що соціальна складова здатна компенсувати низьку внутрішню мотивацію, оскільки студенти продовжують діяти завдяки зовнішньому соціальному включенню. Інтерактивно-комунікативна організація гейміфікованої діяльності забезпечується проведенням командних турнірів, сюжетних рольових ігор (наприклад, «мовний квест»), використанням навчальних симуляцій, соціальних «лідербордів», групових нагород. Серед цифрових інструментів реалізації означеної умови можна виокремити: Classcraft (для командної взаємодії), Wordwall (змагання), Discord/Telegram-чати (з метою підтримки позааудиторної взаємодії) тощо.

3. *Методично вбудована інтеграція гейміфікації в структуру навчання іноземних мов.* І. Аргатюк, О. Базілевич [2], О. Пасічник [11] наголошують, що гейміфікація втрачає сенс, якщо навчальні результати не співвіднесені з ігровими діями. Мовна діяльність складається з лексичної, граматичної, аудитивної, письмової та мовленнєвої компетентностей - і кожна з них повинна бути підкріплена відповідною формою гри. Якщо між змістом мови та механікою гри виникає розрив, студент сприймає навчання як «імітацію», а не як реальний розвиток. Реалізація цієї вимоги забезпечується за рахунок лексичних дуелей, граматичних батлів, аудіоквестів («знайди правильне аудіо - врятуй персонажа»), письмових сюжетних завдань (створення тексту - як умови переходу на наступний рівень). До інструментів слід віднести: Quizlet (лексика), LearningApps (граматика), audiobanks з елементом прогресії.

Поглиблений аналіз [10, 14, 16, 21, 23] засвідчує, що гейміфікація має подвійний ефект: короткочасне підсилення зовнішньої мотивації (завдяки нагородам, змаганням) та тривалу трансформацію внутрішньої (через поступове формування відчуття досягнення). Ефект переходу можливий лише за наявності педагогічних умов, що забезпечують когнітивне, емоційне та соціальне включення студента одночасно. Недостатність хоча б однієї умови (наприклад, відсутність комунікації) нівелює результат і перетворює гру на поверхневий інструмент.

Таким чином, педагогічні умови є не лише зовнішніми параметрами організації навчання, а системоутворюючим ядром, що визначає можливість перетворення гейміфікації з інноваційної технології - на механізм глибинної зміни ставлення студента до навчальної діяльності. Їх наукове обґрунтування створює підґрунтя для подальшого впровадження гейміфікації та проведення експериментального дослідження у межах наступних розділів.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЯК ІННОВАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ДО НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Аналіз сучасних гейміфікованих платформ і ресурсів у навчанні іноземних мов

Практичне впровадження гейміфікації неможливе без опори на цифрові інструменти, які забезпечують реалізацію ігрових механік у навчальному процесі. Аналіз електронних ресурсів є необхідною умовою для подальшої розробки технології впровадження визначених педагогічних умов. З огляду на предмет дослідження, цей аналіз фокусується на платформах, що працюють із формуванням іншомовних компетентностей, забезпечують механізми мотивації й дозволяють будувати індивідуальні та групові траєкторії навчання.

Сучасні цифрові інструменти гейміфікації можна класифікувати за функціональністю, серед яких виокремлюють:

- платформи створення навчальних ігор і тестів;
- комплексні мовні додатки з елементами ігрової прогресії;
- інтерактивні симуляційні середовища для командного навчання;
- допоміжні сервіси підтримки ігрових механік.

Класифікацію інструментів гейміфікації представлено у табл. 2.1.

Таблиця 2.1.

Класифікація гейміфікованих платформ для навчання іноземних мов

Тип ресурсу	Приклади платформ	Основні функції	Переваги	Обмеження
1	2	3	4	5
Платформи створення ігор і тестів	Kahoot!, Quizlet Live, Wordwall,	Створення вікторин, словникових	Висока залученість, миттєвий	Переважно короткотривала активність,

1	2	3	4	5
	LearningApps	батлів, граматичних ігор	зворотний зв'язок, змагання	обмежена глибина змісту
Комплексні мовні додатки	Duolingo, Busuu, Mondly	Адаптивні уроки, бали, рівні, streak- мотивація	Персоналізація, автономія студента, зручність позааудиторного навчання	Обмежений розвиток говоріння, залежність від сили внутрішньої мотивації
Середовища симуляції та командної гри	Classcraft, Roblox ESL worlds	Інтерактивні сценарії, командні місії, storyline	Соціальна взаємодія, емоційно забарвлена діяльність	Вимагає підготовки викладача, часу на модерацію
Допоміжні мотиваційні сервіси	ClassDojo, Habitica for ESL, Google Classroom badges	Бейджі, рейтинги, нагадування, челенджі	Підсилюють зв'язок між діями й досягненнями	Самостійно не забезпечують вивчення мови

Розглянемо окремі платформи детальніше.

Kahoot! - онлайн-платформа для створення інтерактивних вікторин, яка стимулює миттєву емоційну реакцію й мобілізує увагу студентів. Завдяки режиму реального часу студенти перебувають у ситуації «ігрового рахунку» й порівняння, що є потужним стимулом зовнішньої мотивації. Проте ефект Kahoot! має коротку тривалість і потребує подальшого опрацювання матеріалу для глибини засвоєння.

Quizlet - платформа, важлива для формування словникової компетентності. Функції «флешкарт», «matching», «learn», а також режим Quizlet Live створюють можливості як для індивідуальної, так і командної роботи. Саме Quizlet є оптимальним для етапу первинного запам'ятовування й повторення лексики, проте не охоплює повною мірою розвиток говоріння.

