

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені В. Н. КАРАЗІНА
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ
Кафедра англійської філології та методики викладання іноземної мови

Рекомендовано до захисту
Протокол засідання кафедри № 5
від «20» листопада 2025 р.
Завідувач кафедри Ірина МОРОЗОВА
(прізвище та ініціали)

(підпис)

ГЕЙМІФІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАННІ ГРАМАТИКИ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ УНІВЕРСИТЕТУ

Виконавець:

студентка: II курсу магістратури,
групи АМПЗ-61
Бінус Аліна Костянтинівна
(прізвище, ім'я, по батькові)

Керівник роботи:

Власова Валерія Павлівна, доктор філософії
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Підсумкова оцінка:

за національною шкалою:

кількість балів: _____

Підпис керівника

Кваліфікаційну магістерську роботу захищено на засіданні Екзаменаційної комісії

Протокол № _____ від «_____» _____ 2025 р.

Голова Екзаменаційної комісії

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.....	6
1.1 Поняття та сутність гейміфікації у сучасній освіті.....	6
1.2 Гейміфікаційні технології як інноваційний засіб навчання іноземних мов.....	11
1.3 Психолого-педагогічні особливості використання гейміфікації у навчанні граматики студентів університету.....	16
Висновки до розділу 1.....	20
РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	22
2.1 Методика впровадження гейміфікаційних технологій у процес навчання граматики.....	22
2.2. Аналіз і добір ефективних цифрових інструментів для гейміфікованого навчання.....	24
2.3 Розгляд ефективності використання гейміфікації у формуванні граматичної компетентності студентів-філологів.....	30
Висновки до розділу 2.....	40
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	43

ВСТУП

Інноваційні технології дедалі активніше проникають у сучасну освіту, змінюючи та місцями замінюючи традиційні підходи до навчання. Однією з найпопулярніших і водночас ефективних тенденцій останніх років є гейміфікація, тобто використання ігрових механік у неігровому освітньому контексті. Вона дозволяє перетворити звичайний навчальний процес на динамічну, мотивуючу та емоційно-забарвлену діяльність, у якій студенти стають не пасивними слухачами, а активними учасниками.

У викладанні іноземних мов гейміфікаційні технології відкривають нові можливості для підвищення зацікавленості студентів, розвитку комунікативної компетентності та покращення засвоєння складних аспектів мови, зокрема граматики, яка традиційно вважається одним із найменш привабливих розділів для студентів.

Зростання інтересу до гейміфікації в освіті посилилося внаслідок масового переходу на дистанційні форми навчання під час пандемії Covid-19, а також у зв'язку з необхідністю забезпечення гнучких, доступних і мотиваційних підходів до навчання під час воєнного стану в Україні. Сучасні платформи, як-от Kahoot, Quizizz, Wordwall, Duolingo, та інші цифрові інструменти дозволяють створювати інтерактивні завдання, які сприяють ефективному засвоєнню граматичного матеріалу студентами університетів.

Проблематику гейміфікації в освіті розглядали як зарубіжні, так і українські, включно з Харківськими, науковці. Серед них — К. Детердінг, С. Ніколсон, Дж. Хамар, Л. Виготський, І. Бех, І. Костікова, які аналізували психологічні та педагогічні аспекти ігрових форм навчання, мотивацію учіння та умови ефективної реалізації інтерактивних технологій у навчальному процесі. Втім, питання використання гейміфікаційних технологій саме у навчанні граматики англійської мови студентів університету досі залишається недостатньо розробленим і потребує подальшого теоретичного та практичного обґрунтування.

Актуальність дослідження полягає у необхідності пошуку нових способів підвищення ефективності та мотиваційного потенціалу навчання граматики англійської мови через використання гейміфікаційних технологій.

Об'єкт дослідження — процес навчання граматики англійської мови студентів університету.

Предмет дослідження — гейміфікаційні технології як засіб формування граматичної компетентності студентів-філологів.

Мета дослідження — теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність використання гейміфікаційних технологій у процесі навчання граматики англійської мови студентів університету.

Для досягнення мети необхідно розв'язати наступні **завдання**:

- розкрити сутність поняття «гейміфікація» та визначити її роль у сучасній освіті;
- охарактеризувати гейміфікаційні технології як інноваційний інструмент у викладанні іноземних мов;
- з'ясувати психолого-педагогічні особливості студентів університету у контексті гейміфікованого навчання;
- проаналізувати ефективні та популярні цифрові платформи та інструменти, придатні для навчання англійської граматики;
- розробити систему гейміфікованих завдань з граматики та перевірити їх ефективність у навчальному процесі.

Методи дослідження:

- теоретичні — аналіз наукових джерел (лінгвістичних, педагогічних, психологічних і методичних), систематизація та узагальнення теоретичних положень;
- емпіричні — анкетування, спостереження, тестування, експериментальна перевірка результатів навчання.

Наукова новизна дослідження полягає в обґрунтуванні доцільності використання гейміфікаційних технологій у навчанні граматики англійської

мови студентів університету та у створенні авторської системи гейміфікованих завдань, спрямованої на розвиток граматичної компетентності.

Практичне значення дослідження полягає в можливості застосування розробленої системи гейміфікованих завдань у процесі викладання практичних курсів англійської мови, методики навчання іноземних мов, а також у використанні матеріалів дослідження при підготовці рефератів, курсових і кваліфікаційних робіт студентів-філологів.

Робота складається зі вступу, двох розділів (теоретичного та теоретико-практичного), висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел загальної кількістю в 47 одиниць (включно з представниками Харківської та закордонних наукових шкіл).

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

1.1 Поняття та сутність гейміфікації у сучасній освіті

У сучасному освітньому просторі гейміфікація поступово перетворюється з модного терміна на дієвий інструмент підвищення ефективності навчання. Зростання інтересу до цього феномена пов'язане з активним розвитком цифрових технологій, появою нових педагогічних парадигм, орієнтованих на студентоцентризм і компетентнісний підхід, а також із потребою зробити навчальний процес більш динамічним, мотивуючим і наближеним до реальних життєвих контекстів. Саме тому поняття гейміфікації дедалі частіше розглядається у наукових дослідженнях як ключовий компонент інноваційної педагогіки, здатний поєднати навчання, мотивацію та емоційне залучення студентів у єдину систему.

У ході теоретичного дослідження визначено, що науковці одноставно трактують гейміфікацію як інтеграцію елементів ігор у неігрові контексти, проте акценти варіюються залежно від дослідницької школи. Так, більшість вчених зосереджуються на дизайні та механіці гри, розглядаючи гейміфікацію як засіб підвищення зацікавленості користувачів [20]. Інші ж трактують її ширше — як комплексну стратегію мотиваційного впливу, що поєднує психологічні, соціальні та педагогічні аспекти [27; 44].

Окремі наукові праці роблять наголос на поведінковому аспекті, тобто на зміні ставлення та активності учасників навчання через гейміфіковане середовище [23]. У вітчизняній науковій традиції поняття гейміфікації конкретизується через педагогічну функцію — як засіб активізації пізнавальної діяльності, формування мотивації та розвитку самостійності студентів [6; 12; 13].

Гейміфікація в освіті розглядається як використання елементів ігор у неігровому контексті для підвищення мотивації, залучення та ефективності навчання. Поняття визначається як застосування елементів дизайну гри (game design elements) до освітніх середовищ з метою підвищити мотивацію, участь та змінити поведінку учнів [28]. Все частіше основною метою стає зробити освітній досвід більш «геймподібним» (gameful), тобто спонукати студентів бути активнішими, зацікавленішими, аніж просто бути пасивними спостерігачами [36].

Емпіричні дослідження свідчать про те, що застосування гейміфікаційних елементів покращує результати навчання, якщо вони включені продумано і системно. Наприклад, у наукових працях зазначається, що найбільш використовувані елементи — бали (points), значки (badges), таблиці лідерів (leaderboards), рівні (levels) та відгук (feedback) — і що їх успішне застосування пов'язане з підвищенням мотивації й залучення студентів [28].

Ще один важливий аспект — теоретичні підходи, на яких базується гейміфікація. У дослідженнях часто згадуються «Теорія самовизначення» (Self-Determination Theory), яка акцентує на трьох психологічних потребах: автономія, компетентність і соціальна приналежність; «Теорія потоку» (Flow Theory), згідно з якою оптимальний стан занурення в діяльність досягається, коли завдання балансують між складністю і здібностями учня; а також поведінкові, конструктивістські та когнітивні підходи [47].

Специфічною для вивчення мов, зокрема англійської, гейміфікація показала, що може сприяти кращому засвоєнню граматичного матеріалу. У систематичному огляді праць вчених виокремлено, що інтерактивні завдання з мотиваційними елементами (як-от конкурси, рівні, миттєвий зворотній зв'язок) сприяють підвищенню точності граматики і загальної мовної компетентності [31].

Дослідження також вказують на важливість тривалості та контексту впровадження гейміфікації. Науковці стверджують, що інтервенції, які

тривають принаймні вісім тижнів, з частим зворотнім зв'язком і з груповою взаємодією, мають більший ефект щодо мотивації й академічних результатів [20].

Крім переваг, важливо враховувати і обмеження. Деякі автори підкреслюють, що елементи гри, якщо вони надто прості або не відповідають рівню учня, можуть швидко втрачати мотивуючу силу, або викликати конкуренцію, яка демотивує слабших студентів. Також одне з викликів — це адаптація гейміфікаційних елементів до контенту, культури, і потреб конкретної аудиторії [40].

Слід також зазначити ще одну проблему — відсутність або слабкість теоретичної бази в деяких практичних реалізаціях. Дослідження фіксують, що хоча багато проектів використовують гейміфікацію, лише невелика частина з них чітко базується на психологічних теоріях мотивації або на встановлених рамках дизайну гейміфікованого навчання [28].

Також важливим є питання довготривалого впливу: мотивація, що формується через гейміфікацію, може з часом зменшуватися, якщо елементи стають занадто передбачуваними, або якщо змагальний компонент переважає над внутрішньою мотивацією [31].

Підсумовуючи, гейміфікація в освітньому контексті — це не просто модний термін, а комплексний підхід, який поєднує теорію мотивації, дизайн, технологічні інструменти й практичну реалізацію. Вона має потенціал значно підвищити якість навчання, спонукати студентів до активної участі, але реалізація повинна бути уважною до теоретичних засад, психологічних потреб студентів, академічного контексту і тривалості впливу.

