

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ОВОЛОДІННЯ УКРАЇНСЬКОЮ ТА ІНОЗЕМНОЮ МОВАМИ

GAMIFICATION AS A MEANS OF MOTIVATING HIGHER EDUCATION LEARNERS TO MASTER UKRAINIAN AND FOREIGN LANGUAGES

Дмитро Марсєв

Глухівський національний педагогічний університет

імені Олександра Довженка

м. Глухів, Україна

damar_dim@ukr.net

Обґрунтування актуальності проблеми. У сучасних умовах вчителі та викладачі стикаються із низкою викликів, серед яких вибір і впровадження інноваційних технологій в освітній процес. Рівень засвоєних знань із мовних дисциплін здобувачами вищої освіти та їхня мотивація до навчання значною мірою залежать від методів та прийомів, якими послуговується педагог.

Новітні тенденції в освіті вимагають від викладачів застосування активних методів і методик навчання, які враховують психологію сучасних студентів та їхні вимоги до форм і способів отримання знань. Однією з альтернативних методик є гейміфікація – використання ігрових елементів в освітньому процесі. Це дозволяє залучити здобувачів вищої освіти до активного навчання, створити цікавий контекст та підвищити їхню мотивацію. Гейміфікація також сприяє розвитку навичок співпраці, аналітичного мислення та інформаційно-цифрової компетентності.

Таким чином, упровадження гейміфікації та її елементів в освітній процес може бути важливим кроком у покращення якості навчання та залученні студентів до активної участі під час навчання їх української та англійської мов.

Аналіз актуальних досліджень:

Огляд історії дидактики показує, що використання ігрових методів у навчанні відоме ще з XVII століття. Утім лише в минулому столітті ігрові елементи в освіті дорослих привернули увагу науковців, методистів. У сучасному світі гейміфіковані заняття допомагають педагогам освітній процес зробити більш різноманітним та полегшити сприйняття та засвоєння знань здобувачами освіти. Зауважено, що ігри стимулюють центри задоволення у мозку, що сприяє навчанню, забезпечуючи миттєвий зворотній зв'язок, підвищуючи зацікавленість та прискорюючи процес засвоєння матеріалу.

Теоретичні основи гри розробляли у своїх працях й активно впроваджували у власній педагогічній діяльності низка український й зарубіжних вчених: А. Макаренко, В. Сухомлинський, М. Вашуленко, І. Зязюн, О. Пехота, Р. Шиян та ін.

Сьогодні існує чимало методичних розвідок, що стосуються використання ігор у школі. Такі вчені, як С. Воробйова, О. Жорник, А. Мельничук висвітлили питання гейміфікації як засобу навчання української мови й мовлення. Низка аналітичних праць вчених (Н. Бойко, Т. Гунько, Л. Зеленська, К. Ковінько, К. Костенко, Ю. Томіліна) присвячені дослідженню гейміфікації як одного із засобів навчання англійської мови.

Питання гейміфікації у процесі вивчення окремих предметів у закладах вищої освіти, зокрема української й іноземної мов, залишається мало розкритим (див. Marieiev et al., 2022; Bosa et al., 2024; Marieiev et al., 2024) і тому є перспективним.

Мета: Дослідити використання гейміфікації як мотиваційного інструменту вивчення української та іноземної мов здобувачами вищої освіти.

Результати дослідження.

Гейміфікація – це застосування елементів гри у нетипових для неї сферах, таких як освіта, бізнес, охорона здоров'я тощо. У сфері освіти гейміфікація стає все більш популярною і її розглядають одним із найбільш перспективних підходів

до організації навчальних занять. Використання принципів та механік ігор дозволяє підвищити мотивацію здобувачів вищої освіти і зробити навчання більш ефективним і захопливим процесом, спрямованим на досягнення освітніх цілей.

Взаємодія людини з комп'ютером призвела до зростання наукового інтересу до вивчення різних аспектів користувацького досвіду, дизайну ігор, залученості та мотивації. Використання елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах, продуктах та послугах із метою підвищення мотивації користувачів отримало назву «гейміфікація».

