ГЕЙМІФІКАЦІЯ У МОВНОМУ НАВЧАННІ: ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ СТРАТЕГІЙ НА ПРИКЛАДІ ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ

ЧЕКАЛОВ А., 1 курс ФТМ ДТЕУ,
спеціальність «Філологія», освітня програма «Прикладна лінгвістика (лінгводидактика, англійська мова)»

Стаття присвячена дослідженню особливостей використання гейміфікації як інноваційної стратегії вивчення іноземної мови на цифрових платформах. Здійснено порівняльний аналіз гейміфікаційних елементів на прикладі популярних освітніх сервісів, таких як Quizlet, Duolingo, Kahoot та Gimkit. Зосереджено увагу на ігрових механіках для мотивації здобувачів освіти, а також педагогічній ефективності таких стратегій. У результаті дослідження виявлено як переваги, так і обмеження використання гейміфікації в онлайн-навчанні іноземних мов.

Ключові слова: *гейміфікація, цифрові платформи, іноземна мова, мотивація, освітні технології.*

The article is devoted to the study of the use of gamification as an innovative strategy for foreign language learning on digital platforms. A comparative analysis of gamification elements is conducted using popular educational services such as Quizlet, Duolingo, Kahoot, and Gimkit. The focus is placed on game mechanics aimed at motivating learners, as well as the pedagogical effectiveness of such strategies. The study reveals both the advantages and limitations of applying gamification in online foreign language education.

Keywords: *gamification, digital platforms, foreign language, motivation, educational technologies.*

Актуальність дослідження. У сучасному освітньому просторі цифрові технології все активніше інтегруються у процес викладання та вивчення іноземних мов, що відкриває нові можливості для підвищення мотивації студентів. Одним із найбільш перспективних напрямів цієї інтеграції є гейміфікація навчання – використання ігрових елементів та механізмів для досягнення освітніх цілей [1, с. 8–18]. З огляду на зростання кількості онлайн-платформ і мобільних додатків, які включають гейміфіковані функції, постає потреба критично оцінити їхню ефективність у контексті мовного навчання. Проблема мотивації здобувачів освіти у вивченні іноземної мови залишається однією з ключових у педагогічній теорії та практиці. Традиційні методи навчання часто не здатні підтримувати стійкий інтерес студентів, особливо в умовах дистанційної або змішаної форми навчання. У цьому контексті гейміфікація розглядається як потенційний чинник підвищення зацікавленості, активності й залученості студентів у навчальний процес [2, с. 374]. Проте, незважаючи на велику кількість гейміфікованих платформ, не всі з них однаково ефективно реалізують ігрові стратегії, а їхній вплив на мотивацію та результати навчання потребує ґрунтовного аналізу. Таким чином, дослідження гейміфікаційних стратегій у цифровому середовищі, їх порівняння та оцінка педагогічної доцільності є актуальним і практично значущим завданням сучасної методики викладання іноземних мов.

Метою статті є здійснити порівняльний аналіз гейміфікаційних стратегій, реалізованих на цифрових освітніх платформах, з метою визначення їх впливу на мотивацію здобувачів освіти у процесі вивчення іноземної мови, а також оцінити педагогічну ефективність застосування ігрових механік у цифровому середовищі.

Завдання дослідження:

- визначити теоретичні засади гейміфікації як педагогічної стратегії у вивченні іноземних мов;
- окреслити основні гейміфікаційні елементи та механіки, що використовуються на цифрових освітніх платформах;
- проаналізувати реалізацію гейміфікаційних стратегій на прикладі популярних платформ (Quizlet, Duolingo, Kahoot, Gimkit);
- визначити переваги та обмеження використання гейміфікованих підходів у цифровому мовному навчанні.

Об'єктом дослідження є процес навчання іноземної мови з використанням цифрових технологій, зокрема освітніх онлайн-платформ, у контексті підвищення мотивації здобувачів освіти. **Предметом дослідження** виступають гейміфікаційні стратегії, що реалізуються на цифрових освітніх платформах, а також їхній вплив на мотиваційну складову навчального процесу при вивченні іноземної мови.