Duolingo - комплексний мобільний застосунок, який демонструє найвищий рівень автономізації навчання. Його механіки (streak, рівні, нагороди за

виконання) забезпечують підтримку внутрішньої мотивації шляхом трансформації навчання у щоденну звичку. Однак Duolingo більше формує рецептивні навички, ніж продуктивні, що вимагає доповнення іншими інструментами в системі ЗВО.

Classcraft - симуляційне середовище, яке переносить навчання у формат сюжетної пригоди, де групи студентів виступають як команди персонажів. Особлива цінність полягає у соціальному компоненті: ролі, взаємозалежність та командна відповідальність створюють мотивацію навіть у студентів із низькою внутрішньою навчальною установкою.

Узагальнюючи, кожна з платформ вирішує окремі педагогічні завдання, але не забезпечує комплексної реалізації умов гейміфікації, визначених у розділі 1. Це підтверджує необхідність поєднання інструментів - для індивідуалізації (Duolingo), соціальної взаємодії (Classcraft), методичної підтримки іншомовних компетентностей (Quizlet).

2.2. Технологія реалізації педагогічних умов використання гейміфікації у навчанні іноземних мов

У сучасній педагогічній науці поняття «педагогічна технологія» трактується як цілісна, науково обґрунтована система проектування, організації та реалізації освітнього процесу, спрямована на досягнення прогнозованих результатів навчання. На відміну від окремих методів, прийомів або форм роботи, педагогічна технологія передбачає чітку структурування цілей, змісту, діяльності суб'єктів освітнього процесу, а також наявність механізмів зворотного зв'язку, контролю та корекції. Саме така системність, на думку G. Signori, J. Guimarães, E. Severo, C. Rotta [29], M. Uehara [31], забезпечує відтворюваність педагогічних інновацій та їх ефективність у різних освітніх умовах.

При викладанні іноземних мов технологічний підхід набуває особливої значущості, оскільки формування іншомовної комунікативної компетентності

студентів має поетапний характер і ґрунтується на взаємодії мотиваційного, когнітивного та діяльнісного компонентів. Як зазначає О. Пасічник [11], мовленнєва активність студентів не може бути стабільно забезпечена лише за рахунок епізодичного застосування інтерактивних або ігрових методів; вона потребує цілеспрямованої організації навчального процесу, орієнтованої на особистісні потреби, інтереси та професійні перспективи здобувачів освіти.

Вибір технологічного підходу до реалізації педагогічних умов застосування гейміфікації зумовлений кількома ключовими чинниками. По-перше, педагогічна технологія уможливорює інтеграцію мотиваційно-ціннісної спрямованості навчання, активної комунікативної взаємодії та рефлексивно-оцінювального супроводу у єдину логічну систему. По-друге, технологія дозволяє поєднати традиційні та цифрові форми іншомовного навчання, що є особливо актуальним в умовах онлайн-формату освітнього процесу. По-третє, саме технологічний підхід забезпечує керованість процесу впровадження гейміфікації та можливість корекції навчальної діяльності на основі постійного зворотного зв'язку. Саме з урахуванням зазначених положень у подальшому представлено технологію реалізації педагогічних умов використання гейміфікації у навчанні іноземних мов, що відображає логіку руху від діагностичного блоку до оцінювально-коригувального, забезпечуючи цілісність, системність та результативність іншомовного навчання (рис. 2.1).

Схарактеризуємо більш детально пропоновану технологію. Її метою визначено підвищення рівня навчальної мотивації здобувачів вищої освіти та активізація їхньої іншомовної мовленнєвої діяльності шляхом цілісної, методично обґрунтованої інтеграції гейміфікованих механік у структуру навчального процесу з урахуванням індивідуальних освітніх потреб, рівня мовної підготовки та професійної спрямованості студентів.

Технологію представлено у вигляді трьох взаємопов'язаних блоків: діагностичного, змістово-процесуального та оцінювально-коригувального блоків.