1.2 Гейміфікаційні технології як інноваційний засіб навчання іноземних мов

У сучасному освітньому середовищі, яке характеризується високою динамікою технологічних змін, зростає потреба у впровадженні інноваційних засобів, здатних активізувати навчальний процес, підвищити мотивацію та зробити засвоєння іншомовної граматики й комунікативних умінь більш ефективним. Одним із таких засобів є впровадження гейміфікаційних технологій — тобто систематичне використання ігрових механік, правил, елементів змагання, нагород і рівнів у навчальному процесі, що не є ігровою діяльністю за своєю суттю, але набуває риси «ігровості».

Гейміфікаційні технології в навчанні іноземних мов включають такі компоненти: створення ієрархії завдань (рівні, «ступені»), введення системи балів чи нагород за виконання граматичних вправ або комунікативних активностей, використання рейтингових таблиць (leaderboards) для стимулювання взаємної конкуренції або співпраці, надання миттєвого зворотного зв'язку, а також впровадження елементів сюжету чи ролей (кейси, рольові ігри, сценарії) для підвищення залученості студентів-філологів. Практика показує, що такі технології сприяють зростанню активності студентів університету, зміщенню акценту з пасивного сприйняття матеріалу на активну діяльність, що особливо важливо у викладанні граматики англійської мови.

Зокрема, згідно з українськими дослідженнями, гейміфікація у навчанні іноземних мов дозволяє «стимулювати пізнавальну діяльність студентів, активізувати процес засвоєння граматичного матеріалу та формувати навички комунікативної компетентності» [11].

Інноваційність гейміфікаційних технологій підкреслюється тим, що вони поєднують педагогічні, психологічні та інформаційно-комунікаційні складники. З педагогічного боку мова йде про впровадження нетрадиційних організаційних форм і прийомів (ігри, квести, змагання); з психологічного — про вплив на мотивацію, самоефективність і автономію студентів; з ІКТ-складника — про застосування цифрових платформ, мобільних додатків, інтерактивних ресурсів. До прикладу, українські науковці акцентують на тому, що інноваційні

технології навчання іноземних мов, серед яких і гейміфікація, дозволяють реалізувати особистісно орієнтований підхід, індивідуалізацію і диференціацію навчання [10]. Саме така синтезована модель здатна краще відповідати потребам студентів-філологів та їхнього університетського віку, коли важливо підтримувати високий рівень активності, самостійності й рефлексії.

Для студентів філологічних спеціальностей, які вивчають граматику англійської мови, гейміфікаційні технології дають можливість трансформувати традиційні вправи (наприклад, на час, на точність, на рівень) у формат ігрових завдань: наприклад, «граматичні подорожі», «битви за правильність», «рівні майстерності» тощо. Це не лише підвищує мотивацію, але й сприяє глибшому усвідомленню граматичних структур, оскільки студент виступає як активний учасник, а не пасивний виконавець. Методично доцільно передбачити зміни складності, системи підказок, можливості повторення завдань із варіативністю сценаріїв — таким чином забезпечується адаптивність гейміфікованого процесу до потреб студентів-філологів. Дослідження показують, що інструменти гейміфікації реально підвищують рівень залученості, особливо коли вони інтегровані в контекст вищої освіти [14].

Очевидно, впровадження гейміфікаційних технологій потребує комплексного підходу: важливо не просто додати бали чи значки, а розробити навчальний дизайн із врахуванням цілей граматичного навчання, вікових і мотиваційних особливостей студентів університетської вікової групи, специфіки філологічної підготовки (наприклад, високий рівень мовної рефлексії, метапізнання, потреба у науковому підході до мовознавства). При цьому необхідно враховувати й ризики: можливий переважний вплив зовнішньої мотивації (бали, рейтинги) над внутрішньою, що може знизити ефективність у довгостроковій перспективі; або перенасичення ігровими елементами, що знижує серйозність навчальної діяльності [11].

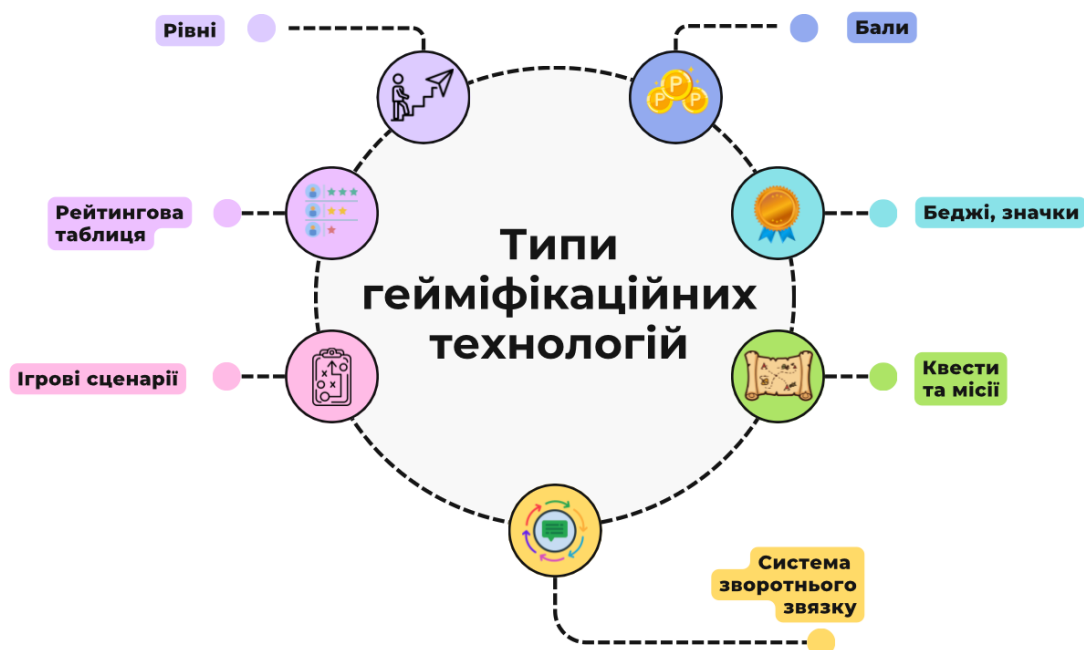


Рис. 1.2.1 Типи гейміфікаційних технологій

У контексті викладання іноземних мов, зокрема граматики англійської, гейміфікаційні технології реалізуються через різні типи ігрових елементів, кожен із яких виконує певну дидактичну функцію. Вони спрямовані на підвищення мотивації, активізацію пізнавальної діяльності, розвиток комунікативних умінь і формування автономності студентів. Застосування таких технологій дозволяє перетворити традиційні навчальні завдання на інтерактивні та змагальні, створюючи позитивне емоційне середовище навчання. Нижче подано типи гейміфікаційних технологій та їх дидактичне призначення, а також приклади їхнього використання у процесі навчання іноземних мов.

Таблиця 1.2.1 Типи гейміфікаційних технологій та їх дидактичне призначення

№	Тип гейміфікаційної технології	Дидактичне призначення	Приклади застосування у навчанні іноземних мов
1	Бали (Points)	Мотивація студентів	Нарахування балів за

№	Тип гейміфікаційної технології	Дидактичне призначення	Приклади застосування у навчанні іноземних мов
		через систему винагород за виконані завдання, участь у мовних активностях	правильні відповіді під час тренування граматики (Infinitive/Gerund), створення власних речень або участь у діалогах [5]
2	Значки, бейджі (Badges)	Визнання досягнень, підтримка внутрішньої мотивації, розвиток саморефлексії	Отримання віртуальних значків за успішне виконання завдань у застосунках Kahoot!, Quizizz, Duolingo [3; 22]
3	Рівні (Levels)	Структурування навчального процесу, створення поступового переходу від простих до складних граматичних структур	Поділ граматичних тем (наприклад, Passive Voice → Modal verbs → Conditionals) на рівні складності [8; 43]
4	Рейтингова таблиця (Leaderboard)	Формування змагальності, розвиток командного духу, підвищення відповідальності за результат	Використання таблиць успішності в групових онлайн-змаганнях (наприклад, “Grammar Quest” або “Word Battle”) [9; 30]
5	Ігрові сценарії (Game-based scenarios)	Розвиток мовленнєвих навичок, залучення студентів до симуляцій	Рольові ігри (“At the Airport”, “Job Interview”, “Travel Challenge”) з елементами

№	Тип гейміфікаційної технології	Дидактичне призначення	Приклади застосування у навчанні іноземних мов
		автентичного мовного середовища	вибору та наслідків [7]
6	Квести та місії (Quests & Missions)	Формування автономності студентів, розвиток стратегічного мислення, інтеграція кількох мовних навичок одночасно	Створення “Language Quest” з послідовними завданнями (читання → граматика → аудіювання → усне завдання) [10; 26]
7	Система зворотного зв'язку (Instant feedback)	Підвищення ефективності засвоєння граматичного матеріалу, усунення типових помилок у реальному часі	Використання інтерактивних платформ (Quizlet Live, LearningApps) з миттєвим відгуком на відповіді [3]

Отже, гейміфікаційні технології у навчанні іноземних мов виступають як інноваційний засіб, який має потенціал суттєво змінити структуру, динаміку та результативність навчального процесу. При правильному методичному проектуванні, врахуванні вікової групи студентів та специфіки філологічної підготовки, вони можуть слугувати ефективним інструментом формування граматичної компетентності та мовної активності студентів-університету.

1.3 Психолого-педагогічні особливості використання гейміфікації у навчанні граматики студентів університету

Психолого-педагогічні особливості використання гейміфікації в освітньому процесі розглядаються як система закономірностей і принципів, що визначають ефективність навчальної діяльності, побудованої на ігровій

взаємодії. З огляду на сучасні вимоги до підготовки фахівців-філологів, гейміфікація не є лише технологічною новацією — вона постає як методологічний підхід, що враховує когнітивні механізми, емоційні реакції та соціальну динаміку студентського середовища.

У контексті вивчення граматики англійської мови гейміфікація набуває особливого значення, оскільки цей аспект традиційно сприймається студентами як складний і менш привабливий. Граматичний матеріал часто асоціюється з рутинним запам'ятовуванням правил, монотонними вправами та оцінюванням за принципом «правильно–неправильно». Використання гейміфікаційних механізмів — системи балів, рівнів, бейджів, таблиць лідерів, сюжетних квестів чи рольових сценаріїв — змінює саме ставлення до процесу навчання, переводячи його у площину внутрішньої мотивації, де провідну роль відіграє інтерес і відчуття досягнення.