Гейміфікація (від англ. *gamification*) – це процес інтеграції ігрових елементів у неігрові контексти з метою підвищення рівня залучення, мотивації та загальної ефективності учасників. У сфері освіти гейміфікація трактується як застосування специфічних ігрових механік до навчального процесу. Серед найбільш поширених таких елементів можна виділити бейджі, бали, лідерборди, рівні, щоденні завдання, а також візуальні або наративні складові, що підсилюють емоційне залучення [4, с. 421]. Бейджі (англ. *badges*) виступають візуальними символами досягнень, які сигналізують про успіх у навчанні та сприяють формуванню почуття прогресу. Бали (*points*) слугують кількісним показником результативності, надаючи учневі конкретну оцінку його зусиль. Лідерборди (*leaderboards*) – це рейтингові таблиці, які вводять елемент змагання між учасниками, що додатково стимулює мотивацію. Рівні (*levels*) маркують етапи просування у навчанні, забезпечуючи відчуття розвитку та досягнення нових висот. Щоденні завдання та навчальні «смуги успішності» (*streaks*) формують звичку до регулярного навчання та послідовності. Нарешті, ігрові аватари, сюжетні компоненти або візуальні історії підсилюють емоційну складову освітнього процесу, занурюючи учнів у контекст і стимулюючи додаткову зацікавленість. Ці елементи виконують не лише функцію розваги, а й виступають ефективними інструментами педагогічного впливу, оскільки сприяють концентрації уваги, активному залученню до процесу навчання та розвитку саморегуляції [4, с. 421].

Феномен гейміфікації у навчанні має підґрунтя у низці відомих психологічних і педагогічних теорій. Однією з провідних є теорія самодетермінації, розроблена Е. Раяном та Р. Десі. Згідно з цією теорією, внутрішня мотивація активізується тоді, коли людина відчуває автономію, компетентність і соціальну пов'язаність [4, с. 421–424]. Гейміфіковане навчальне середовище часто забезпечує всі три компоненти: учні мають змогу самостійно обирати темп та формат навчання, відчувають зростання власних навичок та можуть взаємодіяти з іншими через рейтинги чи командні змагання [5, с. 3]. Іншу важливу основу становить теорія поведінкової психології, зокрема підходи Б. Ф. Скіннера, згідно з якими позитивне підкріплення у вигляді винагород (наприклад, балів, похвали, нових ігрових можливостей) здатне формувати та закріплювати бажану поведінку [4, с. 421–424]. У контексті освіти це може бути засвоєння певної граматичної конструкції або правильне використання лексичних одиниць.

З педагогічного погляду гейміфікація є ефективним методом активного навчання, який поєднує когнітивні, емоційні та соціальні компоненти [5, с. 6–8]. Вона стимулює не лише засвоєння матеріалу, але й підвищує загальну мотивацію до навчання, заохочуючи регулярну участь та створюючи позитивне ставлення до самого процесу освіти [3, с. 2]. Крім того, гейміфікація підтримує персоналізоване навчання, адаптуючись до індивідуальних потреб учнів, і забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, що є критично важливим для самокорекції та закріплення знань.

Сучасний освітній ландшафт дедалі активніше інтегрує цифрові платформи, які не лише забезпечують доступ до навчального контенту, а й активно застосовують гейміфікаційні елементи для підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти. У межах даного дослідження були обрані кілька найпоширеніших сервісів, що реалізують різноманітні гейміфікаційні стратегії у процесі вивчення іноземної мови.

1. **Duolingo** виступає прикладом повноцінної гейміфікованої платформи, орієнтованої на самостійне мовне навчання. Вона використовує систему балів (XP), рівнів, щоденних завдань, лідербордів і внутрішньої валюти для підтримки регулярної мовної практики.

2. **Quizlet** надає можливість створювати та опрацьовувати картки з лексичними одиницями, що супроводжуються інтерактивними вправами, іграми та візуальними тестами. Платформа дозволяє користувачам адаптувати зміст до власного рівня та цілей навчання.

3. **Kahoot** є одним із найвідоміших сервісів для створення вікторин, що поєднує навчальний контент із яскравим ігровим дизайном, миттєвим зворотним зв'язком і системою балів, що формує змагальний елемент.

4. **Gimkit** представляє унікальну модель гейміфікації, побудовану на принципах віртуальної економіки, де учні можуть заробляти віртуальну валюту за правильні відповіді та використовувати її для «покращення» гри, що створює довготривале залучення.