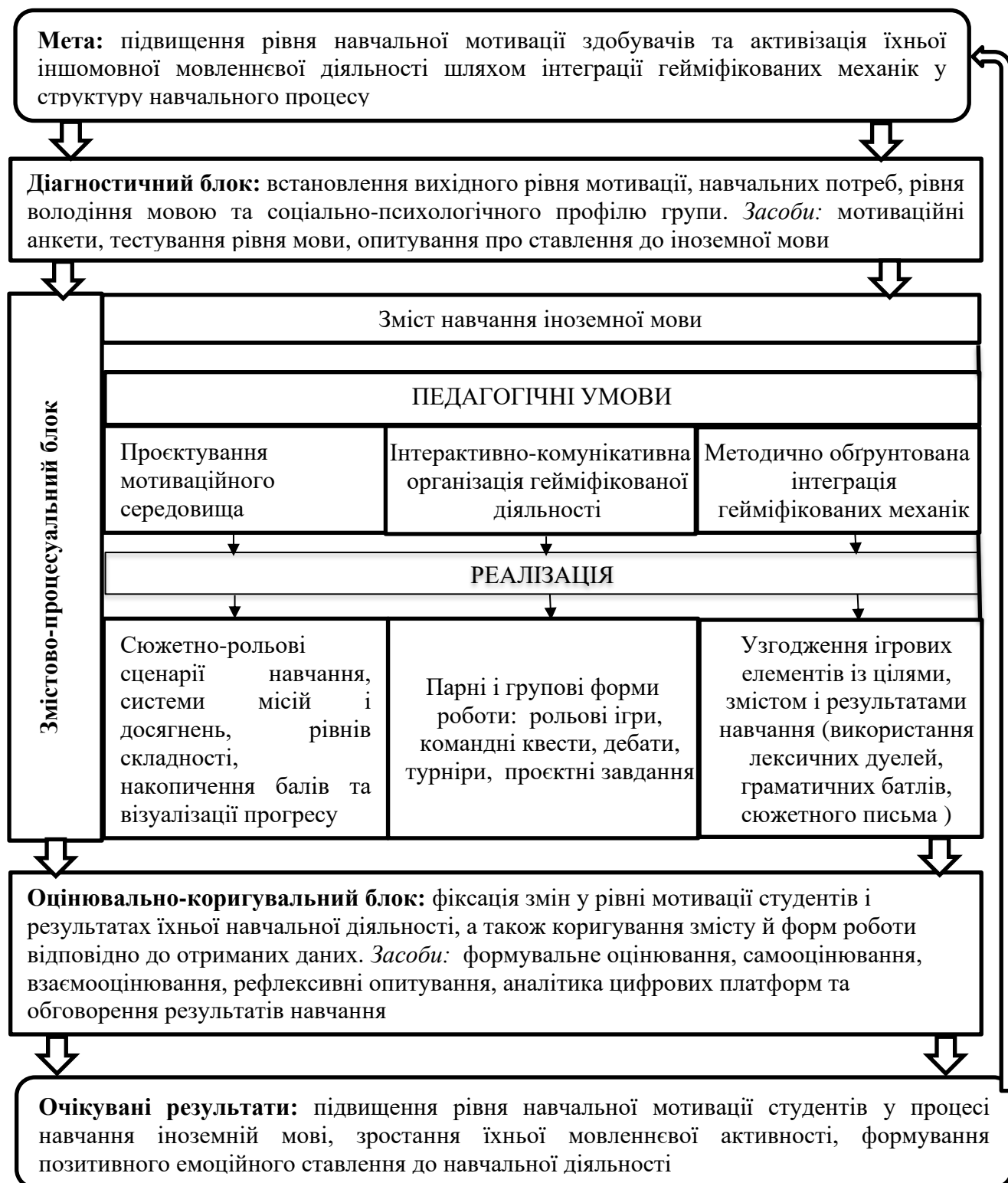


Рис. 2.1. Технологія реалізації педагогічних умов використання гейміфікації як підґрунтя підвищення мотивації здобувачів до навчальної діяльності у процесі вивчення іноземних мов

Діагностичний блок передбачає встановлення вихідного рівня навчальної мотивації студентів, їхніх освітніх потреб, рівня володіння іноземною мовою та соціально-психологічного профілю навчальної групи. На цьому етапі здійснюється комплексна діагностика, яка охоплює анкетування, опитування, самооцінювання, виконання вхідних мовленнєвих завдань, а також аналіз навчальної активності студентів в онлайн-середовищі. Отримані результати слугують підґрунтям для формулювання навчальних і мотиваційних цілей, визначення пріоритетних мовленнєвих навичок та добору адекватних гейміфікованих механік.

Змістово-процесуальний блок передбачає реалізацію педагогічних умов застосування гейміфікації у викладанні іноземних мов. У цьому блоці гейміфікація інтегрується в структуру навчального процесу через систему методів, форм і цифрових інструментів, що забезпечують активну мовленнєву діяльність студентів в онлайн-середовищі.

Перша педагогічна умова - цілеспрямоване проєктування мотиваційного середовища, орієнтованого на внутрішню мотивацію - реалізується через використання сюжетно-рольових сценаріїв навчання, системи місій і досягнень, рівнів складності, накопичення балів та візуалізації прогресу. Такі гейміфіковані механіки сприяють перетворенню навчальних завдань на особистісно значущі виклики, що підвищує залученість студентів і стимулює їхню навчальну активність.

Друга педагогічна умова - інтерактивно-комунікативна організація гейміфікованої діяльності - забезпечується використанням парних і групових форм роботи, рольових ігор, дебатів, проєктних завдань, а також цифрових платформ, орієнтованих на взаємодію (Zoom breakout rooms, Kahoot!, Quizlet Live, Padlet). У межах гейміфікованого навчального середовища студенти виконують мовленнєві завдання у форматі співпраці або змагання, що сприяє розвитку говоріння, аудіювання, читання та письма в автентичних комунікативних ситуаціях.

Третя педагогічна умова - методично обґрунтована інтеграція гейміфікованих механік у структуру навчання іноземних мов - передбачає узгодження ігрових елементів із цілями, змістом і результатами навчання. Гейміфіковані механіки не замінюють дидактичний зміст, а виконують функцію його організаційного та мотиваційного підсилення. Це забезпечує баланс між ігровою формою та навчальною доцільністю, що є принципово важливим для академічного середовища закладу вищої освіти.

Оцінювально-коригувальний блок спрямований на фіксацію змін у рівні мотивації студентів і результатах їхньої навчальної діяльності, а також на коригування змісту й форм роботи відповідно до отриманих даних. У межах цього блоку застосовуються механізми формувального оцінювання, самооцінювання, взаємооцінювання, рефлексивні опитування, аналітика цифрових платформ та обговорення результатів навчання. Зворотний зв'язок дозволяє студентам усвідомити власний прогрес, а викладачеві - оперативно вносити зміни до гейміфікованих завдань і сценаріїв.

Очікуваними результатами реалізації технології застосування гейміфікації у навчанні іноземних мов є підвищення рівня навчальної мотивації студентів, зростання їхньої мовленнєвої активності, формування позитивного емоційного ставлення до навчальної діяльності, а також розвиток здатності до самооцінки, рефлексії та саморегуляції. Для студентів педагогічних спеціальностей особливого значення набуває також формування готовності до використання гейміфікованих підходів у майбутній професійній діяльності.