Сучасна наука детально розглядає різні психологічно-педагогічні аспекти застосування прийомів гейміфікації у навчанні граматики студентів університету:

Таблиця 1.3.1 Психолого-педагогічні аспекти гейміфікації у навчанні граматики студентів університету

Аспект	Характеристика прояву	Очікуваний результат у навчанні граматики
Мотиваційний	Використання елементів змагання, нагород, рейтингів; формування внутрішньої мотивації через досягнення й позитивне підкріплення	Зростання навчальної активності, інтересу до граматичних тем [20]
Когнітивний	Активізація уваги, пам'яті та мислення через ігрові завдання, що потребують аналітичного підходу до граматичних структур	Поглиблення розуміння граматичних закономірностей, розвиток логічного мислення [1]
Емоційний	Створення позитивного навчального фону, зниження тривожності, формування почуття успіху	Підвищення впевненості студентів, зменшення страху зробити помилку [4]
Соціальний	Командна робота, взаємодія між	Формування

Аспект	Характеристика прояву	Очікуваний результат у навчанні граматики
	студентами, колективне вирішення граматичних завдань	комунікативних навичок, почуття приналежності до групи [2]
Автономний	Надання студентам можливості самостійно обирати завдання, темп і рівень складності	Розвиток саморегуляції, відповідальності та навичок самооцінки [4]
Педагогічний	Перехід від ролі викладача як контролера до фасилітатора; інтеграція граматичного матеріалу в ігрові сценарії	Стимулювання рефлексивного навчання, формування компетентнісного підходу [40]
Динамічний (Flow)	Поступове ускладнення завдань, підтримання стану «поток»	Стійке залучення студентів, підвищення рівня ефективності навчання [18]

Згідно з теорією самодетермінації, мотиваційна залученість студента залежить від задоволення базових психологічних потреб у компетентності, автономії та соціальній приналежності. У гейміфікованому освітньому середовищі кожна з цих потреб реалізується природним шляхом: студент відчуває прогрес завдяки чітким рівням і зворотному зв'язку, має можливість самостійно обирати траєкторію навчання та водночас взаємодіє з одногрупниками у змагальній або кооперативній формі. Такий підхід створює позитивне підкріплення, що підсилює мотивацію до засвоєння граматичних структур навіть у тих, хто раніше відчував труднощі або брак упевненості [19].

Важливу роль відіграє когнітивний аспект. Граматика вимагає високого рівня аналітичного мислення, узагальнення правил та перенесення знань у мовну практику. Відповідно до теорії мультимедійного навчання Р. Майєра, оптимальне засвоєння відбувається тоді, коли інформація подається через кілька каналів сприйняття — зоровий, слуховий, мовленнєвий. Гейміфікаційні ресурси, такі як *Kahoot!*, *Quizizz*, *Wordwall* або *Classcraft*, поєднують текст, звук, колір, рух та елемент динамічного вибору, що дозволяє студентам

формувати стабільні асоціації між граматичними формами та їхніми функціями [34].

Психологічна користь гейміфікації полягає також у зниженні тривожності. За теорією афективного фільтра, надмірне хвилювання, страх помилки або негативне ставлення до предмета блокують ефективне засвоєння. Ігрове середовище, навпаки, сприяє створенню позитивного емоційного тла, де помилка сприймається як частина процесу. Студенти відчують безпечний простір для експериментування з граматичними структурами, а викладач стає не суддею, а фасилітатором навчання [29].

Українські дослідження підтверджують, що гейміфікація позитивно впливає на пізнавальну активність студентів філологічних спеціальностей. Було виявлено, що використання граматичних квестів, систем нагород і цифрових платформ суттєво підвищує концентрацію, здатність до саморегуляції та рівень утримання інформації. Студенти демонструють не лише кращі результати тестування, але й виражене прагнення продовжувати навчання поза межами аудиторії — у вигляді участі у віртуальних лігах чи мовних марафонах [4; 8].

Окрему увагу варто приділити педагогічній ролі викладача у гейміфікованому навчанні граматики. Замість традиційної моделі «викладач — контролер» формується модель «викладач — партнер». Фасилітативна позиція педагога передбачає створення навчальних сценаріїв, які не нав'язують правильних відповідей, а стимулюють самостійне відкриття граматичних закономірностей. Наприклад, студенти можуть отримувати завдання створити власні ігри для закріплення теми «Conditionals» або «Passive Voice», що активізує творчість і сприяє більш глибокому осмисленню матеріалу [2].

Гейміфікація також створює умови для розвитку соціально-комунікативної компетентності, оскільки більшість ігрових механізмів передбачають елемент командної взаємодії. Колективні граматичні батли, квести чи турніри розвивають уміння домовлятися, приймати рішення,

аргументувати позицію англійською мовою. Це сприяє формуванню «м'яких навичок» (soft skills), що особливо важливо для майбутніх філологів [41].

З педагогічного погляду, важливим чинником є принцип поступовості та диференціації. Гейміфікація дозволяє враховувати рівень готовності кожного студента, пропонуючи завдання різної складності. Завдяки цьому відбувається індивідуалізація навчального процесу без втрати групової динаміки. Для викладача це також спрощує моніторинг прогресу: результати фіксуються автоматично, що дозволяє об'єктивно оцінити успішність [41].

Таким чином, гейміфікація у навчанні граматики англійської мови студентів університету є психологічно обґрунтованим та педагогічно ефективним підходом, який поєднує навчальну дисципліну з елементами гри. Вона сприяє розвитку внутрішньої мотивації, емоційного комфорту, когнітивної активності, комунікативної взаємодії та креативності студентів. Використання ігрових технологій у граматичному навчанні відкриває нові можливості для формування цілісної, позитивно мотивованої мовної особистості, здатної до самонавчання та творчого застосування мовних знань.

Висновки до розділу 1

У ході обробки теоретичних джерел для першого розділу було здійснено комплексний теоретичний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього явища та визначено її психолого-педагогічні засади у навчанні граматики студентів університету. На основі опрацьованих джерел встановлено, що гейміфікація в освітньому процесі не є простою інтеграцією елементів гри у навчання, а цілісною педагогічною технологією, спрямованою на підвищення рівня мотивації, залученості та когнітивної активності студентів. Її мета полягає у створенні навчального середовища, у якому процес засвоєння знань викликає позитивні емоції, задоволення від успіху та бажання до подальшого саморозвитку.

Розгляд понятійного апарату показав, що гейміфікація трактується як застосування механік, динамік і естетики гри у неігрових контекстах із метою підвищення мотивації та ефективності діяльності. У контексті викладання іноземних мов, зокрема граматики, гейміфікація набуває особливого значення, адже допомагає подолати стереотип про «складність» граматичних правил, які часто сприймаються студентами як сухий теоретичний матеріал. Через ігрові механізми (змагання, нагороди, рівні, квести, рейтинги тощо) відбувається емоційне залучення здобувачів освіти, підвищується внутрішня мотивація та формується установка на успіх.

Визначено, що ключовими психолого-педагогічними чинниками ефективного використання гейміфікації є урахування вікових і когнітивних особливостей студентів, рівня їхньої автономності у навчанні, потреб у самовираженні та самоствердженні. Студенти університетського рівня прагнуть не лише здобувати знання, а й відчувати свою компетентність, вплив на результат, приналежність до спільноти. Саме ці психологічні потреби забезпечують основу для успішної реалізації гейміфікаційних підходів. Відповідно, граматичні завдання у гейміфікованому форматі повинні бути структуровані таким чином, щоб викликати «ефект потоку» — стан повного занурення у навчальну діяльність, коли студент із захопленням виконує завдання, не відволікаючись на зовнішні чинники.

Важливим педагогічним аспектом є баланс між елементами гри та дидактичними цілями. Надмірна «ігровізація» може призвести до втрати навчального фокусу, тоді як надто формальний підхід позбавляє гейміфікацію її привабливості. Ефективність технології визначається тим, наскільки вдало педагог інтегрує ігрові механіки у структуру навчального процесу: завдання повинні бути поступово ускладнені, відповідати рівню підготовки студентів і сприяти розвитку навичок практичного застосування граматичних знань. Таким чином, гейміфікація не підміняє традиційне навчання, а вдосконалює його, додаючи компонент змагання, самоконтролю, комунікації та творчості.

Особливу увагу слід приділяти індивідуалізації гейміфікованого навчального процесу. Різні студенти по-різному реагують на типи стимулів — для одних мотивуючим чинником є досягнення й визнання, для інших — соціальна взаємодія чи дослідження нового контенту. Тому ефективна система гейміфікації повинна враховувати різні типи гравців і пропонувати багатовимірний досвід участі у навчальній діяльності. Це дозволяє забезпечити стійку залученість студентів, підвищити якість засвоєння граматичних структур і розвинути навички саморефлексії.

У межах дослідження також було узагальнено класифікації гейміфікаційних технологій за їх дидактичним призначенням. Виявлено, що кожен тип ігрових елементів виконує свою роль у формуванні навчальної мотивації: бали й рейтинги забезпечують зовнішнє стимулювання, бейджі та нагороди підсилюють почуття компетентності, сюжетні квести сприяють розвитку креативності, а командні ігри розвивають комунікативні вміння та колективну відповідальність. У навчанні граматики ці елементи дають змогу перетворити повторення правил на інтерактивний процес, який розвиває не лише знання, а й стратегічне мислення, уважність і гнучкість мовлення.

Таким чином, гейміфікація як психолого-педагогічна технологія навчання є потужним засобом підвищення ефективності освітнього процесу у вищій школі. Вона сприяє створенню умов для активного, осмисленого та емоційно позитивного засвоєння граматичного матеріалу. Її реалізація потребує методично грамотного підходу, орієнтованого на особистість студента, поєднання педагогічного дизайну з ігровими механіками, а також постійного моніторингу ефективності навчальних результатів.

Отже, гейміфікація у навчанні граматики студентів університету постає не лише як сучасний метод підвищення мотивації, а як цілісна система формування комунікативної компетентності, де гра стає засобом пізнання, творчості та розвитку. Вона відкриває можливості для формування позитивного ставлення до вивчення мови, розвитку критичного мислення, самостійності та

здатності до навчання упродовж життя. Таким чином, теоретичне осмислення гейміфікації створює підґрунтя для подальшого практичного аналізу її застосування у навчанні граматики, що стане предметом наступного розділу дослідження.

РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У НАВЧАННІ ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1 Методика впровадження гейміфікаційних технологій у процес навчання граматики

Сучасна методика викладання граматики англійської мови у вищій школі базується на інтеграції когнітивно-комунікативного та компетентнісного підходів, де гейміфікаційні технології виступають інструментом активізації навчальної діяльності студентів. Гейміфікація дозволяє поєднати навчальні цілі з елементами гри, забезпечуючи природне залучення студентів у процес засвоєння складних граматичних структур.

Методика впровадження гейміфікації передбачає системне проектування навчального процесу, у якому граматика подається не як ізольована теоретична дисципліна, а як складова практичної мовної діяльності. На думку українських науковців, успішна реалізація гейміфікованого навчання залежить від узгодженості трьох компонентів: педагогічного дизайну, мотиваційних механізмів та цифрових інструментів [5; 8].

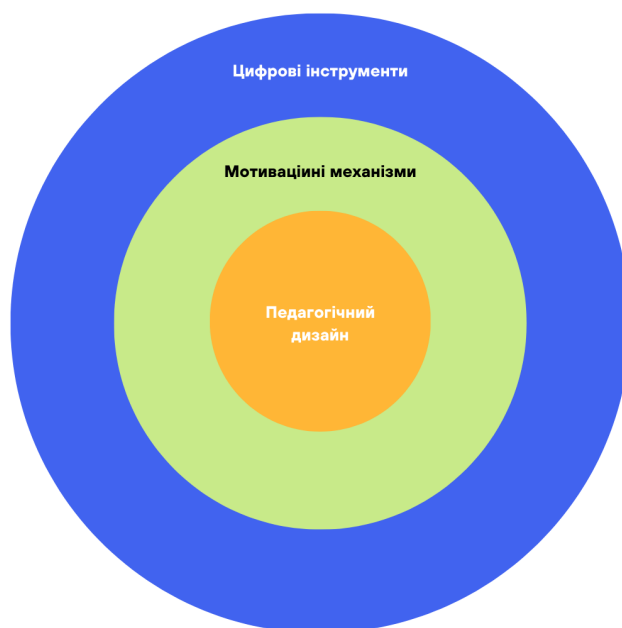


Рис. 2.1.1 Узгодженість компонентів гейміфікації

За результатами узагальнення досліджень зарубіжних дослідників, методику впровадження гейміфікації у навчання граматики можна представити у вигляді трьохетапної моделі [27; 40]:

Таблиця 2.1.1 Етапи впровадження гейміфікації у навчання граматики

Етап	Характеристика	Очікуваний результат
1. Аналітико-проєктувальний	Аналіз навчальної програми, визначення цілей, тем та граматичних явищ, які можуть бути гейміфіковані; добір платформи та форми інтеграції (Kahoot!, Wordwall, Duolingo, Classcraft).	Формування цілісного плану гейміфікованого курсу.
2. Практико-реалізаційний	Розроблення ігрових сценаріїв, створення завдань різного рівня складності; включення балів, бейджів, рівнів, таблиць лідерів, сюжетних елементів.	Підвищення активності студентів, зростання мотивації, залучення у навчальний процес.
3. Аналітико-оцінювальний	Збір зворотного зв'язку, аналіз ефективності, корекція матеріалів; визначення показників успішності та задоволеності студентів.	Оптимізація подальшого використання гейміфікаційних технологій у граматичному курсі.

Розробка гейміфікованого курсу потребує застосування принципів педагогічного дизайну, які враховують логіку навчального процесу, психологічні особливості студентів і специфіку граматичного матеріалу [39].

У ході роботи з науковими джерелами, виокремлено основні принципи добору і створення матеріалу:

1. Цілеспрямованість — кожен ігровий елемент повинен мати навчальну мету (наприклад, таблиця лідерів для розвитку швидкості граматичного мислення).
2. Баланс гри й навчання — елементи розваги не повинні домінувати над освітньою функцією.
3. Модульність — гейміфіковані елементи інтегруються у теми курсу (наприклад, “Infinitive vs. Gerund”, “Conditionals”, “Modal Verbs”).
4. Зворотний зв’язок — передбачає миттєве реагування системи на відповіді студента (LearningApps, Quizizz).
5. Адаптивність — завдання повинні варіюватися за складністю відповідно до рівня студента.

Наведемо приклад-схему гейміфікованого уроку з граматики, за якою структурувались заняття у ході дослідження:

Тема: *Infinitive and Gerund Forms in Context*

Ціль: закріплення правил уживання інфінітива та герундія у складних синтаксичних структурах.

Інструменти: Kahoot!, Wordwall, Classcraft, Moodle.

Хід заняття:

1. **Мотиваційний етап:** створення сюжету “Language Expedition” — студенти поділені на команди, кожна виконує завдання для “просування” по маршруту.
2. **Основний етап:**
 - інтерактивний тест у *Kahoot* на впізнання правильної форми;
 - “Grammar Battle” у *Wordwall*, де команди змагаються за швидкість і точність;
 - квест “Find the Rule” у *Moodle*: студенти самостійно формулюють граматичне правило на основі прикладів.
3. **Рефлексивний етап:** студенти заповнюють коротку анкету в *Google Forms* щодо своїх відчуттів, рівня складності та користі заняття.

У ході планування наведеного уроку було використано наступні елементи гейміфікації з метою виконання ними зазначених функцій:

Таблиця 2.1.2 Елементи гейміфікації та їх функції у навчанні граматики

Елемент гейміфікації	Функція у граматичному навчанні	Приклад застосування
Бали (Points)	Зовнішня мотивація, формування відчуття досягнення	10 балів за правильне вживання герундія
Рівні (Levels)	Структурування прогресу	“Grammar Explorer” → “Rule Master” → “Syntax Pro”
Бейджі (Badges)	Соціальне визнання, стимул до повторення матеріалу	“Modal Master” за виконання 90% завдань
Лідерборд (Leaderboard)	Підсилення командної динаміки	Рейтинг групи у <i>Quizizz</i>
Квести (Quests)	Формування автономності, інтеграція тем	Завдання “Grammar Island” з 5 підтем
Зворотний зв’язок (Feedback)	Миттєве коригування помилок, підтримка самооцінки	LearningApps, Kahoot

Вимірювання (моніторинг) ефективності впровадження гейміфікаційних технологій у освітній процес науковою спільнотою прийнято проводити за трьома критеріями:

- Когнітивний — рівень засвоєння граматичного матеріалу (результати тестів до/після).
- Мотиваційний — ступінь залученості та задоволеності студентів.

- Поведінковий — активність у виконанні завдань, частота самостійної роботи.

У дослідженні, проведеному в Університеті Більбао, використання гейміфікованого підходу підвищило середній рівень залученості студентів на 34% [23]. Подібні результати отримано в Харківському національному педагогічному університеті імені Г. С. Сковороди, де впровадження гейміфікованих курсів із граматики англійської мови сприяло підвищенню середнього бала успішності на 17% [4].

Отже, методика впровадження гейміфікаційних технологій у навчанні граматики студентів університету повинна базуватися на науково обґрунтованій моделі, що поєднує педагогічний дизайн, психологічні механізми мотивації та сучасні цифрові інструменти. Гейміфікація дозволяє зробити граматику не лише зрозумілою, але й захопливою дисципліною, яка розвиває аналітичне мислення, самостійність і відповідальність студентів.

2.2. Аналіз і добір ефективних цифрових інструментів для гейміфікованого навчання

У сучасному освітньому середовищі цифрові платформи стали ключовим інструментом реалізації гейміфікаційного підходу до викладання іноземних мов. Граматика англійської мови, як одна з найскладніших для засвоєння частин мовної компетентності, особливо потребує технологій, які поєднують інтелектуальний виклик із позитивним емоційним фоном. Застосування гейміфікаційних платформ дозволяє створити інтерактивне, динамічне навчальне середовище, що сприяє розвитку пізнавальної мотивації, уваги, пам'яті та рефлексії студентів.

У ході практичної частини дослідження добір цифрових інструментів здійснювався за критеріями:

1. наявність ігрових механік (бали, рівні, нагороди, квести, лідерборди);

2. відповідність дидактичним цілям граматичного навчання (закріплення правил, формування автоматизованих навичок, створення контекстів уживання);
3. наявність зворотного зв'язку;
4. інтеграція в LMS (Moodle, Google Classroom);
5. відповідність вимогам академічної доброчесності та захисту даних.

Наступним етапом роботи було проведено усне опитування здобувачів освіти та викладачів факультету іноземних мов, які працювали з граматиною на третьому курсі денної форми навчання та четвертому – заочної, а також розглянуто результати проведених попередньо досліджень їх ефективності. Вважаємо доцільним навести список основних цифрових інструментів гейміфікованого навчання граматики.

Платформа *Kahoot!* залишається однією з найпопулярніших систем гейміфікованого контролю знань [25]. Її ефективність підтверджено численними дослідженнями, де доведено, що використання *Kahoot!* у курсах англійської мови підвищує мотивацію, активність і когнітивну залученість студентів [15]. Переваги використання платформи полягають у тому, що вона дає можливість дуже швидко створювати інтерактивні тести, забезпечує миттєвий зворотний зв'язок і сприяє активній командній взаємодії студентів. Її яскравий візуальний дизайн та короткий цикл винагород підтримують високий рівень емоційного залучення учасників навчального процесу.

Водночас певні обмеження також варто враховувати. Завдання, створені у цій системі, зазвичай мають відносно поверхневий характер і більше підходять для закріплення вже вивченого матеріалу, ніж для глибокої аналітичної практики. Крім того, надмірне використання такого формату може призвести до зниження навчальної ефективності через звикання студентів до ігрової форми.

На відміну від *Kahoot!*, *Quizizz (Wayground)* дозволяє виконувати тести індивідуально та асинхронно [37]. Платформа зберігає гейміфікаційні елементи, але водночас забезпечує гнучкий темп роботи та деталізовану аналітику.

Переваги цієї платформи полягають у тому, що вона дає змогу призначати завдання для самостійного опрацювання вдома, автоматично оцінює результати й формує докладні звіти про успішність студентів. Система підтримує диференціацію рівнів складності, що дозволяє враховувати індивідуальні потреби кожного здобувача освіти, а випадковий порядок запитань ефективно запобігає списуванню під час тестування.

