



Інформаційно-комунікаційні технології в освіті

УДК 378:37.02:81'243:004

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.17188084>

**Гейміфікація як інструмент підвищення мотивації студентів
природничо-математичних спеціальностей у вивченні іноземних мов**

Панченко Вікторія Валеріївна

старший викладач кафедри іноземних мов природничо-математичних
спеціальностей, Волинський національний університет імені Лесі Українки,
проспект Волі, 13, Луцьк, Україна, 43025
<https://orcid.org/0009-0003-8365-8106>

Радавська Оксана Мстиславівна

кандидат філологічних наук, доцент кафедри іноземних мов
природничо-математичних спеціальностей, Волинський національний
університет імені Лесі Українки, проспект Волі, 13, Луцьк, Україна, 43025
<https://orcid.org/0000-0002-9656-5246>

Онищенко Ірина Анатоліївна

старший викладач кафедри іноземних мов природничо-математичних
спеціальностей, Волинський національний університет імені Лесі Українки,
проспект Волі, 13, Луцьк, Україна, 43025
<https://orcid.org/0000-0002-6928-1088>

Прийнято: 12.09.2025 | Опубліковано: 23.09.2025

***Анотація. Мета** – продемонструвати, як гейміфікація підвищує
мотивацію студентів природничо-математичних спеціальностей у вивченні*



іноземних мов. **Методи**, які були застосовані у дослідженні: аналітико-описовий огляд і систематизація публікацій і практик; порівняльний аналіз функціоналу платформ; побудова узагальнювальної таблиці вигід для студентів, викладачів і закладів вищої освіти; адаптація п'ятиетапної моделі планування гейміфікації (аудиторія – цілі – структура досвіду – ресурси – впровадження) до умов університетського курсу; кейс-орієнтований опис процедур.

Результати. В дослідженні уточнено сутність гейміфікації як інтеграції ігрових механік у навчальні активності; визначено цілі застосування елементів гейміфікації в навчанні іноземних мов (підвищення залученості, ретенції знань, дисципліни, співпраці). Сформовано узагальнену таблицю переваг для трьох груп: студенти, викладачі, заклади вищої освіти (мотивація, миттєвий фідбек, зменшення стресу; аналітика для викладача; успішність, відвідуваність і імідж закладів вищої освіти), а також окреслено обмеження. Надано конкретний розбір платформ геймізованих інструментів: Kahoot! – аудиторні вікторини з рейтингами й швидким фідбеком; Duolingo – індивідуальна траєкторія з XP (балами), значками, лігами тощо; Quizlet – набори карток і режими для лексики й термінології. Для кожного інструмента виділено дидактичну роль, сильні сторони й обмеження. Рекомендовано п'ять кроків впровадження гейміфікованих інструментів в навчання студентів природничо-математичних спеціальностей: (1) профіль аудиторії й формат (пари/самостійна робота); (2) вимірні навчальні цілі (лексика, граматика, аудіювання, відвідуваність); (3) структура досвіду (турнір, рівні, бали, лідерборд, чергування інструментів); (4) добір ресурсів (Kahoot! для контролю тем, Quizlet для фахової лексики, Duolingo Classroom для регулярності); (5) правила гри, нарахування балів, демо-гра, регулярна аналітика й фідбек.

Практична значущість результатів дослідження. Стаття надає готовий до застосування шаблон впровадження гейміфікації у курс іноземної мови для немовних спеціальностей: чіткі кроки



планування, правила оцінювання/балів, підбір інструментів під цілі модуля, зразки кейсів і таблицю вигід для різних стейкхолдерів.

Ключові слова: ігрові техніки, конкурси, бали, цифрові платформи, мотивація студентів, оцінювання, залученість до навчання.