Прийнято вважати, що термін «гейміфікація» вперше був використаний у 1980 році британським письменником і дослідником штучного інтелекту Р. Бартлом на позначення використання ігрових елементів у спільній роботі користувачів (Werbach & Hunter, 2012).

Потенціал ігор у формуванні мовно-мовленнєвої компетентності здобувачів вищої освіти, безперечно, великий. Зауважимо, що ігри сприяють не лише розвитку мовних знань і мовленнєвих навичок, але й формуванню комунікативної компетентності студентів – їхньої здатності поводитися відповідно до певної комунікативної ситуації та вміти вільно спілкуватися зі співрозмовниками. Гра активізує креативне і критичне мислення здобувачів вищої освіти, сприяє генерації нових ідей і рішень, дозволяє засвоїти соціальні ролі, виховує стресостійкість, дає змогу «програти» моделі дорослого життя, що особливо корисно для професійного розвитку майбутніх фахівців.

Очевидним є той факт, що навколишнє середовище та способи здійснення життєдіяльності еволюціонували разом із людиною. Це, безперечно, стосується й освітньої галузі, зокрема форм і методів роботи зі здобувачами освіти.

Вчені зауважують, що історія розвитку ігор відображається у функціонуванні трьох поколінь ігор:

- ігри першого покоління реалізували концепцію біхевіоризму, де нагорода призначалася за правильні дії або відповіді, і були створені для тренування пам'яті та моторики;

- ігри другого покоління реалізували когнітивну теорію, де учасники гри отримували необхідні відомості через тексти, зображення або звуки;

- ігри третього покоління використовують різні моделі навчання, де учасники мають можливість припускатися помилок, але отримують можливість спробувати знову.

Ці ігри містять такі прості у відтворенні і проведенні ігрові вправи, які мають предметний супровід у формі схем, графічних фігур тощо, це, зокрема: кросворди, чайнворди, ребуси, паліндроми.

Під кросвордом розуміють таку мовну головоломку, яка розвиває важливі мисленнєві процеси (увагу, пам'ять, аналіз тощо), збагачує словниковий запас і може використовуватися на будь-якому етапі заняття, починаючи від актуалізації знань і закінчуючи закріпленням та систематизацією освітнього матеріалу.

Квести, вікторини, конкурси, олімпіади та інші подібні мовні івенти також є ефективними методами роботи зі здобувачами освіти на заняттях із філологічних дисциплін.

Квест – це інтелектуальна гра, яка відбувається у формі проходження гравцями маршруту із зупинками, на кожній із яких вони виконують певні завдання.

Використання квестів в освітній діяльності дозволяє педагогові діагностувати та коригувати рівень знань здобувачів освіти, усувати прогалини у засвоєнні навчального матеріалу, а також розвивати базові компетентності, такі як самостійна організація пошукової та дослідницької діяльності, здатність до співпраці та взаємодії в колективі, розвиток творчого мислення та критичного мислення тощо.

В останні роки гейміфікація стала популярною стратегією для стимулювання певних моделей поведінки та підвищення мотивації учасників освітнього процесу. Використовуючи гейміфікацію, викладачі можуть забезпечити баланс між досягненням освітніх цілей і задоволенням потреб здобувачів освіти.

Ігрова діяльність у викладанні гуманітарних дисциплін, зокрема й української та іноземної мов, має свої переваги. Використання ігор дозволяє збагатити засоби пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти, урізноманітнити навчальний процес і розвинути любов до рідної та іноземної мов.

Гру справедливо вважають одним із найефективніших методів роботи зі здобувачами освіти різного віку. Традиційно саме на ігровій діяльності побудоване навчання у початковій ланці, але враховуючи вікові особливості здобувачів вищої освіти, можна не менш ефективно користуватися ігровими технологіями. За допомогою гри учня й студента будь-якого віку легко залучити до співпраці, тому що саме гра є одним із перших видів діяльності дитини, через який вона здійснює самопізнання, пізнання навколишнього світу і формує свою особистість. Щодо здобувачів вищої освіти, то додатково із забезпеченням освітніх завдань ігрові практики спрямовані на формування навичок соціалізації, зокрема здатності об'єднуватися з іншими заради реалізації спільної мети, виховання командного духу тощо.

