



УДК 37.091.3:004.9:372.880

TRENDS IN THE IMPLEMENTATION OF A GAMIFIED FOREIGN LANGUAGE LEARNING SPACE IN MODERN CONDITIONS

ТЕНДЕНЦІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ГЕЙМІФІКОВАНОГО ПРОСТОРУ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ В СУЧАСНИХ УМОВАХ

Krekoten O.V./Крекотень О.В.

Senior lecturer / старший викладач

ORSID: 0000-0931-1947-1074

Sumy National Agrarian University,

Sumy, Guerasyma Kondratieva, 160, 40021

Сумський національний аграрний університет,

Суми, Герасима Кондратьєва, 160, 40021

Анотація. Стаття фокусується на аналізі існуючих підходів до впровадження гейміфікованого простору у викладання іноземних мов університетського рівня та розробка практичної стратегії їх інтеграції в контекст вимушеного дистанційного навчання в Україні. Актуальність дослідження визначається необхідністю посилення залученості, мотивації та взаємодії студентів у віртуальних навчальних просторах. Дослідження використовує як аналітичні, так і якісні методи. У статті окреслено ефективні стратегії та визначено ключові виклики та педагогічні можливості розвитку гейміфікованих освітніх просторів в умовах цифрової трансформації навчання. Отримані результати сприяють розумінню того, як гейміфікацію можна ефективно адаптувати до конкретних соціально-освітніх умов України.

Ключові слова: гейміфікація, дидактичні ігри, гейміфікований простір, освітній процес, іноземні мови.

Вступ.

Складні часи, які переживає Україна, не можуть не відображатись на навчальному процесі. Збільшення рівню тривожності, спричиненого російською агресією, зниження мотивації студентів до навчання взагалі та до вивчення іноземної мови через постійні тривоги зокрема, потребує від викладача вищого навчального закладу інноваційних ідей та цікавого для молоді контенту. Дослідники сходяться на думці, що нові реалії вимагають від викладачів іноземної мови подолання таких педагогічних труднощів, як пошуки методів для забезпечення сталості навчання на відстані, адаптація навчальних програм та використання сучасних цифрових технологій [1, с. 14.]. Створення гейміфікованого простору надає можливість і студентові, і викладачеві проявити максимум креативності і підняти як рівень викладання, так і механізм засвоєння



мовленнєвих знань та навичок на новий щабель, незважаючи на дистанційний формат освіти.

Саме у технологічних університетах варто започаткувати ігровий або гейміфікований простір не задля розваги, а для того, щоб за рахунок урізноманітнення навчального процесу та активізації вмінь самостійно добувати знання, посилити мотиваційне прагнення до навчання [2, с. 162].

Актуальність статті зумовлює потреба в наукових дослідженнях гейміфікованого дидактичного процесу вивчення іноземних мов, що стрімко рухається разом з новими технологіями. Дуже важливо, щоб технологічні університети готували конкурентоспроможних фахівців з розвиненими когнітивними навичками, здатних не лише налагоджувати міжнародні контакти, а й застосовувати мову міжнародного спілкування для доступу до інформаційних ресурсів, культурних надбань та наукових досліджень [3, с. 287]. Поєднання дидактики та сучасних технологій розкриває нові вектори викладання, а гейміфікований простір заняття з елементами дидактичних ігор є запорукою покращення комунікативних навичок у навчанні іноземної мови професійного спрямування. Таким чином, дослідники проблеми доводять, що елементи гейміфікації впливають на метапізнання, стратегічні дії та стратегічні дії студентів, дидактичні ігри не лише сприяють меморизації іншомовного матеріалу, але й розвивають «розумову спритність» [4, с. 403].

Основний текст.