Gamification as a tool for increasing the motivation of students of natural sciences and mathematics in learning foreign languages

Panchenko Victoria Valeriivna

Senior Lecturer at the Department of Foreign Languages for Natural Sciences and Mathematics, Lesya Ukrainka Volyn National University,

Prospekt Voli 13, Lutsk, Ukraine, 43025

<https://orcid.org/0009-0003-8365-8106>

Radavska Oksana Mstyslavivna

PhD in Philology, Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Natural Sciences and Mathematics, Lesya Ukrainka Volyn National University,

Prospekt Voli 13, Lutsk, Ukraine, 43025

<https://orcid.org/0000-0002-9656-5246>

Onyshchenko Iryna Anatoliivna

Senior Lecturer at the Department of Foreign Languages for Natural Sciences and Mathematics, Lesya Ukrainka Volyn National University,

Prospekt Voli 13, Lutsk, Ukraine, 43025

<https://orcid.org/0000-0002-6928-1088>

Abstract: *The goal is to demonstrate how gamification increases the motivation of students of natural sciences and mathematics in learning foreign languages. The*



*methods used in the study: analytical and descriptive review and systematization of publications and practices; comparative analysis of platform functionality; construction of a summary table of benefits for students, teachers and higher education institutions; adaptation of the five-stage gamification planning model (audience - goals - experience structure - resources - implementation) to the conditions of a university course; case-oriented description of procedures. **Results.** The study clarified the essence of gamification as the integration of game mechanics into educational activities; the goals of using gamification elements in foreign language teaching (increasing engagement, knowledge retention, discipline, cooperation) were determined. A generalized table of advantages for three groups is formed: students, teachers, higher education institutions (motivation, instant feedback, stress reduction; analytics for teachers; success, attendance, and image of higher education institutions), and limitations are outlined. A specific analysis of gamified tool platforms is provided: Kahoot! - classroom quizzes with ratings and quick feedback; Duolingo - individual trajectory with XP (points), badges, leagues, etc.; Quizlet - sets of cards and modes for vocabulary and terminology. The didactic role, strengths, and limitations are highlighted for each tool. Five steps for implementing gamified tools in the teaching of students in natural and mathematical specialties are recommended: (1) audience profile and format (pairs/independent work); (2) measurable learning goals (vocabulary, grammar, listening, attendance); (3) experience structure (tournament/levels/scores/leaderboard, tool rotation); (4) resource selection (Kahoot! for topic control, Quizlet for technical vocabulary, Duolingo Classroom for regularity); (5) game rules, scoring, demo game, regular analytics and feedback. **Practical significance of the research results.** The article provides a ready-to-use template for implementing gamification in a foreign language course for non-linguistic specialties: clear planning steps, assessment/score rules, selection of tools for the module goals, sample cases and a table of benefits for different stakeholders.*



Keywords: *gaming techniques, competitions, scores, digital platforms, student motivation, assessment, engagement in learning*

Постановка проблеми. Мотивація студентів до вивчення іноземної мови є ключовим домінуючим чинником успішного навчання, особливо для студентів природничо-математичних спеціальностей, увага яких зосереджена переважно на технічних чи наукових дисциплінах. У цих студентів нерідко спостерігається знижений інтерес до гуманітарних предметів, у тому числі іноземних мов, що ускладнює опанування мовного матеріалу. Тож гейміфікація в цьому контексті стає ефективним інструментом залучення студентів природничо-математичних спеціальностей.

За визначенням дослідників, гейміфікація в освіті передбачає інтеграцію типових для ігор елементів – балів, рівнів, нагород, змагання, миттєвого зворотного зв'язку – у навчальні завдання для підвищення залученості й цікавості студентів [1]. В дослідженнях відзначають, що гейміфікований підхід здатен суттєво підвищити залученість студентів до навчання, поліпшити концентрацію уваги, пам'ять та інші когнітивні процеси під час вивчення мов [1]. Застосування елементів гри формує у студентів відчуття прогресу й досягнення цілей, що посилює їхню внутрішню мотивацію до навчання.

Популярність гейміфікації в освіті зросла в останнє десятиліття. Спочатку концепт виник у бізнес-сфері (термін «gamification» запропонований Н. Піллінгом у 2003 р.), а з 2010-х років його почали активно застосовувати й досліджувати у навчанні [2]. Незважаючи на відносну новизну підходу, численні публікації повідомляють про переважно позитивний ефект гейміфікації на мотивацію і залученість студентів у різних галузях навчання, включно з опануванням іноземних мов [3].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Гейміфікація в мовній освіті демонструє переконливі ефекти. Зокрема, автор М. Н. Al-Khresheh [1] у



систематичному огляді фіксує зростання залученості, поліпшення запам'ятовування й приріст у засвоєнні лексики/граматики завдяки винагородам і трекінгу прогресу. Дослідники N. A. Boudadi та M. Gutiérrez-Colón [2] узагальнюють переважно позитивний вплив у вищій школі, водночас наполягаючи на жорсткіших дослідницьких дизайнах. Автори W. H.-Y. Huang, D. Soman [3] пропонують п'ятиетапну модель (аудиторія, цілі, структура досвіду, ресурси, ігрові елементи), що пов'язує механіки гри з навчальними результатами. В своєму дослідженні A. I. Wang, R. Tahir [4] показують, що використання Kahoot! підсилює участь, надає миттєвий зворотний зв'язок і покращує навчальні досягнення.