Таким чином, розроблена технологія реалізації педагогічних умов використання гейміфікації у навчанні іноземних мов забезпечує системне, методично виважене впровадження гейміфікованого підходу, спрямованого на підвищення мотивації студентів, активізацію їхньої іншомовної мовленнєвої діяльності та формування готовності до використання інноваційних освітніх технологій у майбутній професійній діяльності.

2.3. Розробка гейміфікованих завдань для розвитку мовленнєвих навичок студентів (на прикладі дисципліни «Іноземна мова» для студентів спеціальності 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями))

Реалізація гейміфікації як інноваційної технології у процесі навчання іноземної мови передбачає не фрагментарне використання окремих ігрових елементів, а системну побудову освітнього процесу, що охоплює цілі, зміст, методи, форми та засоби навчання. У межах даного дослідження така системність забезпечується через розробку та впровадження гейміфікованого комплексу вивчення теми «New Technology» дисципліни «Іноземна мова» для студентів другого курсу бакалаврського рівня спеціальності 015 «Професійна освіта (за спеціалізаціями)».

Зміст теми «New Technology» (14 годин практичних онлайн-занять і 16 годин самостійної роботи) має значний мотиваційний потенціал для майбутніх педагогів професійного навчання, оскільки безпосередньо пов'язаний з їхньою професійною діяльністю, цифровою компетентністю та готовністю до впровадження інноваційних технологій у освітній процес. Саме тому ця тема була обрана як базова для комплексної гейміфікації відповідно до розробленої у пункті 2.2 технології.

Вивчення теми здійснюється у форматі навчальної гейміфікованої траєкторії (Learning Quest) під умовною назвою «EdTech Mission: Teaching in the Digital Age». Студенти виступають учасниками професійно зорієнтованої рольової гри, у межах якої вони виконують місії, пов'язані з аналізом, використанням та педагогічним осмисленням сучасних технологій. На початковому етапі здійснюється діагностика рівня мотивації, навчальних інтересів та мовленнєвих умінь студентів за допомогою Google Forms та коротких вступних speaking tasks у Zoom. Отримані результати використовуються для формування індивідуальних і групових цілей, визначення стартових ролей (Digital Explorer, Method Designer, Critical Thinker, EdTech Presenter) та налаштування рівнів складності завдань.

Змістово-процесуальний блок охоплює серію онлайн-занять, об'єднаних спільним сюжетом і системою накопичення балів досвіду (XP), бейджів та досягнень. Кожне заняття має чітко визначену комунікативну домінанту та спрямоване на розвиток мовленнєвих навичок у контексті професійно значущих ситуацій. Так, на занятті «Technology in Modern Education» студенти працюють у breakout rooms Zoom, виконуючи завдання типу *information gap*: на основі інтерактивних карток Quizlet вони описують функції цифрових інструментів (learning platforms, AI tools, interactive boards) та обговорюють їх можливе використання у навчанні.

Наступні заняття спрямовані на розвиток умінь аргументованого висловлення та критичного мислення. У межах онлайн-заняття «Challenges of New Technologies» використовується елемент дебатної гри з опорою на Classcraft та Padlet. Студенти об'єднуються у команди, готують аргументи та беруть участь у рольовій дискусії.

Особливе місце у темі займають гейміфіковані завдання для розвитку продуктивних навичок мовлення. У межах заняття «Designing a Digital Lesson» студенти виконують комплексне проєктне завдання зі створення міні-сценарію уроку з використанням нових технологій та презентують його англійською мовою.

Самостійна робота студентів інтегрована у гейміфіковану систему через streak-завдання, аудіо- та відеоактивності у Discord або Telegram, а також інтерактивні вправи у Wordwall.

Оцінювально-коригувальний блок реалізується через формувальне оцінювання, самооцінку та взаємооцінку, що забезпечує стійкий мотиваційний ефект та можливість корекції навчальної траєкторії.

Таким чином, розроблений гейміфікований комплекс вивчення теми «New Technology», представлений у додатку А, забезпечує цілісну реалізацію технології гейміфікації та сприяє підвищенню мотивації й розвитку мовленнєвих навичок студентів педагогічних спеціальностей.

РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА МОТИВАЦІЮ ЗДОБУВАЧІВ ДО НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ (НА ПРИКЛАДІ ННІ «УПА» ХНУ ІМ.В.Н.КАРАЗІНА)

3.1. Організація педагогічного експерименту

Експериментальне дослідження проводилося на базі Навчально-наукового інституту «Українська інженерно-педагогічна академія» Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Метою педагогічного експерименту було перевірити педагогічні умови використання гейміфікації у вивченні іноземних мов (реалізовані з рахунок розробленої технології) та визначити їхній вплив на рівень навчальної мотивації студентів. У дослідженні брали участь студенти 2 курсу бакалаврського рівня спеціальності 015 «Професійна освіта (за спеціалізаціями)», які вивчали дисципліну «Іноземна мова (англійська)» в онлайн-форматі. Загальна вибірка становила 42 особи, з них 20 студентів – експериментальної, 22 студенти – контрольної групи.

Педагогічний експеримент здійснювався у три взаємопов'язані етапи. Констатувальний етап був спрямований на визначення вихідного рівня навчальної мотивації студентів, виявлення домінуючих мотивів навчальної діяльності, а також встановлення рівня зацікавленості у вивченні іноземної мови. На цьому етапі застосовувалися анкетування, спостереження та психодіагностичні методики. Формувальний етап передбачав упровадження розробленої технології у процес навчання експериментальної групи за рахунок використання гейміфікаційного комплексу вивчення теми «New Technology». У контрольній групі навчання проводилося за традиційною методикою без цілісної гейміфікації. Контрольний етап був спрямований на повторне вимірювання рівня навчальної мотивації студентів, аналіз динаміки мотиваційних змін та порівняння результатів контрольної й експериментальної груп.