Серед недоліків слід зазначити відсутність завдань відкритого типу, що обмежує можливості для розгорнутих відповідей або творчих форм оцінювання. Крім того, набір форматів запитань є доволі стандартним, що зменшує варіативність у побудові складніших граматичних вправ.

Wordwall — універсальна платформа для швидкого створення інтерактивних граматичних вправ [45]. Викладачі використовують її для формування «розігрівів», коротких повторів, перевірки теми чи домашніх тестів.

Переваги цього ресурсу полягають у великій кількості доступних шаблонів для створення інтерактивних вправ — понад вісімнадцять варіантів, серед яких співвіднесення, сортування, «колесо фортуни» та випадкові картки. Платформа підтримує також можливість друку матеріалів, що зручно для офлайн-занять або студентів без постійного доступу до мережі. Вона має безкоштовний базовий тариф і пропонує значну бібліотеку вже готових завдань, які можна швидко адаптувати під конкретну тему чи рівень складності.

Серед недоліків варто відзначити відсутність розширеної аналітики результатів і неможливість створення масштабних квестів або тривалих серій занять. Через це платформа найкраще підходить для коротких інтерактивних активностей чи повторення матеріалу, але менш ефективна для реалізації комплексних навчальних модулів.

Duolingo for Schools забезпечує позааудиторну гейміфіковану практику з граматики та лексики [21]. Платформа мотивує студентів через систему “XP”, “streaks”, “leaderboards” та бейджів.

Переваги цієї платформи полягають у її здатності підтримувати високий рівень навчальної мотивації студентів завдяки гейміфікованій системі досягнень, балів і щоденних цілей. Короткі щоденні вправи сприяють формуванню навчальної звички та систематичності у вивченні граматики й лексики. Важливою перевагою є також мобільна доступність — можливість навчатися у будь-який час і в будь-якому місці. Крім того, викладач має змогу відстежувати прогрес студентів і надавати їм зворотний зв'язок через вбудовані аналітичні інструменти.

Серед недоліків варто зазначити обмежений рівень аналітики, що не дозволяє здійснювати глибоку оцінку якості засвоєння матеріалу. Більшість вправ орієнтована переважно на розвиток рецептивних навичок — розуміння прочитаного й переклад — тоді як продуктивні навички письма чи усного мовлення розвинені меншою мірою.

Classcraft — це навчальна RPG-платформа, де студенти виступають у ролі героїв, які проходять «освітні місії» [17]. Викладач може перетворити вивчення граматики на сюжетну подорож. Переваги цієї платформи полягають у потужному мотиваційному потенціалі: вона формує в студентів сильну внутрішню мотивацію до навчання через систему балів, рівнів і квестів, які мають реальні наслідки для навчального процесу.

Особливо цінним є розвиток командної відповідальності — учасники навчаються співпрацювати, підтримувати одне одного й досягати спільних цілей. Платформа також надає широкі можливості кастомізації сценаріїв, що дозволяє викладачу адаптувати гейміфіковані завдання до конкретного курсу, теми або рівня володіння мовою.

Водночас серед недоліків варто відзначити потребу у ретельному плануванні часу, оскільки створення та проведення навчальних квестів вимагає значної підготовки з боку викладача. Початкове налаштування системи є досить складним, що може стати перешкодою для педагогів без досвіду роботи з цифровими освітніми середовищами.

Quizlet використовується для створення карток із граматичними структурами, прикладами та визначеннями [38]. Викладач може створити «бої» (*Quizlet Live*), де студенти змагаються у правильному використанні форм.

Переваги цієї платформи полягають у її здатності сприяти розвитку пам'яті та автоматизації граматичних структур завдяки роботі з картками, повторенням і режимам змагання. Вона легко інтегрується з *Google Classroom*, що спрощує розподіл завдань і контроль результатів у межах навчального курсу. Додатковою перевагою є можливість аудіовідтворення прикладів, завдяки чому студенти можуть одночасно тренувати сприйняття граматичних конструкцій на слух і вимову.

Серед недоліків варто згадати наявність реклами у безкоштовній версії, яка може відволікати увагу користувачів під час виконання завдань. Крім того, не всі типи граматичних вправ можливо реалізувати на цій платформі, оскільки вона передбачає переважно роботу з короткими формами відповідей і не підтримує розгорнуті чи контекстуальні завдання.

Blooket поєднує вікторини з рольовими сюжетами (наприклад, “*Tower Defense*” або “*Gold Quest*”) [16]. Для граматики це ефективно на етапі повторення або групових батлів.

Переваги цієї платформи полягають у її сюжетній варіативності, що дозволяє викладачеві створювати різноманітні сценарії навчальних ігор відповідно до теми чи рівня підготовки студентів. Вона сприяє розвитку командної взаємодії, адже учасники працюють разом, змагаються або виконують спільні завдання, що підсилює соціальну складову навчання. До важливих переваг також належать простота створення контенту — викладач може швидко адаптувати готові шаблони під власні потреби — та високий рівень мотивації студентів завдяки динамічному ігровому процесу.

Водночас серед недоліків зазначається, що платформа не завжди є доречною для поглибленого опрацювання граматичних правил чи складних

аналітичних завдань, оскільки її формат орієнтований переважно на закріплення або повторення матеріалу. Крім того, яскраві ігрові елементи можуть іноді відволікати студентів від безпосередньо навчальної мети.

Mentimeter — інструмент для опитувань і вікторин, який можна використовувати як елемент гейміфікації під час рефлексії або пояснення нової теми [35].

Переваги цього інструменту полягають у високій інтерактивності, яка забезпечується можливістю проводити опитування та вікторини в режимі реального часу. Такий формат активізує студентів і сприяє їхній більшій залученості під час занять. Важливою особливістю є анонімність відповідей, що допомагає зменшити страх помилитися й стимулює участь навіть менш упевнених студентів. Крім того, платформа легко інтегрується у мультимедійні презентації, що робить її зручною для викладачів під час лекцій і практичних занять.

Серед недоліків варто відзначити обмежену кількість запитань, доступних у безкоштовній версії, що може ускладнювати використання ресурсу для масштабних занять. Також гейміфікаційна складова платформи виражена слабше — вона виконує передусім мотиваційну та комунікативну функцію, не пропонуючи повноцінної системи ігрових механік чи нагород.

LearningApps.org дозволяє створювати мініігри для граматики: кросворди, відповідності, пазли [32]. Це — один із найпростіших способів інтерактивізувати аудиторну роботу.

Переваги цієї платформи полягають у наявності зручного україномовного інтерфейсу, що робить її доступною й зрозумілою для викладачів та студентів без додаткової адаптації. Вона підтримує можливість спільного редагування завдань, що сприяє колаборативному навчанню й дозволяє студентам працювати над вправами разом у режимі реального часу. Крім того, ресурс має велику базу готових шаблонів для створення різноманітних граматичних і

лексичних ігор, які можна швидко адаптувати під потреби конкретного курсу або рівня володіння мовою.

Водночас серед недоліків варто зазначити мінімальний рівень зворотного зв'язку: платформа не надає детальних звітів про результати роботи кожного студента. Також відсутня розширена система статистики, що обмежує можливості викладача в аналізі успішності та динаміки навчальних досягнень.

Таблиця 2.2.1 Порівняльна таблиця цифрових інструментів

Інструмент	Основне призначення	Сильні сторони	Недоліки
Kahoot!	Швидкі тести й контроль	Миттєвий фідбек, командність, змагання	Поверхневе опрацювання тем
Quizizz	Домашні асинхронні завдання	Аналітика, гнучкий темп, рейтинг	Лімітовані типи завдань
Wordwall	Закріплення граматики	Простота, готові шаблони	Мінімум аналітики
H5P	Комплексні інтерактивні курси	Повна інтеграція в LMS	Потрібні технічні навички
Duolingo	Позааудиторна практика	Мотивація, мобільність	Низький аналітичний рівень
Classcraft	Сюжетні квести	Сильна мотивація, командність	Складність планування
Quizlet	Автоматизація структур	Розвиток пам'яті, інтеграція з Classroom	Реклама, обмеження типів
Blooket	Ігрові батли	Сюжети, командна взаємодія	Високий рівень відволікання
Mentimeter	Рефлексія, зворотний зв'язок	Анонімність, інтерактивність	Слабка гейміфікація

Інструмент	Основне призначення	Сильні сторони	Недоліки
LearningApps	Мініігри, кросворди	Простота, доступність	Відсутність звітності

Аналіз обраних інструментів показав, що гейміфікаційні платформи значно розширюють можливості викладача в навчанні граматики. Найефективнішими інструментами для формальної освіти залишаються *Kahoot!*, *Quizizz* і *Wordwall*, які відповідають принципам адаптивності, зворотного зв'язку та змагальності. Платформи *Classcraft* і *Blooket* ефективно працюють із внутрішньою мотивацією, формуючи соціальну взаємодію та креативність. *Duolingo* та *Quizlet* підтримують щоденну позааудиторну практику.

Успішне впровадження гейміфікаційних технологій потребує дидактично обґрунтованого добору інструментів, залежно від мети: для закріплення — *Wordwall*, для контролю — *Kahoot!* і *Quizizz*, для комплексної практики — а для розвитку автономії — *Duolingo* та *Quizlet*. Оптимальним рішенням є поєднання кількох платформ у єдину систему навчання, інтегровану з Moodle або Google Classroom, що дозволяє відстежувати прогрес, зберігати дані й підтримувати постійний інтерес студентів до вивчення граматики англійської мови.

2.3 Розгляд ефективності використання гейміфікації у формуванні граматичної компетентності студентів-філологів

Сучасні тенденції розвитку іншомовної освіти вимагають від викладача не лише глибоких знань із граматики, а й уміння використовувати інноваційні засоби для підвищення залученості студентів. Гейміфікація навчального процесу розглядається як один із найбільш результативних підходів, здатних

підвищити рівень мотивації, забезпечити активне засвоєння матеріалу та створити умови для формування стійких граматичних навичок.

Метою цього етапу дослідження стало перевірити ефективність використання гейміфікаційних технологій у формуванні граматичної компетентності студентів-філологів під час вивчення англійської мови.

Експеримент проводився протягом другого семестру серед студентів 4 курсу заочної форми навчання факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна (групи ЯА-41 і ЯА-42, загалом 49 осіб). Основним граматичним матеріалом слугував навчальний посібник “English Verbals in Context” (І. Сverdlova, І. Skripnik), який містить комплекс вправ із тем “Inginitive”, “Ing-forms”, “Participle I” та “Participle II”.