В українському контексті науковці О. Б. Тарнопольський, С. П. Кожушко, М. Р. Кабанова [5] окреслюють можливості та межі гейміфікації у ЗВО, наголошуючи на її інтеграції в методику, а не як додатку. Автори О. В. Крекотень, О. П. Березняк [6] аргументують збалансоване поєднання зовнішньої й внутрішньої мотивації й добір механік під цілі курсу в нелінгвістичних університетах. В своєму дослідженні С. Б. Шелудченко й А. М. Корень [7] показують, що платформи Kahoot!, Duolingo, Quizlet працюють як мотиватори завдяки миттєвому фідбеку й аналітиці. Автор К. О. Галацин [8] демонструє результативність змагальних механік і мікроцілей для студентів технічних спеціальностей. Дослідники Л. М. Михайлова та ін. [9] засвідчують, що в дистанційній підготовці педагогів гейміфікація стимулює самостійну роботу та формування професійних компетентностей. Автори Е. В. Стрига, Ю. О. Кудлай [10] підтверджують переносимість підходу на китайську мову зі зростанням мотивації та ефективності, а О. М. Капура [11] підкреслює роль гейміфікації як мотиваційної стратегії, що активізує комунікацію і співпрацю студентів.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри наявність оглядів та поодиноких кейсів, бракує практико-орієнтованого інструментарію гейміфікації, спеціально адаптованого до курсу іноземної мови



для студентів природничо-математичних спеціальностей у ЗВО. У більшості робіт відсутні: (1) чітке зіставлення ігрових механік із вимірними результатами навчання (лексика, граматики, аудіювання, відвідуваність); (2) покроковий алгоритм впровадження з визначеними ролями, ресурсами, правилами нарахування балів і використанням аналітики; (3) інтегрована матриця добору інструментів під цілі модуля (клас/самостійна робота), а також узагальнена таблиця вигід для студентів, викладачів та ЗВО, що допомагає приймати управлінські рішення. Ми закриваємо цю прогалину, пропонуємо готовий до застосування інструментарій впровадження: адаптовану п'ятиетапну модель, цілеорієнтований аналіз платформ. Сукупно це створює реплікований шаблон курсу, що з'єднує ігрові механіки з конкретними результатами та спрощує запуск гейміфікації.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою є висвітлення сутності й переваг гейміфікації для студентів природно-математичних спеціальностей. Стаття структурована наступним чином: перше завдання покликане конкретизувати поняття гейміфікації й узагальнити її переваги для різних учасників освітнього процесу; друге завдання статті покликане проаналізувати популярні гейміфіковані платформи і додатки для вивчення іноземних мов; розв'язання третього завдання присвячено прикладам реалізації гейміфікації в навчанні (покроковий опис кейсів). Насамкінець формулюються висновки щодо доцільності та ефективності гейміфікації для мотивації студентів немовних спеціальностей.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація в освіті – це не просто використання навчальних ігор, а впровадження елементів ігрового дизайну (правила, бали, рівні, нагороди, змагання, аватари тощо) у традиційний навчальний процес. Мета цього підходу – зробити навчання більш цікавим, підсилити внутрішню мотивацію студентів і сприяти активнішій їхній участі у навчальних діяльностях. В результаті впровадження гейміфікації