Для визначення рівня та структури навчальної мотивації студентів

використано методику «Мотивація навчання у ВНЗ», розроблену Т. Ільїною (додаток Б). Обрана методика є валідною, широко застосовується у педагогічних і психологічних дослідженнях та дозволяє виявити домінуючі мотиви навчальної діяльності студентів. Методика спрямована на діагностику трьох груп мотивів: пізнавальні мотиви (придбання знань); професійні мотиви (оволодіння майбутньою професією); зовнішні мотиви (отримання диплому).

Анкетування проводилося в онлайн-форматі з використанням Google Forms, що забезпечило зручність збору та обробки результатів. Кількісна інтерпретація результатів здійснювалася шляхом підрахунку балів за кожною шкалою, що дало змогу визначити домінуючий тип мотивації та рівень її сформованості (високий, середній, низький).

3.2. Аналіз результатів експерименту

Аналіз результатів педагогічного експерименту здійснювався з метою виявлення динаміки змін рівня навчальної мотивації студентів під впливом реалізації педагогічних умов використання гейміфікації у процесі вивчення іноземної мови. На констатувальному етапі було визначено вихідний рівень навчальної мотивації студентів за методикою Т. Ільїної (табл. 3.1). Отримані результати свідчать про відносну однорідність контрольної та експериментальної груп, що підтверджує коректність подальшого порівняння.

Як видно з таблиці 3.1, у більшості студентів обох груп домінував середній та низький рівні мотивації, що проявлялося у переважанні зовнішніх мотивів навчання (отримання диплому, формальне виконання завдань), недостатній навчальній ініціативі та обмеженій іншомовній активності під час занять. Частка студентів із високим рівнем мотивації була незначною, що підтвердило актуальність упровадження інноваційних мотиваційних технологій.

Таблиця 3.1

Рівні навчальної мотивації студентів на констатувальному етапі експерименту

Рівень мотивації	ЕГ (20 осіб)	%	КГ (22 особи)	%
Високий	3	15 %	4	18 %
Середній	9	45 %	10	46 %
Низький	8	40 %	8	36 %

Після завершення формувального етапу, під час якого в експериментальній групі були реалізовані педагогічні умови використання гейміфікації за рахунок впровадження розробленої технології (на прикладі вивчення теми «New Technology» дисципліни «Іноземна мова»), здійснено повторну діагностику рівня навчальної мотивації студентів (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

Рівні навчальної мотивації студентів на контрольному етапі експерименту

Рівень мотивації	ЕГ (20 осіб)	%	КГ (22 особи)	%
Високий	6	30 %	4	18 %
Середній	8	40 %	9	41 %
Низький	6	30 %	9	31 %

Отримані дані засвідчують позитивні зміни в експериментальній групі. Кількість студентів із високим рівнем навчальної мотивації зросла на 15%, тоді як частка студентів із низьким рівнем мотивації зменшилася на 10%. У контрольній групі позитивних зрушень не спостерігалось.

Якісний аналіз результатів анкетування, спостережень та навчальної активності студентів засвідчив, що у студентів експериментальної групи зросла: зацікавленість у навчальному процесі, активність у виконанні онлайн-завдань, готовність до комунікативної взаємодії англійською мовою, усвідомлення

професійної значущості іншомовної підготовки.

Студенти експериментальної групи частіше демонстрували ініціативу, позитивне емоційне ставлення до занять, активно брали участь у командних ігрових завданнях та рефлексивних активностях.

Отже, кількісний і якісний аналіз результатів педагогічного експерименту доводить, що впровадження педагогічних умов використання гейміфікації забезпечує підвищення рівня навчальної мотивації студентів у процесі вивчення іноземної мови.

ВИСНОВКИ

Сучасний етап розвитку вищої освіти характеризується інтенсифікацією цифрових трансформацій, зміною освітніх потреб студентської молоді та зростанням вимог до якості професійної підготовки майбутніх фахівців. За цих умов особливої значущості набуває проблема формування стійкої внутрішньої мотивації здобувачів до навчальної діяльності, зокрема у процесі вивчення іноземних мов, що часто супроводжується зниженням пізнавального інтересу та формальним ставленням до навчання. У зв'язку з цим постає необхідність упровадження інноваційних педагогічних технологій, здатних забезпечити активну залученість студентів до освітнього процесу, підвищити рівень їх навчальної активності та сприяти формуванню позитивного мотиваційного ставлення до іншомовної підготовки. Однією з таких технологій є гейміфікація, потенціал якої в контексті мотиваційного впливу потребує наукового обґрунтування та експериментальної перевірки.

Проведений теоретичний аналіз психолого-педагогічних джерел засвідчив, що проблема навчальної мотивації залишається однією з ключових у сучасній педагогічній науці. У працях українських і зарубіжних дослідників мотивація розглядається як складне динамічне утворення, що поєднує пізнавальні, емоційно-ціннісні та діяльнісні компоненти. Узагальнення наукових підходів дозволило уточнити сутність навчальної мотивації студентів та обґрунтувати доцільність використання гейміфікації як засобу активізації саме внутрішніх мотиваційних механізмів.

У процесі дослідження поглиблено теоретичні уявлення про гейміфікацію як педагогічну технологію, що забезпечує не лише ігрове оформлення навчального процесу, а й системне педагогічне проектування мотиваційного середовища. Визначено основні принципи гейміфікації у сучасній освіті, які стали основою подальшої роботи. Визначено педагогічні умови використання гейміфікації у навчанні іноземних мов: цілеспрямоване проектування мотиваційного освітнього середовища, інтерактивно-комунікативна організація

гейміфікованої діяльності та методично виражена інтеграція гейміфікаційних механік у структуру навчання іноземних мов. Розроблено технологію їх реалізації, що охоплює мету, діагностичний, змістово-процесуальний, оцінювально-коригувальний блоки та очікувані результати.