У широкому сенсі гейміфікацію розуміють як використання ігрових елементів у неігрових процесах, зокрема й в освіті. Гейміфікація – це перетворення традиційного освітнього процесу на ігрову діяльність за допомогою активізації ігрового мислення здобувачів освіти, використання ігрових методів і засобів. Погоджуємося із думкою багатьох учених, що гейміфікація – це не просто використання ігор на заняттях, а інтеграція ігрових елементів та ігрового мислення, це процес поширення гри на різні сфери освіти, що дозволяє розглядати гру і як метод навчання та виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу (Тymoshchuk, 2020).

Гейміфікацію та інші форми ігрової діяльності (зокрема, традиційні ігри, рольові ігри та симулятори) об'єднують за низкою характеристик: чітко сформульована та зрозуміла мета, наявність чітких правил для досягнення цієї мети та структурованість гри, яка визначає послідовність кроків для досягнення цілей. Ці параметри роблять гейміфікацію схожою на ігрову діяльність.

Відмінною особливістю є те, що всі зазначені вище види ігор (за винятком симуляторів, які мають певний рівень імітації) пов'язані з імітацією реального життя та переносять здобувачів освіти у вигадану реальність. З іншого боку, гейміфікація – це переважно діяльність у реальному, об'єктивному світі, виконання реальних завдань та розв'язання проблем, які ставить перед собою кожен окремий здобувач освіти (або група, команда).

У порівнянні з гейміфікацією рольові ігри відрізняються своєю спонтанністю. Гейміфікація має чітко визначену мету та правила, виконання яких передбачає планування та структурованість дій студентів та досягнення результату, тому що спонтанність не є характерною для гейміфікації. Навпаки, цей вид навчання є чітко структурованим, оскільки педагог повинен розбити тему, розділ або курс на певні етапи, кожен із яких має свої цілі, виконання яких сприяє досягненню головної мети.

Порівняння показує, що найбільше спільних рис з гейміфікацією мають ігри-симулятори, які, створюючи ілюзію реального життя в комп'ютерному просторі, виконують тренувальні функції – можуть бути стратегічними або стосуватися оволодіння певною професією або навичками. Можна стверджувати, що гейміфікація також створює ілюзію гри, але її дії розгортають в реальному житті, а не в уявному світі.

Важливою характеристикою гейміфікації є системність, яка не є обов'язковою умовою для інших видів ігрової діяльності. Сутність цього параметра полягає в тому, що принципи гейміфікації застосовуються не як окремі

елементи, а як частина цілісного процесу гри (починаючи від формулювання мети до досягнення результатів).

Отже, якщо порівнювати з іншими методиками гри (наприклад, імітаційними, діловими, рольовими іграми), гейміфікація насамперед відрізняється неімітаційним характером освітньої діяльності, системністю та нерозривним зв'язком з реальністю.

Як відомо, основною функцією гри є розважальна, але попри це ігрова діяльність має потужний вплив на виховання й навчання особистості. Зауважимо, що поняття «гра» і «гейміфікація» не можна ототожнювати, адже концептуальною основою гейміфікації є використання ігрових елементів для реалізації освітніх (або інших професійних), а не розважальних цілей. Отже, для того, щоб гейміфікація не перетворилася для студентів на заробляння балів, конкурування між собою, протягом усього процесу навчання перед учасниками ставлять як ігрові, так і освітні завдання.