Дослідження проходило за класичним алгоритмом перевірки ефективності педагогічних методів, методик, інструментів та елементів у три етапи:

1. Констатувальний — визначення вихідного рівня граматичної компетентності студентів за допомогою діагностичного тесту.
2. Формувальний — впровадження гейміфікаційних технологій у навчальний процес.
3. Контрольний — підсумкове оцінювання рівня сформованості граматичних умінь після проходження курсу.

Для порівняння було обрано дві групи:

- Експериментальна (26 студентів, група ЯА-41) — навчання з використанням гейміфікаційних інструментів.
- Контрольна (23 студенти, група ЯА-42) — традиційне навчання за тим самим посібником без елементів гри.

В основі формувального етапу лежала комбінована модель, розроблена на основі підпункту 2.1. Заняття проводився за схемою:

1. Мотиваційний етап (Wordwall) — коротка інтерактивна вправа «Wheel of Grammar» або «Match the Verb Pattern» для актуалізації знань.

Infinitive	Active	Passive
+	+	+
Simple	To write	To be written
Continuous	To be writing	(To be being written)
Perfect	To have written	To have been written
Perfect Continuous	To have been writing	(To have been being written)

Рис. 2.3.1 Інтерактивна гра “Put types into correct order (Revision)”

2. Пояснення нового матеріалу – інтерактивні відео з підказками та контрольними запитаннями, інтерактивні дошки завдання типу *Fill in the blanks*, *Be a Teacher* та *Drag and Drop*.

Handwritten notes on verb forms:

- 1) Lock + ed = Locked (V = verb, + ed)
- 2) Live + d = Lived; die + d = died (V + d)
- 3) Carry → i + ed = carried (consonant + y = V + ed); worry → i + ed = worried (vowel + y = V + ed)
- 4) Stop + ed = stopped; plug + ed = plugged (last consonant + vowel + consonant x2 + ed)
- 5) Panic + k + ed = panicked; picnic + k + ed = picnicked (-c, V + k + ed)

Handwritten notes on verb forms:

- 1 syll. Cons + vow. + cons = x2 + ing (W, X, Y)
- 2 syll. Cons + e = V + ing (live - living)
- 3) Last syll. not stress. Listen = listening, open = opening, refer = referring, begin = beginning
- 4) -ie = V + ie → y + ing (lie - lying)
- 5) -e V + k + ing (panic - panicking)

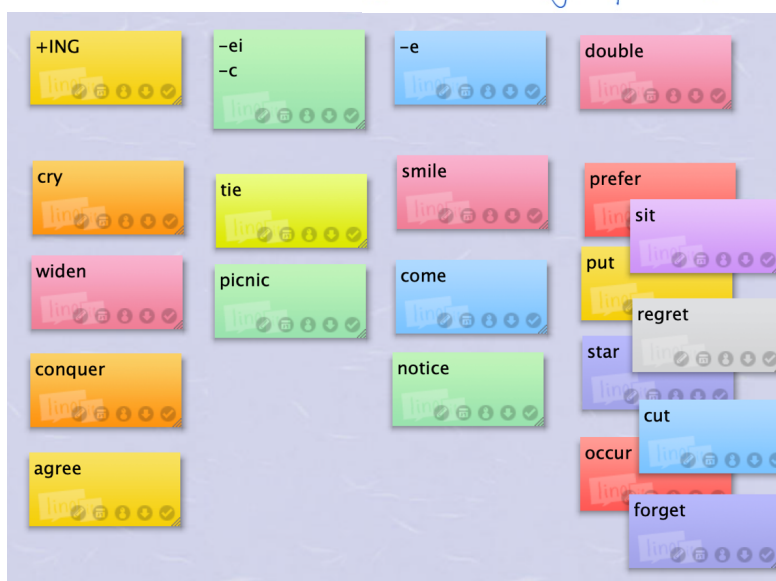


Рис. 2.3.2, 2.3.3 та 2.3.4 Пояснення нової теорії колегам у кімнатах Zoom.

56

1. There's nothing wrong with lying in bed all day long!
2. I now regret quarrelling with him over such a trifle.
3. In her autobiography she wrote only about happy events without referring to her unhappy schooldays.
4. Mum was busy preparing our favourite cake, she slowly added the flour stirring until completely blended.
5. Jack stopped smoking though it wasn't easy for him.
6. Using a search engine to look things up on the Internet is a skill that all students need to learn.
7. You can get fit by regularly by exercising regularly.
8. We saw the police chasing two men. They had financed themselves by robbing banks.
9. There were several families picnicking on the river bank, so we continued searching for another spot.
10. We got rid of our unwelcome guests by saying we had an urgent work to complete.
11. Denise kept having problems with paying her rent and her friends suggested moving to a cheaper apartment.
12. Are you accusing me of lying? -No, please, I don't want you to start arguing with me.
13. He's not very good at sharing his worries, so if you're his true friend, stop nagging at him.
14. I don't blame Jackson for getting angry - Julia can drive anyone mad.
15. Her favorite sports are skiing and boxing.

Рис 2.3.8 Повторення матеріалу

Рівень сформованості граматичної компетентності студентів четвертого курсу заочної форми навчання оцінювався за трьома критеріями:

1. Знання граматичних правил (когнітивний рівень)
2. Уміння застосовувати структури в контексті (операційний рівень)
3. Мотиваційна готовність до самостійного опрацювання граматики (афективний рівень)

*Таблиця 2.3.1 Динаміка результатів формування граматичної компетентності
(контрольна група)*

Рівень	Контрольна група (до)	Контрольна (після)
Високий	18 %	22 %
Середній	47 %	50 %
Низький	35 %	28 %

*Таблиця 2.3.2 Динаміка результатів формування граматичної компетентності
(експериментальна група)*

Рівень	Експериментальна (до)	Експериментальна (після)
Високий	17 %	46 %
Середній	49 %	48 %
Низький	34 %	6 %

Результати, наведені у таблиці показують, кількість студентів із високим рівнем граматичної компетентності в експериментальній групі зросла майже втричі, тоді як у контрольній зміні не перевищили 4 %.

Отримані результати свідчать, що систематичне використання гейміфікаційних технологій у процесі навчання граматики сприяє значному покращенню академічних показників і підвищенню мотивації студентів.

Для виявлення ставлення студентів до використання гейміфікаційних технологій у процесі вивчення граматики англійської мови було проведено опитування серед 26 студентів експериментальної групи після завершення формувального етапу експерименту. Анкета містила 10 запитань, спрямованих на визначення рівня мотивації, задоволеності навчальним процесом, емоційного ставлення та оцінки зручності цифрових інструментів.

*Таблиця 2.3.3 Результати анкетування студентів щодо впливу
гейміфікації на навчання граматики*

№	Питання	Відповідь «Так» (%)	Відповідь «Ні» (%)
1	Чи стало навчання граматики цікавішим після впровадження ігрових елементів?	92	8
2	Чи відчуваєте Ви підвищення мотивації до вивчення теми?	88	12
3	Чи допомагають інтерактивні тести швидше	85	15

№	Питання	Відповідь «Так» (%)	Відповідь «Ні» (%)
	запам'ятовувати граматичні правила?		
4	Чи сприяє система балів і рейтингів Вашій активності на заняттях?	81	19
5	Чи зменшує гейміфікація страх зробити помилку під час відповіді?	78	22
6	Чи вважаєте Ви, що гейміфікація сприяє співпраці між студентами?	74	26
7	Чи вважаєте Ви, що гейміфікаційні платформи зручні для самостійної роботи?	91	9
8	Чи використовували б Ви ці платформи для самопідготовки поза курсом?	83	17
9	Чи помітили Ви покращення своїх результатів з граматики?	87	13
10	Чи хотіли б Ви, щоб елементи гри використовувалися в інших мовних курсах?	94	6

Отримані результати свідчать, що абсолютна більшість студентів позитивно сприймає впровадження гейміфікаційних елементів у процес навчання граматики. Близько 92 % опитаних зазначили, що заняття стали цікавішими, а 88 % визнали, що ігрові завдання підвищують їхню мотивацію.

Важливо, що понад 85 % студентів вважають інтерактивні тести ефективним засобом запам'ятовування граматичних структур. Водночас 78 % респондентів підтвердили, що гейміфікація знижує страх помилки, а отже — зменшує тривожність, пов'язану з контролем знань.

Понад 90 % студентів оцінили зручність гейміфікованих платформ для самостійної роботи, що підтверджує їхню придатність для розвитку автономії навчання. Загалом анкетування демонструє, що використання цифрових ігрових технологій не лише покращує результати, а й змінює ставлення студентів до граматики як до цікавої та логічної системи, а не сухого набору правил.

У ході роботи з інструментами гейміфікації було виділено певні практичні рекомендації для викладачів-філологів, які готові ввести їх в освітній процес

1. Гейміфікаційні елементи необхідно планувати як складову частину системи навчання, а не як епізодичні активності. Їх інтеграція у структуру курсу має бути спрямована на досягнення конкретних дидактичних цілей, зокрема розвитку точності у вживанні граматичних форм і підвищення рівня усвідомленого засвоєння матеріалу.

2. Доцільним є комбінування різних платформ відповідно до етапів заняття: *Wordwall* або *Quizizz* доцільно застосовувати для етапу актуалізації знань, *H5* — для інтерактивного опрацювання нового матеріалу, *Kahoot* — для контролю, *Duolingo* — для щоденного самостійного тренування.

3. У процесі навчання необхідно передбачати систематичний зворотний зв'язок. Оцінювання результатів має супроводжуватися коментарями щодо типових помилок і шляхів їх усунення, що сприятиме розвитку самоконтролю та самокорекції.

4. Під час упровадження гейміфікаційних технологій слід урахувати рівень інформаційно-комунікаційної компетентності здобувачів освіти. На початковому етапі доцільно проводити короткий інструктаж або демонстраційне заняття, спрямоване на ознайомлення з принципами роботи цифрових платформ.

5. Важливо підтримувати оптимальний баланс між ігровими та навчальними компонентами. Надмірна ігровізація може призвести до зниження

уваги до змістовного аспекту навчального матеріалу, тому гейміфіковані інструменти слід поєднувати з традиційними вправами.