Практична апробація розробленої технології здійснювалася в онлайн-форматі під час викладання англійської мови студентам другого курсу спеціальності 015 «Професійна освіта (за спеціалізаціями)». Розроблено та впроваджено комплекс гейміфікованих завдань і методичних матеріалів до теми «New Technology», що забезпечили розвиток мовленнєвих навичок студентів, їх активну комунікативну взаємодію та професійно орієнтоване осмислення навчального матеріалу. Результати педагогічного експерименту підтвердили ефективність запропонованих педагогічних умов використання гейміфікації. Порівняльний аналіз даних констатувального та контрольного етапів засвідчив позитивну динаміку рівнів навчальної мотивації студентів експериментальної групи порівняно з контрольною, що проявилось у зростанні частки студентів із високим рівнем мотивації, зменшенні кількості студентів із низьким рівнем мотивації, підвищенні навчальної активності, зацікавленості та відповідальності за результати навчання. Отже, гейміфікація за умови її системної, педагогічно доцільної та методично обґрунтованої реалізації виступає ефективною інноваційною технологією підвищення мотивації здобувачів вищої освіти до навчальної діяльності у процесі вивчення іноземних мов.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Арістова Н.О., Махович І.А. Розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» у науковому педагогічному просторі України. *Наукові інновації та передові технології*. 2024. № 8(36). С. 1058-1070. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8\(36\)-1058-1070](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8(36)-1058-1070)
2. Аргатюк І., Базілевич О. Гейміфікація в навчанні іноземних мов. *Роль іноземних мов у соціокультурному становленні особистості*. Київ : НАУ, 2018. С. 3–7. URL: <https://ir.kneu.edu.ua/handle/2010/47685>
3. Зеленська Л. Д., Ковінько К. В. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Means of educational and research work*. 2019. № 52. С. 21–35. DOI: 10.34142/2312-1548.2019.52.02
4. Іллін Є. П. Мотивація і мотиви. Серія: (Сходи психології). Тернопіль: Навчальна книга - Богдан, 2013. 512 с.
5. Керекеша О. В., Осадчий М. Л. Мотивація до навчальної діяльності студентів у вищому навчальному закладі. *Науковий вісник Одеського національного економічного університету*. 2021. №11-12 (288-289). С. 126-131. DOI:10.32680/2409-9260-2021-11-12-288-289-126-131
6. Колчигіна А. В. Специфіка навчальної мотивації студентів. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: «Психологічні науки»*. 2018. Вип. 1 (2). С. 46–51. URL: <https://pj.journal.kspu.edu/index.php/pj/article/view/360/337>
7. Кузікова С.Б., Пухно С.В. Особливості мотивації навчання студентів педагогічних спеціальностей закладу вищої освіти. *Слобожанський науковий вісник. Серія: Психологія*. 2024. № 1. С. 90-94. DOI <https://doi.org/10.32782/psyspu/2024.1.16>
8. Лавринюк О., Кириченко В. Мотивація до навчальної діяльності: аналіз сучасних теорій. *Журнал соціальної та практичної психології*. 2023. №1. С. 34-39. DOI <https://doi.org/10.32782/psy-2023-1-6>

9. Мотивація навчальної діяльності студентів : монографія / О. Васюк та ін. Київ : Компринт, 2018. 188 с.
10. Панченко В. В., Радавська О. М., Онищенко І. А. Гейміфікація як інструмент підвищення мотивації студентів природничо-математичних спеціальностей у вивченні іноземних мов. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17188084>
11. Пасічник О.О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів ВНЗ. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2018. Вип. 24, ч. 2. С. 344-349. URL: <https://elar.khmnu.edu.ua/handle/123456789/6400>
12. Соломаха А. В. До питання гейміфікації навчання іноземних мов. *Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький держ. пед. ун-т ім. Г.Сковороди»*. 2015. Вип. 36, Том IV(64). С. 440–448. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/13282>
13. Саєнко Н. В. Дидактичний потенціал гейміфікації при навчанні іноземної мови в технічному ЗВО. *Вісник Харківського національного автомобільно-дорожнього університету*. 2019. Вип. 87. С. 116–121.
14. Солошенко-Задніпровська Н. К. Гейміфікація як інструмент підвищення мотивації у контексті навчання іноземної мови. *Синергія освіти, науки та бізнесу в епоху глобальних трансформацій* : зб. матеріалів III Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Чернігів, 27 лют. 2025 р.). Чернігів : Наук.-освіт. інновац. центр сусп. трансформацій, 2025. С. 149–152. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/18488>.
15. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови*. 2018. № 3. С. 15-22. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/im_2018_3_4.
16. Шикун А.В. Гейміфікація в онлайн-навчанні іноземних мов як засіб підвищення мотивації та комунікативної активності студентів. *Інноваційна педагогіка*. 2025. Вип. 83, Т.2. С. 221-224. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/83.2.43>