Тему гейміфікації науковці почали розвивати не так давно, зважаючи на стрімкий розвиток технологізації суспільства. У сфері навчання слово «гейміфікація» стало досить популярним, хоч увійшло до освіти зі сфери маркетингу і означає «впровадження ігрових механізмів в неігрові сфери» [5, с. 79]. У нашій ситуації неігровою сферою виступає процес вивчення іноземної мови. Механізми гри дозволяють студентові отримати глибокі знання без усвідомлення подолання перешкод, а навпаки, відчуття задоволення та мотивація до подальшого розвитку стимулює студента. Гейміфікація може урізноманітнити не лише процес отримання знань і навичок, але й засоби



оцінювання, отже, враховує всі потреби студента [5, с. 81]. Знання іноземної мови допомагає студентам вирішувати комунікативні проблеми, це має стимулювати викладача до пошуку оптимальних нових засобів та методів, особливо для іноземної мови за професійним спрямуванням [6, с. 28].

Колектив науковців у складі Олесі Ярошенко, Людмили Кокоріної, Ірини Шиманович, Наталії Наумовської, Наталії Щасливої, Наталії Сердюк детально проаналізували існуючі аспекти гейміфікації в сучасному освітньому лінгводидактичному процесі, та наголосили на тому, що чисельні наукові дослідження цієї проблеми зосереджуються на мотиваційно-управлінському, оптимізуючому та моделюючому факторах процесу гейміфікації, експерименти польських, французьких та іспанських науковців на практиці довели ефективність цього процесу [7, с. 439]. Наталія Тимошук розглянула елементи гейміфікації заняття іноземної мови професійного спрямування, зробила порівняльний аналіз результатів студентів до та після експерименту [8], але, на наш погляд, елементи гейміфікації у неї зводяться до ігрових форм та інтерактивних вправ, хоча ми не маємо на меті принизити наукову цінність статті, наша мета – довести, що у різних дослідників неоднакові точки зору на предмет гейміфікованого простору, особливо у вивченні іноземної мови студентами технологічних дисциплін. Очевидно, що ще немає певного алгоритму успіху у цьому напрямку, тож **метою статті** визначимо проаналізувати існуючі ідеї впровадження гейміфікованого простору у курсі університетської іноземної мови (англійської чи французької) як другої іноземної мови та виробити стратегію щодо такого впровадження в Україні в умовах вимушеного дистанційного навчання сучасних студентів.

В статті використані як аналітичний **метод**, тобто теоретичний аналіз та узагальнення напрямів дослідження гейміфікованого простору в науково-методичній літературі, так і якісний **метод**: узагальнення, уточнення та прогнозування ключових характеристик простору, **метод** моделювання гейміфікованих ситуацій.



Гейміфікований простір стимулює мотивацію студентів, характеризується зміною їх поведінки не лише в атмосфері гри, але й поза грою [9, с. 89]. Це саме те, що відрізняє гейміфіковані елементи заняття від ігрових форм та інтерактивних вправ. Конкуренція, рейтинги, значки, бейджі та бали на фоні глибокого вивчення навчального матеріалу змінюють відношення здобувачів знань до іноземної мови. Для більш чіткого бачення процесу гейміфікації варто відокремити два типи, що використовуються для створення гейміфікованого простору на занятті з іноземної мови в технічних університетах, які ми згрупували в *Таблиці 1*:

Таблиця 1. Типи гейміфікації

<i>Типи гейміфікації</i>	<i>Механізм дії</i>	<i>Спосіб застосування</i>
Структурна гейміфікація	Студент може отримувати бали, значки, бейджі тощо за виконання навчальних завдань	Навчання через ігровий зміст, не змінюючи змісту навчання
Гейміфікація контенту	викладач оперує внутрішніми механізмами гри через конкуренцію, досягнення, співпрацю, контроль учасника	свідоме включення гейміфікованих елементів до змісту з метою схожості на гру

Джерело: [9]

Якщо гра є самостійною діяльністю, що має чітко визначені правила і цілі, то вона передбачає можливість програшу, внутрішню мотивацію учасника. Це стосується всіх видів ігор, як комп'ютерних, так і в реальній навчальній ситуації, вона вимагає значних ресурсів для створення. Натомість, гейміфікація не завжди передбачає програш, часто орієнтована на зовнішнє заохочення і є технічно і економічно доступнішою. Цілком очевидно, що гейміфікований простір може забезпечуватись двома шляхами: або через гейміфікацію навчального курсу, тобто викладач розділяє програмний матеріал на модулі, планує гейміфікований



контент до кожного модуля, вираховує систему балів та нагород, розподіляє доручення, визначає цікаву форму підсумкового заняття. Звісно, це вимагає від викладача творчості і зусиль, але результат вартий того; інший шлях - через використання вже готових гейміфікованих платформ, які мають, як недоліки, так і переваги, згідно *Таблиці 2*.