6. Ефективність навчального процесу доцільно забезпечувати за допомогою регулярного моніторингу результатів. Використання аналітичних даних із платформ *Kahoot!*, *Quizizz* і *Duolingo* дає змогу відстежувати динаміку засвоєння граматичних структур і своєчасно коригувати методику навчання.

7. Важливим елементом є формування навичок самооцінювання. Доцільно включати короткі рефлексійні опитування після кожного модуля з метою підвищення усвідомленості студентів щодо власного навчального прогресу.

На цьому етапі можна стверджувати, що дослідження підтвердило ефективність гейміфікаційних технологій як інструмента формування граматичної компетентності студентів-філологів. Застосування інтерактивних платформ забезпечило не лише покращення результатів засвоєння матеріалу, а й підвищення внутрішньої мотивації та залученості студентів до процесу навчання.

Порівняльний аналіз показав, що гейміфіковані заняття формують позитивне емоційне середовище, сприяють розвитку самоконтролю, зменшенню тривожності, а також ефективнішому запам'ятовуванню граматичних структур. Таким чином, гейміфікація може розглядатися як перспективна методика удосконалення викладання граматики англійської мови у вищій школі, зокрема в підготовці майбутніх філологів.

Висновки до розділу 2

Ефективність гейміфікації зумовлюється її системним характером і вбудованістю у структуру курсу. Запропонована трьохетапна модель (аналітико-проектувальний; практико-реалізаційний; аналітико-оцінювальний етапи) забезпечує логічну послідовність дій викладача: від визначення цілей і

добору цифрових рішень до корекції матеріалів за результатами моніторингу. В основі моделі — принципи цілеспрямованості (кожен ігровий елемент виконує дидактичну функцію), балансу «гра ↔ навчання», модульності (зв'язок із темами «Infinitive vs. Gerund», «Conditionals», «Modal Verbs»), оперативного зворотного зв'язку та адаптивності завдань.

Представлена типова схема уроку («актуалізація через коротку інтерактивну активність»; «інтерактивне опрацювання правила»; «змагальна перевірка»; «позааудиторний мікродриль») забезпечує повний цикл роботи з граматичним явищем: від первинної орієнтації до закріплення. Поєднання коротких ігрових активностей з інтерактивними модульними завданнями дозволяє одночасно підтримувати увагу, знижувати тривожність і сприяти переведенню знань у навички.

Бали, рівні, бейджі, лідерборди, квести та прокоментований миттєвий фідбек виконують взаємодоповнювальні функції. Бали та лідерборди підсилюють змагальну мотивацію, рівні й бейджі підтримують відчуття прогресу та соціального визнання, квести забезпечують сюжетне занурення й автономність, а оперативний фідбек сприяє самокорекції. Таке комбіноване застосування механік переводить граматичну практику з площини «репродукції правил» у площину смислової діяльності з чіткими цілями і вимірюваними результатами.

Порівняльний аналіз показав доцільність диференційованого використання платформ за етапами уроку та видами діяльності. Інструменти на кшталт Wordwall забезпечують швидке створення коротких інтерактивів для актуалізації та повтору; H5P надає можливість будувати структуровані, багатокрокові завдання з інтегрованою перевіркою; Kahoot і Quizizz оптимальні для оперативного контролю й формувального оцінювання; Duolingo та аналогічні рішення підтримують щоденну позааудиторну практику, формуючи навчальну звичку. Водночас окреслено обмеження: платформи з переважно тестовими форматами менш придатні для глибинних аналітичних вправ і

продуктивних видів діяльності, а інструменти з яскравим ігровим складником потребують дозування, щоб уникнути «ефекту звикання».

Навчальний експеримент із залученням 49 студентів 4 курсу заочної форми (групи ЯА-41 та ЯА-42; матеріал — «English Verbals in Context») засвідчив суттєві позитивні зрушення за когнітивним, операційним та мотиваційним критеріями в експериментальній групі, де застосовувалася гейміфікована модель. Частка студентів із високим рівнем граматичної компетентності зросла з 17 % до 46 %, тоді як у контрольній групі підвищення становило 4 відсоткові пункти. Питома вага низького рівня в експериментальній групі скоротилася з 34 % до 6 %, що вказує на ефект «підтягування» слабших студентів за рахунок мікро-кроків, миттєвого фідбеку і безпечного середовища для помилки.

Опитування учасників експериментальної групи зафіксувало домінування позитивних оцінок: зростання інтересу до граматики, підсилення навчальної мотивації, зменшення страху помилки та високу зручність інструментів для самостійної роботи. Понад дев'ять десятих респондентів висловили готовність продовжувати працювати з такими платформами і поширювати підхід на інші мовні модулі. Це свідчить, що гейміфікація впливає не лише на результати тестування, а й на емоційно-ціннісне ставлення до граматики як до логічної системи, придатної для осмисленої практики.

Результати дозволяють сформулювати інструктивні положення для організації гейміфікованого граматичного курсу:

- планування ігрових елементів як складової цілісної системи, узгодженої з програмними результатами навчання;
- комбінування кількох платформ із розподілом ролей за етапами уроку;
- забезпечення системного формувального оцінювання з коментованим фідбеком;
- урахування ІК-компетентності студентів і надання початкового інструктажу;

- підтримання балансу між грою та змістом через поєднання з традиційними видами вправ;
- регулярний моніторинг індивідуальної динаміки й рефлексійні мікроопитування після модулів.

Результативність гейміфікації залежить від дозування ігрових механік, від якості завдань (чітка відповідність цілям теми) і від продуманої організації навчального часу. Інструменти з переважно тестовим форматом потребують доповнення вправами на продуктивне використання форм у контексті; сюжетні середовища вимагають ретельного планування та технічної готовності.

Гейміфікація виявилася ефективним інструментом модернізації граматичного навчання, що поєднує дидактичну результативність із підвищенням мотиваційної залученості й формуванням навчальної автономії. Системне, методично вивірене застосування ігрових технологій у поєднанні з інтерактивними цифровими ресурсами сприяє стійкому зростанню граматичної компетентності студентів-філологів та формує позитивне, емоційно підтримувальне освітнє середовище. Результати емпіричної перевірки підтверджують доцільність подальшого використання і вдосконалення запропонованої моделі у практиці університетської мовної освіти.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження на тему «Гейміфікаційні технології в навчанні граматики англійської мови студентів університету» було досягнуто поставлену мету — теоретично обґрунтовано та експериментально перевірено ефективність використання гейміфікаційних технологій як засобу формування граматичної компетентності студентів-філологів.

У ході роботи над першим завданням, опрацювання наукових джерел визначено, що гейміфікація в освітньому процесі є не простою інтеграцією ігрових механік у навчання, а цілісною педагогічною технологією, що поєднує когнітивний, мотиваційний, емоційний і соціальний вплив на здобувачів освіти. Установлено, що ефективність гейміфікації базується на задоволенні базових психологічних потреб студентів у компетентності, автономії та соціальній взаємодії. Її використання в освітньому середовищі сприяє формуванню позитивного емоційного фону навчання, підвищенню внутрішньої мотивації та активізації пізнавальної діяльності. Гейміфікація розглядається як інструмент реалізації студентоцентричного підходу, що поєднує навчання, мотивацію та саморефлексію.

У процесі пошуку відповіді на друге завдання оведено, що гейміфікаційні технології інтегрують педагогічний, психологічний і цифровий складники, забезпечуючи новий формат навчального процесу, орієнтований на активну діяльність студента. У процесі викладання англійської мови вони реалізуються через бали, бейджі, рівні, рейтинги, квести, сюжетні сценарії, систему зворотного зв'язку. Кожен із цих елементів виконує дидактичну функцію — від стимулювання мотивації до розвитку автономності та формування самоконтролю. Гейміфікаційні технології довели свою ефективність у навчанні граматики, оскільки забезпечують інтерактивне засвоєння матеріалу, підвищують зацікавленість і підтримують сталість навчальної мотивації.

Працюючи з матеріалами, обраними для третього завдання встановлено, що застосування гейміфікації у навчанні граматики має ґрунтуватися на урахуванні когнітивних і вікових характеристик студентів-філологів, їхніх мотиваційних установок та рівня ІК-компетентності. Психологічно обґрунтоване використання гейміфікаційних елементів сприяє зниженню тривожності, формуванню впевненості у власних силах, розвитку колективної взаємодії та почуття успіху. З педагогічного погляду, гейміфікація забезпечує перехід від авторитарної до фасилітативної моделі навчання, у якій викладач виступає модератором і наставником, а студенти — активними учасниками освітнього процесу.

Проведений порівняльний аналіз ефективних цифрових інструментів для гейміфікованого навчання показав, що платформи Kahoot, Quizizz, Wordwall, Duolingo, Classcraft, Quizlet, Blooket, Mentimeter та LearningApps є найефективнішими для реалізації гейміфікації в курсах граматики англійської мови. Вони відрізняються за дидактичним потенціалом: одні спрямовані на закріплення матеріалу, інші — на контроль, формувальне оцінювання або розвиток автономії. Комбіноване використання кількох платформ забезпечує варіативність і гнучкість навчального процесу, поєднує колективну взаємодію та індивідуальну роботу. Визначено, що найвищі показники ефективності демонструють інструменти, які поєднують миттєвий фідбек, елементи змагання, адаптивність рівнів і можливість аналітики результатів.

Проведений педагогічний експеримент перевірки системи гейміфікованих завдань із граматики серед 49 студентів факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна підтвердив ефективність розробленої системи. Частка студентів із високим рівнем граматичної компетентності в експериментальній групі зросла з 17 % до 46 %, тоді як у контрольній зміні були незначними. Зафіксовано також зниження частки студентів із низьким рівнем знань із 34 % до 6 %. Отримані результати свідчать, що гейміфікація забезпечує підвищення якості засвоєння граматичних

структур, розвиток самоконтролю, зменшення тривожності та формування позитивного ставлення до навчання. Опитування підтвердило високу задоволеність студентів гейміфікованими формами занять і їх готовність до подальшого використання таких методів у навчанні.

Запропонована трьохетапна методична модель (аналітико-проектувальний, практико-реалізаційний та аналітико-оцінювальний етапи) може бути використана у практиці викладання граматики англійської мови у вищій школі. Розроблені матеріали та сценарії занять придатні для інтеграції у змішане навчання (Moodle, Google Classroom) і можуть бути адаптовані для інших мовних дисциплін. Застосування гейміфікаційних технологій показало не лише зростання навчальної ефективності, а й формування професійних і комунікативних компетентностей майбутніх філологів.