17. Alamer A., Robat E. S., Shirvan M. E., Ryan R. Self-Determination Theory and Language Learning: A Multilevel Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*. 2025. Vol. 37, article number 59. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-10038-y>
18. Bafoyeva R. V., Djurayeva M. The importance of gamification in foreign language classes. *FAN: Ta'lim, texnologiya va ishlab chiqarish integratsiyasi asosida rivojlanish istiqbollari*. 2024. Vol. 1(3). P. 100-112. URL: <https://universalpublishings.com/index.php/fan/article/view/7180>
19. Deci E. L., Vallerand R. J., Pelletier L. G., Ryan R. M. Motivation and education: the self-determination perspective. *Educational Psychologist*. 1991. Vol. 26(3 & 4). P. 325-346. URL: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/1991_DeciVallerandPelletierRyan_EP.pdf
20. Giyosova D. The role of gamification in the process of teaching English. *The Lingua Spectrum*. 2025. Vol. 3 (1). P. 462–467. URL: <https://lingvospektr.uz/index.php/lngsp/article/view/560>
21. Hardianti H. Gamification in EFL: Exploring the Use of Gamification Strategies to Enhance Student Motivation and Engagement. *INTELEKTIVUM*. 2024. Vol.5(1). P. 8–15. <https://doi.org/10.37010/int.v5i1.1531>
22. Iaremenko N. V. Enhancing English language learners' motivation through online games. *Information Technologies and Learning Tools*. 2017. Vol. 59, No. 3. P. 126–133. DOI: 10.33407/itlt.v59i3.1606.
23. Ismailova M. B. Gamification in language learning: raising students' motivation through plays. *American Journal of Education and Learning*. 2025. Vol. 3, No. 10. P. 542-548. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17641245>
24. Karimova S. V. Gamification in foreign language classrooms: motivation and learning outcomes. *Multidisciplinary and Multidimensional Journal*. 2025. Vol. 4(6). P. 125-127. URL: <https://multidisciplinaryjournal.com/index.php/mm/article/view/619>

25. Madoyan L. Gamification and student motivation in EFL classroom. *Foreign Languages for Special Purposes*. 2024. Vol. 23. P. 169-182. <https://doi.org/10.46991/FLSP.2024.23.169>
26. Nalyvaiko O., Zhukova O., Ivanenko L., Shvedova Y., Nekrashevych T. Gamification as a New Format of Projects Method in Blended Learning Conditions Studying Disciplines of the Pedagogical Cycle. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*. 2021. 13(4). P.17-30. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.4/468>
27. Okolo Chinwe Jane, Chinyere Grace Ezeonwumelu, Chioma Ihuoma Barah, Ugwu Nnenna Jovita. The Role of Gamification in Enhancing Foreign Language Education: Strategies, Benefits, and Case Studies. *Newport International Journal of Research in Education*. 2024. Vol. 4 (1). P.33-38. <https://doi.org/10.59298/NIJRE/2024/41133388>
28. Romashyna Z. Usage of gamification as an interactive educational method in teaching foreign languages . *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2025. Vol. 3 (64). P. 56–65. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2025.338621>
29. Signori G. G., Guimarães J. C. F. D., Severo E. A., Rotta C. Gamification as an innovative method in the processes of learning in higher education institutions. *International Journal of Innovation and Learning*. 2018. 24(2). P. 115-137. <https://doi.org/10.1504/IJIL.2018.094066>
30. Tsai Y.-R. Leveraging gamification to enhance motivation and engagement among EFL learners. *English Language Teaching Educational Journal*. 2024. Vol. 7(3). P. 177–190. <https://doi.org/10.12928/eltej.v7i3.12010>
31. Uehara M. Gamification as an innovative strategy for increasing learner motivation in foreign language classrooms. *The Lingua Spectrum*. 2025. Vol. 12(2). P. 307–309. URL: <https://lingvospektr.uz/index.php/lnvsp/article/view/1272>.

ДОДАТКИ

Додаток А

**Гейміфікований комплекс вивчення теми «New Technology» дисципліни
«Іноземна мова» для студентів спеціальності 015 «Професійна освіта (за
спеціалізаціями)»**

Тема заняття	Кількість годин	Гейміфіковані завдання та ігрові механіки	Цифрові інструменти	Мовленнєві навички
Introduction to New Technology	2 год.	Онлайн-квест «Tech Explorer»: опис технологій за картками, накопичення XP за активність	Zoom, Quizlet Live	Монологічне мовлення, базова лексика
Technology in Modern Education	2 год.	Role-play «Future Classroom»: опис ролі технологій у навчанні, функцій цифрових інструментів	Zoom (breakout rooms), Padlet	Діалогічне мовлення
Advantages of New Technologies	2 год.	Team Challenge: підбір аргументів «for» із бонусними балами	Classcraft, Google Slides	Аргументоване говоріння
Challenges of New Technologies	2 год.	Debates Game: командні дебати з бейджами за переконливість	Zoom, Classcraft, Padlet	Усне мовлення, критичне мислення
Digital Tools for Teachers	2 год.	Mission Task: презентація одного цифрового інструмента	Canva, Miro	Публічне мовлення
Designing a Digital Lesson	2 год.	Project Quest: створення міні-уроку з XP-рівнями	Google Slides, Miro	Продуктивне мовлення
Reflection and Feedback	2 год.	Reflection Game: самооцінка й відкриття фінального рівня	Google Forms, Padlet	Рефлексивне мовлення

Окрім синхронних онлайн-занять, тема передбачає систему самостійної роботи (16 годин), інтегровану у гейміфікований простір. Самостійні завдання мають характер мікромісій і підтримують регулярну мовленнєву практику студентів.

Приклади гейміфікованих завдань для самостійної роботи:

– Audio Mission: студент записує 1–2-хвилинне аудіоповідомлення на тему «How technology can help me as a future teacher», отримуючи XP за чіткість мовлення та використання тематичної лексики.

– Video Challenge: створення короткого відео-презентації одного освітнього цифрового інструмента з подальшим взаємооцінюванням у групі.

– Vocabulary Streak: щоденне виконання лексичних вправ у Wordwall із системою серій (streaks), що стимулює сталість навчальної активності.

– Discussion Forum Task: участь у тематичному онлайн-обговоренні з нарахуванням бонусних балів за аргументовані відповіді англійською мовою.