Однак, зауважимо, що не розважальність у чистому вигляді, а наявність емоційної складової робить дидактичні ігри ефективним засобом навчання, зокрема й вивчення рідної чи іноземної мов. Доведено, що позитивний емоційний стан людини ефективно впливає на розвиток її інтелектуальних здібностей, тому у процесі використання елементів гейміфікації в освітньому процесі забезпечується більша надійність засвоєння матеріалу. Крім цього, емоційний компонент формує та розвиває інші уміння й навички:

- емоційно значущі для здобувачів освіти ситуації спонукають їх до самовираження;
- емоційно забарвлені знання мотивують до подальшого пізнання, вивчення, дослідження;
- освіта, що використовує емоційну сферу людини, сприяє розвитку ціннісного ставлення до знань, світу та інших людей (Savchenko, 2014).

Гейміфікація використовує психологію гри, оскільки бажання отримати задоволення є одним із найсильніших мотивів, що підштовхують людину до захоплення чимось. Завдяки використанню механізмів гри та ігрових елементів, а також формуванню ігрового мислення, можна залучити студентів до різних процесів, стимулювати їх відвідувати заняття та створити освітнє середовище, де вони зможуть здобувати новий досвід та розвивати нові способи вирішення проблем.

У контексті гейміфікації діяльність може бути поліпшена за допомогою окремих ігрових елементів, які не обов'язково утворюють повноцінну гру. Використання цих окремих елементів спрямоване на стимулювання учасників активніше залучатися до конкретної діяльності та досягати поставленої мети, при цьому не створюючи повноцінної гри або самостійної структури (Helvich et al., 2023).

Гейміфікація відрізняється від інших методів навчання, які використовують ігрові принципи, застосовуючи інтерактивну техніку для стимулювання пізнавальної діяльності студентів і залучення їх до навчального процесу (Zelenska & Kovinko, 2019).

За Т. Рейнерсом (Reiners & Wood, 2015), гейміфікація відбувається тоді, коли навчання відбувається у неігровому контексті, наприклад, у шкільному класі, і коли різні ігрові елементи організовані у систему або «ігровий шар», що діє у взаємодії з навчанням у звичайному класі.

На думку науковця, використання гейміфікації в освітньому середовищі має низку переваг:

- здобувачі освіти почуваються «господарями» освітнього процесу, в якому вони беруть участь;
- невимушена атмосфера, зокрема щодо невдачі, оскільки здобувачі освіти можуть спробувати виконувати завдання знову;
- отримання більше задоволення під час заняття;

- навчання стає зримим та фіксованим через використання індикаторів прогресу;
- студенти можуть виявити внутрішню мотивацію до навчання;
- здобувачі освіти можуть використовувати різні освітні стратегії через використання різних аватарів/персонажів;
- ігрове середовище є більш комфортним для значної частини здобувачів освіти (Reiners & Wood, 2015).

Досвід, отриманий через взаємодію з іграми, дозволяє подолати психологічні та соціальні обмеження, відкриваючи перед людьми можливість розкрити їхній потенціал.

Д. Макколінг визначив чотири основні характеристики, які визначають гейміфікацію:

- встановлення цілей для стимулювання участі у грі;
- визначення правил, які обмежують і рамки для досягнення цілей;
- згода на участь у грі і дотримання правил для досягнення цілей;
- наявність системи зворотного зв'язку (Карп, 2012).

Багато дослідників вважають, що основне завдання впровадження гейміфікації в будь-якій сфері полягає у підвищенні залученості користувачів без втрати їхнього довіри до цього процесу (Werbach & Hunter, 2012; Reem et al., 2018).

Науковець К. Карп (Карп, 2012) запропонував такі способи застосування гейміфікації в освітньому процесі:

- адаптація оцінок до отримання очок досвіду в грі;
- зміна комунікації на заняттях;
- зміна структури занять;
- зміна структури навчальних класів.

1. Отримання очок досвіду. Замість використання звичайних числових оцінок можна впровадити систему отримання очок досвіду, які накопичує здобувач

освіти. Ці бали, або очки досвіду, потім можуть бути переведені у числові оцінки. Різні ігри можуть використовувати різні види очок; наприклад, вони можуть виступати як валюта в рольових іграх або показник досвіду, що надається за виконання завдань. У навчальному середовищі також можна розглядати кредити як очки досвіду. Цю систему балів можна використовувати як форму винагороди або як мотиваційний інструмент, який сприяє досягненню конкретної мети.