спостерігається підвищення цілого ряду показників ефективності навчання. По-перше, значно зростає навчальна мотивація і залученість студентів. Виконуючи завдання у форматі гри, студенти проявляють більше ентузіазму, змагальності, прагнення покращити свій результат, що підтверджено як якісними спостереженнями викладачів, так і експериментальними дослідженнями [12; 13]. Наприклад, мета-аналіз 43 досліджень показав, що використання гейміфікованої платформи Kahoot! приводить до помітного підвищення академічної успішності і мотивації студентів (середній ефект $d \approx 0.77$), що еквівалентно підвищенню оцінки на один бал за традиційною шкалою [12]. По-друге, гейміфікація стимулює активність та співпрацю. Багато гейміфікованих завдань передбачають командну гру, змагання груп студентів або спільне досягнення цілей. Це розвиває у студентів комунікативні навички, уміння працювати в команді, лідерські якості. Як зазначає О.М. Капура [11], ігрові методи навчання сприяють активізації студентів на заняттях, розвитку їхніх комунікативних здібностей, уміння налагоджувати співпрацю і будувати здорову конкурентну взаємодію в групі. Під час виконання ігрових завдань у студентів з'являється азарт і зацікавленість, що само по собі підвищує мотивацію до предмету. Навіть менш успішні учні отримують можливість проявити себе, відчувати «ситуацію успіху», коли набрані ігрові бали чи отримані бейджі сигналізують про їхній прогрес [10; 11]. Це позитивно впливає на самооцінку студентів і формує установку на подальше навчання.

Не менш важливі переваги гейміфікації відчують і викладачі. Інтеграція ігрових елементів поживляє заняття, підвищує дисципліну та увагу аудиторії: захоплені грою студенти менше відволікаються, що знижує кількість проблемної поведінки. Викладач отримує більш вмотивовану аудиторію, з якою легше взаємодіяти. Багато платформ з елементами гейміфікації надають миттєвий зворотний зв'язок і аналітику щодо успішності студентів. Наприклад, тести у Kahoot! чи Quizizz автоматично перевіряються, результати одразу

відображаються на екрані, що дозволяє швидко виявити прогалини в знаннях і обговорити помилки. Зведемо основні переваги гейміфікації для трьох груп стейкхолдерів – здобувачів вищої освіти, викладачів і освітніх закладів – у таблицю 1 для наочності.

Таблиця 1

Узагальнені переваги гейміфікації у навчанні іноземних мов для студентів, викладачів та ЗВО

Для студентів (здобувачі вищої освіти)	Для викладачів (педагоги)	Для закладу вищої освіти (університету)
Зростання мотивації й залученості. Ігрова форма пробуджує інтерес, азарт і конкурентний дух, студенти вмотивовані активно брати участь у заняттях. Вони отримують негайну винагороду (бали, рівні, бейджі) за успіх, що підтримує внутрішню мотивацію до навчання.	Активніша аудиторія, менше дисциплінарних проблем. Студенти, захоплені грою, більш зосереджені, що зменшує кількість відволікань і порушень на занятті. Викладачу легше взаємодіяти з аудиторією, підтримувати увагу і позитивний настрій групи.	Покращення результатів навчання. За рахунок підвищеної мотивації й активності студентів зростає рівень засвоєння матеріалу й успішність складання підсумкових контролів. Кращі академічні показники підвищують імідж закладу і якість освіти загалом.
Краща успішність і знання. Гейміфіковані вправи сприяють глибшому запам'ятовуванню лексики і правил через повторення в ігровій формі. Практика з миттєвим зворотним зв'язком (правильно/неправильно) допомагає швидко виправити помилки та засвоїти матеріал.	Миттєвий зворотний зв'язок та економія часу. Багато інструментів автоматично перевіряють відповіді і надають статистику (результати тестів, рейтинги), що дозволяє викладачу одразу бачити прогрес студентів і проблемні теми.	Вища відвідуваність і залученість студентів. Цікаві інтерактивні заняття спонукають студентів регулярно відвідувати курси і брати у них участь. Це підвищує коефіцієнт утримання студентів в програмі, зменшує відсів через нудьгу чи втрату інтересу
Зниження стресу, дружня атмосфера. Навчальна гра знімає відчуття «іспиту», студенти менше бояться помилитись – навчання проходить у невимушеній, навіть веселій обстановці. Це особливо корисно для сором'язливих або невпевнених у собі студентів – вони розкриваються у грі.	Підвищення ІКТ-компетентності та творчості викладача. Освоюючи нові гейміфіковані платформи, педагог розвиває свої цифрові навички, урізноманітнює методичний інструментарій.	Імідж інноваційного закладу. Впровадження сучасних методик (цифрових, інтерактивних) зміцнює репутацію університету як такого, що йде в ногу з часом. Це приваблює абітурієнтів і покращує позиції закладу у