Виходячи з теоретичного аналізу попереднього матеріалу, спробуймо узагальнити матеріал щодо стратегії впровадження гейміфікованого простору у курсі університетської іноземної мови в умовах вимушеного дистанційного навчання. Сучасні умови вимагають нових підходів до організації освітнього процесу, зокрема при вивченні іноземних мов. Гейміфікація як інноваційна педагогічна технологія здатна підвищити мотивацію, залученість і автономність студентів, особливо при вивченні англійської чи французької мови як другої іноземної. Запропонована стратегія ґрунтується на інтеграції ігрових елементів у всі етапи мовного курсу. **По-перше**, створюється система балів, значків (badge system) та рейтингів, які відображають навчальні досягнення студентів. **По-друге**, запроваджуються місії (quests) — послідовності завдань, що мають чітку мету, сценарій і систему нагород. Вони можуть охоплювати теми з граматики, лексики, аудіювання, письма та усного мовлення. **По-третє**, використовуються ігрові платформи (наприклад, Kahoot!, Quizlet, Wordwall, Classcraft), що дає змогу реалізувати як індивідуальні, так і командні форми роботи. Особливу роль відіграють сценарії рольових ігор (role plays), які моделюють автентичні комунікативні ситуації. Зміст курсу адаптується відповідно до рівня студентів та технічних можливостей. Важливо забезпечити зворотний зв'язок та відстеження прогресу кожного учасника через LMS (наприклад, Moodle або Google Classroom). Гейміфікація повинна поєднувати внутрішню мотивацію (задоволення від виконання завдань) із зовнішнім стимулюванням (балами, рейтингами, сертифікатами).



Таблиця 2. Порівняльна таблиця гейміфікованих платформ для вивчення іноземної мови

Платформа	Гейміфікаційні елементи	Переваги	Недоліки
Duolingo	Бали, рівні, щоденні цілі, "серії", візуалізація прогресу	Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, висока мотивація через щоденні цілі, широкий вибір мов	Поверхове опрацювання граматики, обмежений контекст для справжньої комунікації
Memrise	Асоціативне навчання, повторення, відео з носіями мови	Ефективне запам'ятовування лексики, інтерактивність, реальні відео для автентичності	Менш гнучке використання в університетських курсах, слабка інтеграція складної граматики
Coursera	Значки, сертифікати, обмеження часу, peer reviews	Академічна якість курсів, можливість отримання сертифікатів, гейміфікація мотиваційного типу	Менш виражений ігровий аспект, не всі курси включають інтерактивну взаємодію
Brainscape	Оцінка впевненості, адаптивне повторення	Індивідуалізоване навчання, зручне повторення термінів і фраз, економія часу	Монотонність, обмеженість щодо інтерактивних ігор, орієнтація переважно на запам'ятовування
Kahoot!	Вікторини, бали, таймер, змагання	Висока залученість студентів, проста організація, миттєва активність, командна робота	Обмежена глибина змісту, потрібен стабільний інтернет, залежність від зовнішнього контролю

Джерело: [9, с.91]



Висновки.

Таким чином, гейміфікований простір стає не лише засобом залучення, а й ефективним інструментом розвитку лінгвістичної, соціокультурної та цифрової компетентностей студентів в умовах дистанційного навчання. Гейміфікація як сучасна педагогічна стратегія все активніше інтегрується у процес викладання іноземних мов. Її теоретичне осмислення відкриває нові напрями міждисциплінарних досліджень, які охоплюють лінгводидактику, когнітивну психологію, теорію мотивації, цифрову педагогіку та соціальні комунікації. Теоретичні розвідки у сфері гейміфікації зосереджуються на визначенні принципів ефективного впровадження ігрових елементів у навчальний процес, на аналізі впливу гейміфікованих підходів на різні типи навчальної мотивації, а також на розробці типології ігрових механік, адаптованих до завдань мовної освіти.