2. *Зміна способу спілкування.* Педагог може змінити термінологію, яку використовує в аудиторії. Наприклад, фразу «почати завдання» можна замінити на термін, характерний для ігор, такий як «почати пошук». Також можна ввести щоденні та щотижневі завдання, за виконання яких здобувачі вищої освіти отримують конкретні бонуси. Крім того, можна змінити структуру аудиторії, розділивши студентів на клани, ліги, гільдії або інші групи, які працюють разом для отримання балів досвіду.

3. *Зміна структури занять.* Заняття зі студентами можна організувати у вигляді онлайн-гри, квесту.

4. *Зміна структури аудиторій.*

Використання гейміфікації у процесі навчання української та іноземної мови може приносити значні переваги та зробити заняття більш захопливими для студентів. Існують різні підходи до зміни організації навчальних класів, включаючи:

- *індивідуалізацію навчання:* використання персоналізованих підходів, розроблення індивідуальної траєкторії навчання та можливість вивчення матеріалу в індивідуальному темпі;

- *змішане навчання:* розподіл тем таким чином, що деякі з них вивчають вдома, а інші – на заняттях, або вивчення теорії вдома, а на заняттях – виконання практичних завдань та обговорення проблемних моментів.

- *проектна діяльність:* групова або парна робота над різними проектами, що стимулює співпрацю та інтеракцію між здобувачами освіти;

- *зміна оточення*: перерозстановка меблів з метою стимулювання співпраці, обговорення та взаємодії, зокрема обмін інформацією та досвідом.

Американські дослідники С. Штиглиц, К. Латтеманн, С. Робра-Биссанц відзначають, що за впровадження гейміфікації в навчання важливо стимулювати здобувачів освіти до конкуренції. У дослідженнях науковців було показано, що змагання мотивують студентів до вивчення матеріалу та виконання практичних завдань (Stieglitz et al., 2017), оскільки кожен бажає побачити своє ім'я у таблиці лідерів.

За словами А. Убермана, конкурентна атмосфера сприяє підвищенню концентрації та інтенсивному мисленню здобувачів освіти протягом всього навчального процесу, що сприяє більш ефективному підсвідомому засвоєнню інформації. Більшість студентів, які брали участь в іграх під час навчання, відзначають позитивне ставлення до них (Uberman, 1998).

Вважаємо, що ігри можуть перетворити процес навчання у відкрите та захоплююче середовище. Вони дозволяють заохочувати інтерес до навчання і продовжувати освітній процес поза межами аудиторії. Наприклад, як першокурсникам можна запропонувати гру, спрямовану на «пошук скарбів». Викладач іноземної мови може запросити здобувачів перекласти різні тексти, в яких приховані певні «підказки». Перед читанням тексту може бути представлена загадка, відповідь на яку можна знайти в самому тексті. Таким чином, завдання не обмежуватиметься лише перекладом тексту, а й вимагатиме уважного розгляду та розуміння його змісту. Після виконання завдання вдома здобувачі вищої освіти повинні будуть на занятті об'єднати свої зусилля та порівняти знайдені під час самостійного опрацювання завдань вдома «підказки». Спільна робота дозволить їм знайти «скарб», який може бути умовним об'єктом (наприклад, «артефактом»), виявлення якого призводить до позитивного оцінювання викладачем учасників команди та іншого.