Методика вивчення мотивації навчання

Методика вивчення мотивації навчання розроблено Т. Ільїною на основі низки інших відомих методик. У ній є три шкали: «Здобуток знань» (прагнення до набуття знань, цікавість); «Опанування професії» (прагнення опанувати професійні знання та сформувати професійно важливі якості); «Отримання диплома» (прагнення отримати диплом при формальному засвоєнні знань, прагнення пошуку обхідних шляхів при складанні іспитів і заліків). Для маскування в опитувальнику є фонові твердження, які надалі не обробляються.

Методика

1. Найкраща атмосфера занять – атмосфера вільних висловлювань.
 а) так
 б) ні
2. Зазвичай я працюю з великою напругою.
 а) так
 б) ні
3. У мене рідко бувають головні болі після пережитих хвилювань та неприємностей.
 а) так
 б) ні
4. Я самостійно вивчаю низку предметів, на мою думку, необхідних для моєї майбутньої професії.
 а) так
 б) ні
5. Яку з властивих вам якостей ви найбільше цінуєте?
6. Я вважаю, що життя потрібно присвятити обраній професії.
 а) так
 б) ні
7. Я відчуваю задоволення від розгляду складних проблем.
 а) так
 б) ні
8. Я не бачу сенсу у більшості робіт, які ми робимо у виші.
 а) так
 б) ні
9. Велике задоволення мені дає розповідь знайомим про мою майбутню професію.
 а) так
 б) ні

10. Я дуже середній студент, ніколи не буду блискучим, а тому немає сенсу докладати зусиль, щоб стати кращим.

- а) так
- б) ні

11. Я вважаю, що в наш час не обов'язково мати вищу освіту.

- а) так
- б) ні

12. Я твердо впевнений у правильності вибору професії.

- а) так
- б) ні

13. Від яких із властивих вам якостей ви б хотіли позбутися?

14. При зручній нагоді я використовую на іспитах підсобні матеріали (конспекти, шпаргалки).

- а) так
- б) ні

15. Найпрекрасніший час життя – студентські роки.

- а) так
- б) ні

16. У мене надзвичайно неспокійний і уривчастий сон.

- а) так
- б) ні

17. Я вважаю, що для повного оволодіння професією всі навчальні дисципліни потрібно вивчати однаково глибоко.

- а) так
- б) ні

18. За можливості я вступив би до іншого вузу.

- а) так
- б) ні

19. Я зазвичай спочатку беруся за легші завдання, а важчі залишаю на потім.

- а) так
- б) ні

20. Для мене було важко при виборі професії зупинитися на одній із них.

- а) так
- б) ні

21. Я можу спокійно спати після будь-яких неприємностей.

- а) так
- б) ні

22. Я твердо впевнений, що моя професія дає мені моральне задоволення та матеріальний достаток у житті.

- а) так
- б) ні

23. Мені здається, що мої друзі здатні вчитися краще, ніж я.
- a) так
- b) ні
24. Для мене дуже важливо мати диплом про вищу освіту.
- a) так
- b) ні
25. З деяких практичних міркувань для мене це найзручніший ВУЗ.
- a) так
- b) ні
26. У мене достатньо сили волі, щоб навчатися без нагадування адміністрації.
- a) так
- b) ні
27. Життя для мене майже завжди пов'язане з надзвичайною напругою.
- a) так
- b) ні
28. Іспити потрібно складати, витрачаючи мінімум зусиль.
- a) так
- b) ні
29. Є багато вузів, в яких я міг би вчитися з не меншою цікавістю.
- a) так
- b) ні
30. Яка з властивих вам якостей найбільше заважає вчитися?
31. Я людина, що легко захоплюється, але всі мої захоплення так чи інакше пов'язані з майбутньою професією.
- a) так
- b) ні
32. Занепокоєння про іспит або роботу, яка не виконана вчасно, часто заважає мені спати.
- a) так
- b) ні
33. Висока зарплата після закінчення вишу для мене не головне.
- a) так
- b) ні
34. Мені потрібно бути в хорошому настрої, щоб підтримати загальне рішення групи.
- a) так
- b) ні
35. Я змушений був вступити до вишу, щоб зайняти бажане становище в суспільстві, уникнути служби в армії.
- a) так
- b) ні

36. Я навчаю матеріал, щоб стати професіоналом, а не для іспиту.
- a) так
- b) ні
37. Мої батьки – професіонали своєї справи, і я хочу бути на них схожим.
- a) так
- b) ні
38. Для просування по службі мені необхідно мати вищу освіту.
- a) так
- b) ні
39. Яка з ваших якостей допомагає вам вчитися?
40. Мені дуже важко змусити себе вивчати як слід дисципліни, які прямо не належать до моєї майбутньої спеціальності.
- a) так
- b) ні
41. Мене дуже турбують можливі невдачі.
- a) так
- b) ні
42. Найкраще я займаюся, коли мене періодично стимулюють, підганяють.
- a) так
- b) ні
43. Мій вибір даного вишу остаточний.
- a) так
- b) ні
44. Мої друзі мають вищу освіту, і я не хочу відставати від них.
- a) так
- b) ні
45. Щоб переконати в чомусь групу, мені доводиться самому працювати дуже інтенсивно..
- a) так
- b) ні
46. У мене зазвичай гарний настрій.
- a) так
- b) ні
47. Мене приваблює зручність, чистота, легкість майбутньої професії.
- a) так
- b) ні
48. До вступу я цікавився цією професією, багато читав про неї.
- a) так
- b) ні
49. Професія, яку я отримую, найважливіша та перспективна.

- а) так
- б) ні

50. Мої знання про цю професію були достатні для впевненого вибору.

- а) так
- б) ні