Подальше вивчення проблеми доцільно спрямувати на:

- розроблення гейміфікованих методик для інших аспектів мовної компетентності — лексики, аудіювання, письма й перекладу;
- створення дидактичних моделей інтеграції гейміфікації у систему змішаного та дистанційного навчання;
- аналіз впливу гейміфікації на довготривале збереження знань і розвиток критичного мислення;
- розробку критеріїв оцінювання ефективності гейміфікованого навчання з урахуванням індивідуальних стилів пізнавальної діяльності студентів.

Таким чином, результати дослідження доводять, що гейміфікаційні технології є потужним інструментом оновлення методики викладання граматики англійської мови у вищій школі. Вони забезпечують не лише підвищення академічних показників, а й розвиток ключових компетентностей XXI століття — автономії, рефлексії, командної взаємодії та креативності. Отримані результати підтверджують доцільність системного впровадження гейміфікаційних технологій у підготовку майбутніх філологів і окреслюють

перспективи подальшого вдосконалення інноваційних методик у галузі іншомовної освіти.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ БІБЛІОГРАФІЧНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Арісова Н., Махович І. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей Світ дидактики: дидактика в сучасному світі: мат. 2 міжнар. наук.-практ. інтернет конф. (Київ, 22-23 листопада 2022 року). Київ. 2022. С. 201—204.
2. Вакулова І. Формування цифрової компетентності майбутніх учителів англійської мови як інструмент удосконалення якості навчання в загальноосвітніх закладах. *Методика та специфіка викладання іноземних мов у закладах вищої освіти*: мат. всеукр. заоч. нук.-практ. конф. (Харків, 30 листопада 2023 року. Харків. 2023. С. 38—42
3. Вощевська О. В. Особливості організації освітнього процесу у закладі вищої освіти за дистанційною формою навчання. *Інноваційна педагогіка*. Вип. 54(1). 2022. С. 111—114. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/innped_2022_54\(1\)_25](http://nbuv.gov.ua/UJRN/innped_2022_54(1)_25) (Дата звернення 29.10.2025).
4. Касьянов Д.В. Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях *Scientific Notes of Junior Academy of Sciences of Ukraine*. 2024. DOI:10.51707/2618-0529-2024-30-12.
5. Кібенко Л., Глуховська Н., Кравчук О. Використання гейміфікації у навчанні іноземних мов в умовах сучасного освітнього простору. Наукові інновації та передові технології. 2025. DOI:[10.52058/2786-5274-2025-7\(47\)-1702-1710](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-7(47)-1702-1710).
6. Ковальчук В. І. Впровадження інноваційних технологій навчання у процесі професійної підготовки студентів закладів вищої освіти. *Молодий вчений*. № 3(2). 2018. С. 543—547.
7. Литньова Т. В. Роль ділових ігор у формуванні іншомовної комунікативної компетентності студентів. Іспанія, Валенсія. 2025. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/42581/1/1.pdf> (Дата звернення 29.10.2025).

8. Мельник О., Гурина Н. Інноваційна педагогіка. Виклик часу. *Сучасні тенденції у викладанні англійської мови в Україні для немовних спеціальностей*. 2024. DOI:10.32782/2663-.
9. Ніколаєва С. Ю. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Ленвіт, 2003. 273 с..
10. Пугачова, К. С. Сучасні інноваційні технології у навчанні іноземних мов. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, (209). 2023. С. 428—432. DOI: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-209-428-432>.
11. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Сучасні технології навчання іноземних мов і культур. Іноземні мови* №3(95). 2018. С. 15—22. URL: <https://ir.duan.edu.ua/items/1d8c8d3d-dce6-46fe-a411-bc5ba43fcdff> (Дата звернення 29.10.2025).
12. Ткачук Г., Жмуд О. Цифрові інструменти освітньої гейміфікації у підготовці майбутнього вчителя. *Перспективи та інновації науки*. 2024. URL: https://www.researchgate.net/publication/395111880_CIFROVI_INSTRUMENTI_O_SVITNOI_GEJMIFIKACII_U_PIDGOTOVCI_MAJBUTNOGO_VCITELA (Дата звернення 29.10.2025).
13. Цифрова трансформація освіти: теоретико-методичні засади: кол. мон. Київ. 2024. 382 с. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/745271/1/%21%21%212.01.25_Монографія.pdf (Дата звернення 29.10.2025).
14. Шелудченко С. Б., Корень А. М. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»*. В. 2. 2024. С. 44—50. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>.
15. Aibar-Almazan A., Castellote-Caballero Y. Gamification in the classroom: Kahoot! as a tool for learning in university students. *Frontiers in*

Psychology. *Educational Psychology*. V. 15 (2024), 1370084.
DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>

16. Blooknet (Офіційний сайт). URL: <https://www.blooket.com> (Дата звернення 29.10.2025).

17. Classcraft (Офіційний сайт). URL: <https://appsource.microsoft.com/en-au/product/saas/classcraft.135b754b-e746-432a-9dde-d15bdfb10bfl?tab=overview> (Дата звернення 29.10.2025).

18. Csikszentmihalyi M. Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi. Dordrecht: Springer. 2014. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8>

19. Deci E. L., Ryan R. M. *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press. 2017. URL: https://www.researchgate.net/publication/321350169_Ryan_R_M_et_Deci_E_L_2017_Self-determination_theory_Basic_psychological_needs_in_motivation_development_and_wellness_New_York_NY_Guilford_Press (Last Accessed 10.09.2025).

20. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.”* In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. 2011. P. 9—15. ACM. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

21. Duolingo for Dchools (Офіційний сайт). URL: <https://schools.duolingo.com> (Дата звернення 29.10.2025).

22. Glover, I. Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners. *Conference: World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*. V. 1. 2013. URL: https://www.researchgate.net/publication/266853048_Play_As_You_Learn_Gamification_as_a_Technique_for_Motivating_Learners (Last Accessed 10.09.2025).

23. Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. *Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In *Proceedings of the 47th*

Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. P. 3025—3034. IEEE. DOI: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.

24. Jiang X., Peters R., Pajak B. The Effectiveness of Duolingo English Courses in Improving Learners' Grammar and Vocabulary. *Canadian Journal of Applied Linguistics*. V. 27 (2) (2024), 105—121. DOI: <https://doi.org/10.1558/cj.26704>

25. Kahoot! (Офіційний сайт). URL: <https://kahoot.com/ukraine-edu-support/> (Дата звернення 29.10.2025).

26. Kalogiannakis M., Papadakis S., Zourmpakis A. I. Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Educ. Sci.* 2021. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>

27. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer. ISBN: 9781118096345. 2012. URL: https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer (Last Accessed 10.09.2025).

28. Khaldi A., Bouzidi R., Nader F. *Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review*. Smart Learning Environments. V. 10(1). 2023. URL: <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-023-00227-z> (Last Accessed 10.09.2025).

29. Krashen S. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon, 1982. 202 p.

30. Landers, R. N. *Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning*. *Simulation & Gaming*, V. 45(6). 2014 P. 752—768. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>.

31. Laura-De La Cruz, K. M., Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velasquez, S. M. & Pérez-Postigo, G. S. *Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review*. *Journal of*

Technology and Science Education. 13(2). 2023. P. 480—497. URL: <https://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/1740/723> (Last Accessed 10.09.2025).

32. LearningApps.org (Офіційний сайт). URL: <https://learningapps.org> (Дата звернення 29.10.2025).

33. Maraza-Quispe B., Traverso-Condori C. Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Information and Education Technology*, 14 (1) (2024), 34—39. DOI: <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2033>

34. Mayer R. E. Multimedia Learning. Cambridge: Cambridge University Press, 2022. 344 p. DOI:10.1017/9781108894333.

35. *Mentimeter for Education* (Офіційний сайт). URL: <https://www.mentimeter.com> (Дата звернення 29.10.2025).

36. Pelizzari, F. *Gamification in higher education: A systematic literature review*. Italian Journal of Educational Technology. V. 31(3), P. 21—43. 2023. URL: https://publicatt.unicatt.it/retrieve/c1a70f50-72e8-49fd-a03e-cad378262b5c/Gamification%20in%20higher%20education.%20A%20systematic%20literature%20review_Pelizzari_2023.pdf (Last Accessed 10.09.2025).

37. Quizizz (Wayground) (Офіційний сайт). URL: <https://wayground.com/?lng=en> (Дата звернення 29.10.2025).

38. *Quizlet for Educators*: (Офіційний сайт). URL: <https://quizlet.com/teachers> (Дата звернення 29.10.2025).

39. Reigeluth C., & Carr-Chellman A. (2020). Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base. URL: https://www.researchgate.net/publication/265542838_Instructional-Design_Theories_and_Models_Volume_III_Building_a_Common_Knowledge_Base_139_Preface_TOC (Last Accessed 10.09.2025).

40. Schlag R., Sailer M. *Gamifizierung synchroner Lernaktivitäten in der Hochschullehre Ein systematischer Literaturüberblick*. Die Hochschullehre, 17(2), 1-20. 2020. DOI: <https://doi.org/10.3278/HSL2138W>
41. Simsek E., Karakus T. A Systematic Review of the Effects of Gamification in Online Learning Environments on Learning Outcomes. V. 17. I. 1. P. 166—183 DOI: 10.55982/openpraxis.17.1.692
42. Sitompul H., Sihombing L. Exploring Students' Perception of Quizizz as a Gamified Assessment Tool in EFL Learning. *Canadian Journal of Learning and Technology*. V. 49 (1). 2023. P. 1—12. DOI: <https://doi.org/10.21432/cjlt28449>
43. Waluyo, B., Phanrangsee, S., Whanchit, W. Gamified grammar learning in online English courses in Thai higher education. *Online Journal of Communication and Media Technologies*. V. 13(4). (2023). DOI: <https://doi.org/10.30935/ojcmt/13752>.
44. Werbach, K., Hunter, D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press. 2012. URL: https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business (Last Accessed 10.09.2025).
45. Wordwall.net (Офіційний сайт). URL: <https://wordwall.net> (Дата звернення 29.10.2025).
46. Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system *Computers & Education*. 2019. DOI:10.1016/j.compedu.2019.103729.
47. Zhang, S. & Hasim, Z. *Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research*. *Frontiers in Psychology*. 2023. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.1030790/full> (Last Accessed 10.09.2025).