С. Штігліц підкреслює необхідність використання ігрової механіки під час впровадження гейміфікації в освітній процес, оскільки вона є важливою складовою ігрової теорії. Однак, існує проблема інтеграції ігрової технології в навчання, оскільки деякі педагоги розглядають гейміфікацію лише як вид видачі нагород за досягнення, наприклад, за перемогу. На думку науковця, це є неправильним підходом, оскільки теорія гри визначає 24 способи, які дійсно стимулюють гравців до участі. Для успішного залучення здобувачів освіти до будь-якої гри педагог повинен розуміти принципи ігрової механіки. Глибоке вивчення ігрової механіки передбачає, що кожна дія здобувача освіти має свої наслідки, і розвиток гри залежить від його вибору. Наприклад, у процесі проходження випробувань студенти можуть розвивати нові навички, а збирання певної кількості ресурсів дозволяє їм просуватися далі. Іншими словами, всі дії здобувачів повинні мати конкретні наслідки, а сюжет гри має змінюватися відповідно до їхніх рішень. Один з ефективних, але трудомістких методів полягає у використанні «розвилки в сюжеті» (Stieglitz et al., 2017).

Гейміфіковані заняття привертають увагу здобувачів освіти, оскільки надають їм додаткові мотиви для засвоєння матеріалу. Американський психолог К. Альдерфер стверджував, що у людини існує три основних типи потреб: потреба в існуванні (existence), потреба у соціальних зв'язках і спілкуванні з іншими (relatedness) і потреба у власному зростанні і розвитку (growth) (Alderfer, 1972).

У нашому розумінні, гейміфіковане навчання може підвищити мотивацію здобувачів освіти таким чином:

- потреба в існуванні (Existence): гейміфіковані заняття української та іноземної мов, які використовують ігри та завдання, готують студентів до реальних викликів і завдань у віртуальному або реальному житті. Наприклад, під час рольових ігор вони використовують мову для вирішення конкретних завдань або взаємодії з іншими персонажами;

- потреба в соціальних зв'язках і спілкуванні з іншими (Relatedness): використання групових вправ та мовних ігор дає здобувачам освіти можливість взаємодіяти, обмінюватися інформацією і спілкуватися між собою. Створення відчуття спільноти та взаємопідтримки може підвищити бажання використовувати мову;

- потреба у своєму зростанні і розвитку (Growth): для прогресу в навчанні студентів необхідно розширювати словниковий запас, вивчати нові граматичні конструкції. Встановлення цілей та надання можливостей для особистого розвитку через вивчення іноземної, а також української мови може збільшити мотивацію здобувачів освіти.

Гейміфікація дозволяє задовольнити потребу в особистісному розвитку. Потреба в досягненні робить процес гейміфікованих занять з української та іноземної мови привабливим для студентів, дозволяючи їм конкурувати між собою за певні досягнення, змагатися за призи та нагороди. Американський психолог Дж. Адамс у своїй теорії мотивації (або теорії рівності) підкреслює, що люди порівнюють себе з іншими, оцінюючи свої власні зусилля та результати порівняно з іншими (Adams & Freedman, 1976).

Очевидно, що ступінь зацікавленості здобувачами освіти у гейміфікованому навчанні залежить від того, наскільки їх зусилля адекватно оцінені. Якщо винагорода за взаємодію у грі відповідає витраченим зусиллям здобувача освіти, він відчуває задоволення та самооцінку, що підтримує його вибір та стимулює повторення дії. У такому випадку можна говорити про задоволення здобувача вищої освіти як соціальних потреб досягнень, так і потреб у зростанні.

Деякі дослідники (Raumer, 2011; O'Donovan et al., 2013) рекомендують використовувати стовпчики для візуального відображення прогресу у гейміфікації навчання. У той час як значки вказують на досягнення на шляху до певної цілі або рівня, індикатори прогресу служать для відстеження та демонстрації загального прогресу досягнення цілі. В освітній сфері індикатори прогресу використовують

для стимулювання здобувачів освіти, які наближаються до досягнення освітньої мети або конкретного завдання.

Гейміфікація може задовольнити також потребу студентів у новизні: отриманні нової інформації, нового досвіду, нових вражень через інше, незвичне освітнє середовище. Ігрові технології пропонують новий, творчий спосіб взаємодії, що відрізняється від традиційних уроків. Крім того, використання ігрових технологій оптимально сприяє досягненню найвищого рівня інформаційної неоднозначності.