Використання зазначених цифрових платформ у навчальному процесі має низку переваг. По-перше, вони забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, що дозволяє учням оперативно відслідковувати власний прогрес і коригувати помилки [2, с. 379]. По-друге, можливість персоналізації контенту сприяє адаптації навчального матеріалу до рівня підготовки та індивідуальних потреб кожного здобувача. По-третє, платформи характеризуються високим рівнем доступності, оскільки можуть використовуватись у будь-який час і з будь-якого пристрою, що особливо актуально в умовах дистанційного або змішаного навчання. Додатково варто відзначити значний мотиваційний потенціал гейміфікаційних інструментів: рейтингові таблиці, досягнення, значки й системи балів створюють умови для здорової конкуренції та формують інтерес до процесу навчання [3, с. 12]. Нарешті, інтерактивний характер платформ, що включає візуальні, аудіо- та анімаційні ефекти, підтримує когнітивну активність учнів і сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Різні цифрові платформи впроваджують у навчальний процес специфічні ігрові механіки, які мають на меті активізувати увагу учнів, підтримати зацікавленість та забезпечити регулярну практику. Кожна платформа пропонує унікальну систему гейміфікації, яка впливає як на динаміку заняття, так і на індивідуальну мотивацію користувачів.

- **Duolingo** використовує комплексну гейміфікаційну модель, що включає нарахування балів досвіду (XP) за виконані завдання, streaks – серії безперервних днів практики, бейджі за досягнення та систему лідербордів, яка дозволяє користувачам змагатися між собою. Такий підхід стимулює щоденну активність та формує звичку до регулярного навчання.
- **Quizlet** пропонує флеш-картки, що трансформуються у гейміфіковані вправи, зокрема режими *Match* та *Gravity*, які передбачають змагання на швидкість і точність. Завдяки таймерам та рейтинговим системам користувачі можуть змагатися з собою або з іншими, що посилює внутрішню мотивацію.
- **Kahoot** вирізняється яскравим дизайном, анімацією та інтерактивністю. Кожна відповідь супроводжується миттєвим зворотним зв'язком, що, у поєднанні з балами та рейтингами, створює емоційно насичене середовище для навчання.
- **Gimkit** реалізує елементи гейміфікації через модель ігрової економіки. Учні заробляють віртуальні кошти за правильні відповіді та можуть витрачати їх на внутрішньоігрові «апгрейди», що впливають на динаміку гри. Такий підхід заохочує стратегічне мислення та довготривале залучення.

Гейміфікація виявляється ефективним інструментом підвищення як внутрішньої, так і зовнішньої мотивації. У ході аналізу було виявлено, що більшість студентів позитивно

сприймають елементи гри у навчальному процесі, особливо ті, що дозволяють бачити власний прогрес, порівнювати результати з іншими та отримувати миттєві винагороди.

На платформі **Duolingo** система щоденних цілей та streaks формує звичку до регулярної практики, а рейтинги додають елемент змагання, що стимулює користувачів не пропускати заняття. Студенти зазначають, що короткі сесії, що приносять «очевидну користь», є зручними й задовольняють потребу в досягненні [4, с. 418–428]. У випадку **Quizlet** та **Kahoot**, мотивація посилюється завдяки ефекту змагання та миттєвому результату: користувачі прагнуть перевершити себе або однокласників. **Gimkit** особливо ефективний у роботі з групою, коли важливо створити атмосферу спільної діяльності. Студенти виявляють вищу активність під час використання цих платформ порівняно з традиційними методами [4, с. 418–420]. Проте варто зазначити, що не всі учні однаково реагують на ігрові елементи. Частина студентів віддає перевагу структурованому, менш динамічному навчанню, де змагання та швидкість не є основним стимулом [5, с. 6]. Для таких користувачів гейміфікація може мати обмежений ефект або потребувати адаптації.

З дидактичної точки зору гейміфіковані платформи виявляються ефективними інструментами для досягнення освітніх цілей, особливо у контексті формування лексичних і граматичних навичок, розвитку навичок читання та аудіювання, а також активізації мовленнєвої діяльності.

- **Duolingo** ефективно реалізує концепцію мікронавчання, що дозволяє опановувати мову невеликими дозами, регулярно та поступово. Однак через обмежену гнучкість контенту платформа не завжди дозволяє глибоко опрацьовувати мовні структури або адаптувати завдання до потреб окремого класу.
- **Quizlet** дозволяє викладачу повністю контролювати зміст, створюючи вправи відповідно до програми або індивідуальних цілей, що підвищує дидактичну релевантність. Проте у випадку пасивного використання (лише як флеш-карток) ефект засвоєння може бути обмеженим.
- **Kahoot** та **Gimkit** особливо корисні під час повторення матеріалу, перевірки знань та активізації уваги в кінці чи на початку заняття. Вони забезпечують швидкий контроль засвоєння й можуть бути ефективно інтегровані у змішані або проєктні формати навчання.