	Можливість впроваджувати авторські ігрові елементи.	конкурентному середовищі.
Розвиток soft skills. У процесі ігрової взаємодії студенти тренують навички командної роботи, лідерства, комунікації. Багато ігор потребують співпраці або стратегування, що розвиває критичне мислення і творчість.	Зворотній зв'язок для вдосконалення навчання. Аналіз даних ігрових завдань (напр., які питання викликали утруднення у більшості студентів) дає цінну інформацію для коригування програми курсу, акцентування на складних темах тощо.	Відповідність поколінню цифрових технологій. Сучасні студенти звикли до гаджетів і ігор у повсякденному житті, тому інтеграція цих елементів у навчання робить освіту більш релевантною їхнім очікуванням.

Джерело: систематизовано на основі [1-3;9-11]

Незважаючи на перелічені переваги, гейміфікація – не «чарівна пігулка» від усіх проблем навчання. Існують і потенційні недоліки та виклики: зокрема, ризик надмірної захопленості грою на шкоду змісту, можливі технічні труднощі, потреба у тренуванні викладачів, а також поступове згасання новизни гри, що вимагає постійного оновлення ігрових елементів. Далі ми розглянемо конкретні інструменти гейміфікації, які вже зарекомендували себе у вивченні іноземних мов, – як вони працюють і яку користь приносять.

Серед найбільш популярних і апробованих гейміфікованих інструментів є Kahoot!, Duolingo, Quizlet, а також інші, такі як Quizizz, Memrise, Busuu, LinguaLeo тощо. Кожен із цих сервісів має свою специфіку, цільову аудиторію та набір ігрових механік. Розглянемо детальніше три вказані приклади, аналізуючи їхні особливості та роль у підвищенні мотивації студентів.

Kahoot! – це онлайн-платформа для створення і проведення навчальних вікторин у ігровій формі. Вона широко застосовується у закладах освіти різного рівня і підходить для будь-якої аудиторії – від школярів до студентів університету. Принцип Kahoot! простий: викладач або студент запускає kahoot – тест або опитування з запитаннями (здебільшого це питання з варіантами відповідей), до якого приєднуються всі учасники на своїх пристроях. Запитання висвітлюються на спільному екрані, а відповіді обираються на смартфонах чи



комп'ютерах студентів. За кожну правильну відповідь і швидкість реагування гравці отримують бали; після кожного питання формується рейтинг-таблиця лідерів, що додає дух змагальності. Дослідження підтверджують ефективність Kahoot! у підвищенні мотивації і результативності навчання. Зокрема, експерименти в різних країнах показали, що студенти сприймають Kahoot! як захопливий та корисний інструмент: він робить урок цікавішим, сприяє кращому запам'ятовуванню і навіть покращує атмосферу в групі (з'являється дружнє змагання, підбадьорення один одного) [4].

Duolingo – один із найвідоміших у світі мобільних додатків для вивчення іноземних мов, побудований повністю на принципах гейміфікації. Це персональний навчальний додаток, який студенти можуть використовувати самостійно поза аудиторією або в рамках курсової роботи (існує платформа Duolingo for Schools для вчителів). Duolingo пропонує курси більш ніж 40 мов, у тому числі найпоширеніших (англійська, іспанська, німецька, французька тощо). Навчання розбито на невеликі уроки та вправи, інтегровані у систему рівнів, балів і нагород. Ключові гейміфіковані елементи Duolingo: (1) система балів (XP) та рівнів; (2) значки досягнень; (3) щоденні цілі і «серії» (streaks) – додаток заохочує займатися щодня, встановлюючи мету (наприклад, 30 XP на день). Якщо користувач виконує мету, зберігається «вогник» – лічильник днів без перерви. Довга серія днів стає об'єктом гордості; переривати її не хочеться, тож це мотивує до регулярності; (4) ліги та рейтинги; (4) віртуальна валюта і бонуси.