З практичного боку, перспективними є емпіричні дослідження, спрямовані на вивчення впливу гейміфікації на якість засвоєння лексики, граматики, комунікативних навичок, а також на рівень автономності та залученості студентів. Зокрема, в умовах дистанційного або змішаного навчання, коли знижується інтенсивність особистої взаємодії, гейміфікація може стати дієвим засобом підтримки інтересу до навчання. Практичні експерименти з використанням платформ типу Duolingo, Kahoot, Quizizz, Memrise дають змогу відслідковувати динаміку навчальних досягнень і виявляти оптимальні моделі гейміфікованої взаємодії.

У перспективі подальші дослідження мають бути спрямовані на створення адаптивних гейміфікованих середовищ для вивчення іноземної мови з урахуванням рівня підготовки, вікових особливостей, професійної спрямованості студентів. Актуальним також є розроблення університетських методичних комплексів, що поєднують традиційні та гейміфіковані стратегії, а також апробація нових цифрових інструментів у реальному освітньому процесі.



Література:

1. Westerlund, R., Chugai, O., Petrenko, S., Zuyenok, I. Teaching and learning English at higher educational institutions in Ukraine through pandemics and wartime // *Advanced Education*. – 2023. – №22. – С. 12-26. DOI: 10.20535/2410-8286.283353
2. Берестень О.Є., Юрченко К.В., Савельєв П.С. Проблеми мотивації студентів на заняттях з іноземної мови // *Вісник Університету ім. Альфреда Нобеля. Серія «Філологічні науки»*. – 2022. – №1 (23). – С. 161-174. DOI: 10.32342/2523-4463-2022-1-23-16 161-174
3. Мосій І.М., Чаплик О.А., Штангрет Г.З. Онлайн-інструменти для навчання іноземної мови: розробка та впровадження інтерактивних методик // *Інноваційна педагогіка*. – 2024. – №75. – С. 286-291. DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/75.55>
4. Шиманович І., Халабузар О. Гейміфікація у викладанні англійської мови: можливості і перспективи // *Наукові записки БДПУ. Серія: Педагогічні науки*. – 2023. – №3. – С. 401-409. DOI 10.31494/2412-9208-2023-1-3-401-409
5. Кутасевич Г., Якубовська Н. Гейміфікація оцінювання на уроках французької мови // *Актуальні питання суспільних наук та історії медицини. Спільний українсько-румунський науковий журнал (АПСНІМ)*. – 2021. – № 1(29). – С. 78–81. DOI 10.24061/2411-6181.1.2021.247
6. Nikolaeva, S., Chernysh, V., Boiko H., Galynska, O.. Business simulation games in developing preservice restaurant managers' speech interaction competence using GPTChat // *Advanced Education*. – 2023. – №22. – С. 27-37. DOI: 10.20535/2410-8286.276166
7. Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N., & Serdiuk, N. The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language // *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*. – 2022). – №14(1). – С. 437-452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>
8. Тимощук Н. Гейміфіковані елементи на заняттях з іноземної мови професійного спрямування // *Актуальні питання гуманітарних наук*. – 2020. №28(4). – С. 147-151. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.4/28.208823>



9. Симоненко Н. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації та пізнавального інтересу студентів у процесі навчання іноземних мов // Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства: Матеріали одинадцятої Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників (Суми, 25–26 квітня 2024 р.) / уклад. М. М. Набок. – Суми : Сумський державний університет, 2024. – С.88-93

References:

1. Westerlund, R., Chugai, O., Petrenko, S., & Zuyenok, I. (2023). Teaching and learning English at higher educational institutions in Ukraine through pandemics and wartime. *Advanced Education*, 22, 12–26. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.283353>
2. Beresten, O. Ye., Yurchenko, K. V., & Saveliyev, P. S. (2022). Problemy motyvatsii studentiv na zaniattiakh z inozemnoi movy [Problems of student motivation in foreign language classes]. *Visnyk Universytetu imeni Alfreda Nobelia. Seriya "Filolohichni nauky" – Bulletin of Alfred Nobel University. Series "Philological Sciences"*, 1(23), 161–174. <https://doi.org/10.32342/2523-4463-2022-1-23-16>
3. Mosii, I. M., Chaplyk, O. A., & Shtanhret, H. Z. (2024). Onlain-instrumenty dlia navchannia inozemnoi movy: rozrobka ta vprovadzhennia interaktyvnykh metodykh [Online tools for foreign language teaching: Development and implementation of interactive methods]. *Innovatsiina Pedagogika – Innovative Pedagogy*, 75, 286–291. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/75.55>
4. Shymanovych, I., & Khalabuzar, O. (2023). Heimifikatsiia u vykladanni anhliiskoi movy: mozhlyvosti i perspektyvy [Gamification in English language teaching: Opportunities and prospects]. *Naukovi Zapisky BDPU. Seriya: Pedagogichni Nauky – Scientific Notes of Berdyansk State Pedagogical University. Series: Pedagogical Sciences*, 3, 401–409. <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2023-1-3-401-409>
5. Kutasevych, H., & Yakubovska, N. (2021). Heimifikatsiia otsiniuvannia na urokakh frantsuzkoi movy [Gamification of assessment in French language lessons]. *Aktualni Pytannia Suspilnykh Nauk ta Istorii Medytsyny – Current Issues of Social Sciences and History of Medicine*, 1(29), 78–81. <https://doi.org/10.24061/2411-6181.1.2021.247>
6. Nikolaeva, S., Chernysh, V., Boiko, H., & Galynska, O. (2023). Business simulation games in developing preservice restaurant managers' speech interaction competence using GPTChat. *Advanced Education*, 22, 27–37. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.276166>
7. Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N., & Serdiuk, N. (2022). The modern principles of gamification in the teaching of English as a foreign language. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 14(1Supl), 437–452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>
8. Tymoshchuk, N. (2020). Heimifikovani elementy na zaniattiakh z inozemnoi movy profesiinoho spriamuvannia [Gamified elements in ESP classes]. *Aktualni Pytannia Humanitarnykh Nauk – Current Issues of the Humanities*, 28(4), 147–151. <https://doi.org/10.24919/2308-4863.4/28.208823>
9. Symonenko, N. (2024). Heimifikatsiia yak zasib pidvyshchennia motyvatsii ta piznavalnoho interesu studentiv u protsesi navchannia inozemnykh mov [Gamification as a means of increasing student motivation and cognitive interest in foreign language learning]. In *Sotsialno-humanitarni aspekty rozvytku suchasnoho suspilstva: Materialy XI Vseukrainskoi naukovoï konferentsii studentiv, aspirantiv, vykladachiv ta spivrobitnykiv* (Sumy, April 25–26, 2024) (pp. 88–93). Sumy: Sumy State University.



Abstract. *The article aims to analyze existing approaches to the implementation of gamified environments in university-level foreign language courses (English or French as a second foreign language) and to develop a practical strategy for their integration within the context of forced distance learning in Ukraine. The relevance of the study is determined by the need to enhance students' engagement, motivation, and interaction in virtual learning spaces. The research employs both analytical and qualitative methods. The analytical method includes a theoretical review and synthesis of recent trends in the development of gamified educational spaces as presented in scientific and methodological literature. The qualitative component comprises generalization, clarification, and forecasting of the core characteristics of gamified learning environments, as well as the modelling of gamified instructional scenarios. The article outlines effective strategies for incorporating gamification into language instruction and identifies key challenges and pedagogical opportunities arising in conditions of digital learning transformation. The findings contribute to the understanding of how gamification can be effectively adapted to the specific socio-educational conditions of Ukraine.*

Key words: *gamification, didactic games, gamified space, educational process, foreign language*

Статтю надіслано: 25.05.2025 г.

© Крекотень О.В.