Разом із тим, надмірне використання ігрових елементів без чіткого дидактичного обґрунтування може призвести до зниження фокусу на змістовій частині навчання [2, с.379]. Тому ефективність гейміфікації значною мірою залежить від здатності викладача інтегрувати ігрові механіки у педагогічний контекст із врахуванням цілей, рівня учнів та тематики курсу.

Загальний висновок. У результаті проведеного дослідження було встановлено, що гейміфікація є потужним мотиваційним чинником у процесі вивчення іноземної мови на цифрових платформах. Аналіз таких сервісів, як Duolingo, Quizlet, Kahoot і Gimkit, показав, що кожна з них використовує власні унікальні гейміфікаційні стратегії, спрямовані на підвищення залученості та активності здобувачів освіти. До ключових переваг таких платформ належать миттєвий зворотний зв’язок, можливість персоналізації навчального процесу, високий рівень доступності та виражений емоційний компонент, що сприяє формуванню сталої навчальної мотивації. Водночас було виявлено й низку обмежень, серед яких – неоднорідна ефективність гейміфікації для різних типів студентів, потенційна втрата глибини засвоєння матеріалу за рахунок фокусування на зовнішній мотивації, а також ризик зниження навчальної цінності при надмірному використанні ігрових елементів.

Отже, гейміфікація у цифровому мовному навчанні демонструє високий потенціал як інструмент підвищення мотивації та ефективності засвоєння знань, однак потребує дидактично обґрунтованого використання та гнучкої адаптації до індивідуальних потреб учнів. Її оптимальне впровадження має базуватися на поєднанні ігрових механік із традиційними педагогічними принципами, що дозволить максимально розкрити освітній потенціал цифрових платформ у сучасному навчальному середовищі.

Список використаних джерел

1. Столяревська А. Технології освіти 21 століття. URL:http://www.slidesearchengine.com/slide/stolyarevska-2013
2. Толочко С. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. Перспективи та інновації науки. URL:http://perspectives.pp.ua/index.php/pis/issue/view/112. DOI: http s://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1(19)-369-383
3. Barata G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. Improving participation and learning with gamification. URL:https://dl.acm.org/doi/10.1145/2583008.2583010
4. Kopinska M., Szabo F. Gamification in foreign language teaching: a conceptual introduction. URL:https://www.researchgate.net/publication/370674652_Gamification_in_foreign_language_teaching_A_conceptual_introduction
5. Zijun Shen, Minjie Lai. Fei Wang. Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. URL:https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1295709/full

Робота виконана під науковим керівництвом канд. пед. наук, старшого викладача
БЕРЕЗОВОЇ Л. С.

ПСИХОЛІНГВІСТИЧНИЙ АСПЕКТ ЗАГОЛОВКА АНГЛОМОВНОЇ ІНТЕРНЕТ-СТАТТІ

ЧЕРНИШ В., 1 курс ФТМ ДТЕУ,
спеціальність «Філологія», освітня програма «Прикладна лінгвістика (лінгводидактика, англійська мова)»

У статті розглядається психолінгвістичний аспект заголовків англомовних інтернет-статей. Здійснено огляд психолінгвістичних підходів до вивчення заголовка, його функцій, структури та впливу на когнітивні й емоційні процеси сприймача інформації. Визначено ключові механізми взаємодії заголовка з ментальними структурами реципієнта в умовах цифрового середовища.

Ключові слова: *заголовок, психолінгвістика, інтернет-стаття, когнітивні процеси, емоційний вплив, структура заголовка, маніпуляція*

The article examines the psycholinguistic aspect of the titles of English-language Internet-articles. A review of psycholinguistic approaches to the study of the title, its functions, structure, and impact on the cognitive and emotional processes of the recipient of information is carried out. The key mechanisms of interaction of the title with the mental structures of the recipient in the digital environment are identified.

Keywords: *headline, psycholinguistics, internet-article, cognitive processes, emotional impact, headline structure, manipulation*

Сучасний інформаційний простір, зокрема інтернет-середовище, характеризується стрімким зростанням обсягів текстів різного призначення – від новинних повідомлень і наукових публікацій до рекламних матеріалів і блогів. У цих умовах заголовок як перший елемент комунікації набуває особливого значення, оскільки саме він виконує ключову роль у