Quizlet – популярна онлайн-платформа для створення і використання електронних флеш-карток та інших інтерактивних вправ з метою запам'ятовування інформації. Спочатку задуманий як інструмент для самостійної підготовки, Quizlet еволюціонував у багатофункціональний сервіс, який широко застосовується в тому числі й у вивченні іноземних мов. Основна ідея – студенти або викладачі створюють набори карток з термінами та



визначеннями (або словами та перекладом/тлумаченням). Платформа надає різні режими навчання, багато з яких мають ігровий характер:

1. Flashcards (Картки): класичний режим перегляду карток, коли студент бачить слово іноземною мовою, на звороті (клік) і переклад чи пояснення. Можна позначати, які слова вже знаєш, а які ні.

2. Learn (Навчання): режим адаптивного тренування, що поступово ускладнює завдання – спочатку пропонує вибрати правильний переклад із варіантів, згодом самотійно вписати слово тощо. Прагне довести весь набір до рівня «Знаю».

3. Write (Письмо): треба вписати переклад слова, перевіряється правопис.

4. Spell (Правопис): диктується слово, потрібно надрукувати його правильно.

5. Test (Тест): генерується комбінація питань (написати переклад, вибрати відповідність, правильно/неправильно) по всіх словах набору.

6. Match (Гра «З'єднай пару»): ігровий режим, де терміни і визначення розкидані по екрану у вигляді карток, а студент повинен якомога швидше знайти пари (перетягуючи одну картку на іншу). Вимірюється час проходження – це додає елемент змагання із самим собою чи з друзями (найкращий час зберігається).

7. Gravity (Гра «Гравітація»): падають астероїди зі словами, потрібно встигнути вписати правильний переклад, щоб їх знищити. Дуже ігровий, швидкісний режим на уважність.

8. Live (Командна гра в класі): мабуть, найцікавіший для аудиторного використання режим. Викладач запускає Quizlet Live на основі певного набору термінів; студенти заходять через код (аналогічно Kahoot). Система випадково об'єднує їх у команди по 3-4 особи. На екранах у кожного з'являються варіанти відповідей, а правильна відповідь є лише в одного – тож вони повинні



обговорити між собою і вибрати вірний варіант. Команди змагаються, хто перший пройде всі питання без помилок. Якщо припустились помилки – відкидає на старт.

Отже, розглянувши теоретичні основи та інструменти, слід перейти до практики. Як же впровадити гейміфікацію у курс іноземної мови для студентів природничо-математичних спеціальностей? Існують різні підходи – від точкового використання окремих ігрових вправ до повного перетворення всього курсу на «гру» з балами й рівнями. Вибір залежить від цілей, часу та ресурсів викладача. Дослідники W. H.-Y. Huang та D. A. Soman пропонують структуру з п'яти кроків для гейміфікації навчання [3], яку доцільно взяти за основу при плануванні.

Адаптуємо ці кроки до нашого випадку:

1. Визначення цільової аудиторії й формату. На цьому етапі викладач аналізує, хто його студенти і як буде організовано гейміфіковане навчання. Наприклад, наша цільова аудиторія – студенти 1-го курсу спеціальності «Біотехнологія», група близько 20 осіб, рівень володіння англійською – B1. Вони технічно підковані, звиклі до смартфонів. Формат занять – аудиторні практичні заняття 2 рази на тиждень по 90 хв., а також домашня самостійна робота онлайн. Ця інформація допоможе обрати інструменти: очевидно, варто використовувати мобільні додатки або веб-сервіси, які студенти можуть застосовувати і в аудиторії, і вдома. Зважаючи на кількість і вік студентів, доцільні командні ігри (щоб розвивати комунікацію) та індивідуальні змагання в додатках (ліги, рейтинги).

2. Постановка навчальних цілей. Чітко формулюємо, що саме студенти повинні засвоїти або вдосконалити завдяки гейміфікації. Цілі мають бути навчальні, а не ігрові. Для нашого прикладу: (а) збільшити активний словниковий запас з фахових тем (біологія, хімія) на 100 нових слів за семестр; (б) поліпшити граматичні навички (вживання часових форм, пасивного стану



тощо) – довести успішність виконання граматичних тестів до 85%; (в) розвинути навички аудіювання (розуміння лекцій з біотехнології англійською) – підвищити середній бал з аудіювання з 70 до 85; (г) підвищити мотивацію і залученість – досягти відвідуваності занять не менше 90% і щоб не менш ніж 80% студентів добровільно виконували додаткові онлайн-вправи. Цілі окреслюють, на що спрямована гра.

3. Розробка структури гейміфікованої активності. Тут слід вирішити, яким чином буде побудовано «ігровий процес» протягом курсу. Структура може бути як лінійною (наприклад, студенти проходять низку рівнів, кожен з яких відповідає розділу курсу), так і розгалуженою. Важливо продумати, як інтегруються ігрові елементи у розклад занять. Для нашого прикладу вирішуємо: гейміфікація буде комбінована – частково на заняттях, частково поза ними. На заняттях кожні два тижні проводитимемо Kahoot!-вікторину за пройденим матеріалом (наприклад, 8 вікторин за семестр). Кожна вікторина – це «битва» між студентами, де вони набирають бали. Паралельно вводимо систему особистих балів: студенти отримують бали за різні активності – участь у Kahoot (за призові місця), створення власних навчальних матеріалів у Quizlet, досягнення прогресу в Duolingo тощо. Наприкінці семестру топ-3 студенти за балами отримують символічні призи (або бонус до оцінки, якщо дозволено). Таким чином, маємо структуру турніру: кожен студент грає за себе, заробляючи бали протягом семестру, плюс є командні епізоди (наприклад, ділимо на команди для деяких Kahoot або Quizlet Live). Також передбачимо рівні: після набору кожних 50 балів студент переходить на наступний «рівень» (наприклад, Початківець – Дослідник – Експерт). Це ніби статус, який відображається на дошці лідерів.

4. Вибір ресурсів і платформ. На цьому кроці визначаємо, які конкретні інструменти будемо використовувати для реалізації структури. В нашому випадку: для вікторин – Kahoot! (зручний для аудиторної гри, потрібен проєктор



і телефони студентів); для домашніх тренувань слів – Quizlet (студенти будуть додані в клас Quizlet, де викладач публікує набори термінів кожного модуля; студенти тренуються, а дані про їхній прогрес видно викладачу); для граматичних і лексичних вправ можна використати Duolingo Classroom (викладач створює клас у Duolingo, підключає студентів, ставить їм завдання пройти певні навички, а також слідкує за їхнім «streak» – кількістю днів поспіль). Також можна застосувати Quizizz для різноманітності (це схоже на Kahoot! сервіс з вікторинами, але можна проходити у власному темпі), наприклад, як форму домашнього тесту з дедлайном. Додатково, якщо є час і натхнення, можна ввести елементи сюжету: припустимо, об'єднати всі активності історією про наукову експедицію, де студенти виконують «місії» (завдання) щоб отримати звання «Master of Scientific English». Але сюжет – опціональний елемент, головне забезпечити працюючі інструменти.

5. Впровадження ігрових елементів. Це власне інтеграція вибраних платформ і механік у навчальний процес. На цьому етапі потрібно чітко пояснити студентам правила гри, щоб вони розуміли, за що отримують бали, як досягти рівнів, як користуватися інструментами. Дуже важливо з самого початку встановити, що гейміфікація – це не просто розвага, а частина навчання: бали можуть конвертуватися в оцінки (заохочувально). Після пояснення правил варто провести демо-гру. Наприклад, уже на першому занятті запустити просту Kahoot!-вікторину на знайомство, щоб кожен спробував підключитися і відчув процес. Далі згідно плану: щотижня/двічі на місяць викладач реалізує заплановані активності, веде облік балів. Доцільно зробити таблицю лідерів (на дошці оголошень або онлайн у Google Sheets), яка регулярно оновлюється – це підтримає дух змагання. Наприклад, після кожної Kahoot!-вікторини додавати 10 балів переможцю, 5 балів за 2-3 місце, по 2 бали всім, хто набрав більше 50% правильних відповідей. За кожні 100 нових слів, вивчених у Quizlet (перевірено статистикою «Learn»), давати 5 балів. За кожні 10 днів без перерви у Duolingo



додавати 5 балів. Важливо слідкувати, щоб усі студенти були залучені: якщо хтось відстає або втратив інтерес, варто його додатково мотивувати (наприклад, дати роль капітана команди у командній грі, або індивідуальний бонус за зусилля).

Висновки. Таким чином, гейміфікація постає як дієвий інструмент підвищення мотивації і активності студентів у вивченні іноземних мов, зокрема для аудиторії природничо-математичних спеціальностей, де інтерес до мовного предмету не завжди є високим. Використання елементів гри – балів, змагань, нагород, рівнів впливає на емоційну залученість студентів, пробуджує їхній азарт і цікавість, створює атмосферу добровільної участі у навчальному процесі. Проаналізовані в роботі джерела і практичні кейси демонструють, що гейміфікація здатна суттєво підвищити мотивацію студентів до виконання навчальних завдань, а також в ряді випадків поліпшити навчальні результати – успішність засвоєння лексики, граматичних навичок, міцність запам'ятовування матеріалу. Особливо ефективними виявляються такі інструменти, як Kahoot! (для миттєвого залучення всієї групи у форму гри-змагання), Duolingo (для стимулювання щоденної самостійної роботи через систему нагород і рівнів) і Quizlet (для інтенсивного й водночас цікавого тренування словникового запасу).

Водночас, гейміфікація потребує обережного і продуманого застосування. Необхідно слідкувати, щоб ігрові елементи підтримували, а не затьмарювали собою навчальні цілі. В центрі уваги має лишатися освоєння іноземної мови, а гра – бути методом, який цьому сприяє. Дозування гейміфікованих активностей теж важливе: як показує досвід, новизна ігрових стимулів з часом може знижуватися, тому варто варіювати формати, впроваджувати нові виклики або поєднувати гейміфікацію з іншими методами.

Для викладачів впровадження гейміфікації означає вихід із зони комфорту традиційної методики, освоєння нових технологій та ролі, частково подібної до режисера гри. Однак результати – жваві зацікавлені обличчя студентів, їхній



прогрес і вдячність за нестандартний підхід – виправдовують ці зусилля. Заклади освіти, підтримуючи такі ініціативи, інвестують у підвищення якості навчання і модернізацію освітнього процесу відповідно до вимог часу.

Список використаних джерел

1. Al-Khresheh M. H. The cognitive and motivational benefits of gamification in English language learning: A systematic review. *The Open Psychology Journal*. 2025. DOI: <https://doi.org/10.2174/0118743501359379250305083002>
2. Boudadi N. A., Gutiérrez-Colón M. Effect of gamification on students' motivation and learning achievement in second language acquisition within higher education: A literature review 2011–2019. *The EUROCALL Review*. 2020. Vol. 28, No. 1. P. 57–68. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1257523.pdf>
3. Huang W. H.-Y., Soman D. A practitioner's guide to gamification of education. Behavioural Economics in Action, Research Report Series. Rotman School of Management, University of Toronto, 10 December 2013. <https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf>
4. Wang A. I., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*. 2020. Vol. 149. 103818. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
5. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови*. 2018. № 3. DOI: <https://doi.org/10.32589/im.v0i3.142589>
6. Крекотень О. В., Березняк О. П. Сучасні концепції гейміфікації вивчення іноземної мови в нелінгвістичному університеті. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2022. № 82. DOI: <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2022.82.35>



7. Шелудченко С. Б., Корень А. М. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії. Серія: Педагогіка*. 2024. № 2. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>
8. Галацин, К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 27. Том 1. С. 246-251. <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/da6675aa-2a57-4091-ae2f-d291fa8f666a/content>
9. Михайлова Л. М., Семенишина І. В., Краснощок І. П., Ступеньков С. О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Освіта/Педагогіка*. 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7795391>
10. Стрига Е. В., Кудлай Ю. О. Гейміфікація на уроках китайської мови як метод підвищення ефективності навчання учнів. *Академічні студії. Серія: Педагогіка*. 2025. № 1. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2025.1.22>
11. Капура О. М. Гейміфікація як мотиваційна стратегія у навчанні іноземної мови у вищій школі. Матеріали VIII Всеукраїнської мультидисциплінарної конференції «Чорноморські наукові студії», 24 червня 2022 р. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2022. https://docs.mgu.edu.ua/docs/aspirantura/240622_konf_tezi.pdf
12. Reflex. 5 Ways Gamification Benefits Teachers and Students. <https://reflex.explorelearning.com/resources/insights/benefits-of-gamification-in-classroom>
13. D'Arcy S. New research: Kahoot! improves student learning outcomes. <https://kahoot.com/blog/2025/01/15/new-research-kahoot-improves-student-learning-outcomes>