Долаючи різноманітні перешкоди та обмеження, здобувачі освіти отримують у винагороду відчуття свободи, позитивні емоції, визнання людей, що їх оточують, чи певні блага.

Під час гейміфікованих занять студенти можуть задовольнити бажання бути компетентними, що виражає прагнення людини до повторення тих самих дій з метою вдосконалення своєї діяльності. Задоволення потреби в компетентності через гейміфікацію сприяє виникненню позитивних емоцій у здобувача освіти та позитивно впливає на формування характеру. Високий рівень компетентності надає відчуття впевненості, самостійності та незалежності, водночас задовольняючи потребу у зростанні, саморозвитку, а також бажання досягти успіху та визнання.

Використання ігрових технік під час навчання позитивно впливає на пам'ять та увагу. Традиційні форми навчання, такі як лекції, читання, аудіо-візуалізація та демонстрація, часто є пасивними, з низькими показниками запам'ятовування інформації. У той же час обговорення, практичне застосування та використання мови в реальних ситуаціях є активними формами, які можуть дати високу ефективність для розвитку мовних навичок здобувачів вищої освіти. Крім того, гейміфікація в навчанні активізує особистісні можливості, розвиває творчість через задоволення, імпровізацію та конкуренцію.

Наукові дослідження іноземних вчених (Dominguez & Saenz-de-Navarrete, 2013; Denny, 2013; Caton & Greenhill, 2013; Banfield & Wilkerson, 2014) підтверджують, що впровадження гейміфікації в освітньому середовищі призводить не лише до збільшення внутрішньої мотивації та продуктивності студентів, але й сприяє підвищенню відвідуваності занять.

Науковці К. Вербах, Д. Хантер схильні вважати, що гейміфікація є педагогічною категорією. Вони виділили риси цього феномена в освітньому процесі:

- 1) динаміка (тимчасові обмеження, тема, сюжет);
- 2) механіка (випробування, співробітництво, зворотний зв'язок);
- 3) компоненти (рівні, дошка досягнень, бали) (Werbach, & Hunter, 2012) (таблиця 1).

Gamification Pyramid

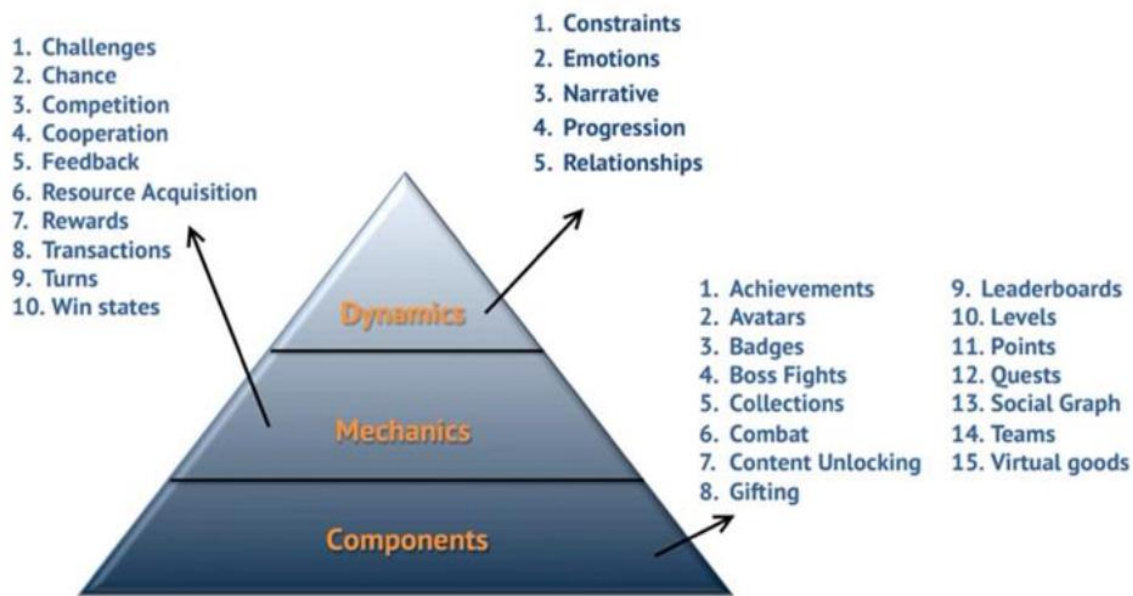


Рис.1. Піраміда гейміфікації К. Вербаха і Д. Хантера

К. Вербах та Д. Хантер також розробили й описали модель «6 D's»:

- 1) define: визначення цілей гри;
- 2) delineate: опис правил поведінки учасників гри;
- 3) describe: опис самих здобувачів освіти;
- 4) devise: розробка циклів активностей;
- 5) don't forget: необхідність переконатися, що активність має розважальний характер і буде цікава здобувачам освіти;
- 6) deploy: впровадження гейміфікації в освітній процес (Werbach & Hunter, 2012).



Рис.2. Модель гейміфікації «6 D's» Вербаха і Д. Хантера

Вивчення наукових досліджень у галузі гейміфікації дозволяє визначити основні характеристики цього підходу у сфері освіти:

- чіткі правила, що визначають розподіл ролей або пояснення алгоритму дій;

- специфічна мета, яка визначає, з якою ціллю учасник повинен виконати конкретні дії і який результат має бути досягнутий.

- обмеження часу для уникнення затягування активності і підтримки ефективності учасників;

- наявність прикладу або демонстраційної версії для зрозуміння учасниками елементів майбутньої активності;

- використання нагород, балів та інших форм заохочення як ключового елемента гейміфікації для підвищення мотивації;

- забезпечення зворотного зв'язку, що може включати розподіл балів або словесні коментарі викладача, є важливим для стійкої інформованості здобувача освіти щодо розвитку його навичок.

Зупинимося докладніше на емоційному змістові ігрової діяльності. Як відомо, головним завданням гейміфікації є використання основ психології гри: одним із найсильніших мотивів, що спонукають дітей до навчання, отримання теоретичних знань, навичок розв'язання проблемних питань і набутті життєвого досвіду, є бажання отримати задоволення й розважитися.

Емоційний аспект є невід'ємною частиною освітнього процесу, і його вплив на кожного здобувача освіти (дошкільника, учня, студента) є індивідуальним. Використання ігрових методів у навчанні спрямоване на стимулювання позитивних емоцій, таких як захоплення, радість, відчуття успіху, співучасть тощо.

У кожної особистості існують нейромедіатори, які впливають на її емоційний та фізичний стан залежно від типу стимулу та індивідуальних особливостей сприйняття. Ці нейромедіатори включають допамін, який мотивує досягати успіху, серотонін, що сприяє отриманню поваги, та окситоцин, який підтримує формування соціальних зв'язків.

Проте кожна особистість має свої потреби та психотип, і використання ігрових технологій стає важливим елементом сучасного підходу до освіти.

Враховуючи це, вважаємо за необхідне проаналізувати інноваційний підхід, нерозривно пов'язаний із поняттям гейміфікація – едьютейнмент (від англ. education «навчання» та entertainment «розвага»), суть якого полягає в навчанні через розвагу, невимушено, без примусу. І хоча більшість праць присвячена використанню цієї педагогічної технології у дошкільній, початковій освіті, старшій школі, вважаємо її застосування ефективним у навчанні здобувачів вищої освіти. Дослідники виокремлюють дві форми реалізації едьютейнменту: розважальна (захоплююча) освіта й освітня розвага. Суть розважальної освіти полягає у тому, що академічна інформація транслюється у розважальній, захоплюючій, виразній формі, а освітня розвага передбачає передусім розвагу, проведення дозвілля із додатковим включенням навчального компоненту (Sykhoraga & Tymoshchuk, 2021). Зважаючи на вибір однієї із цих форм едьютейнменту, педагог добирає відповідні матеріальні, дидактичні й технічні (мультимедійні) засоби навчання.

До матеріальних засобів технології едьютейнменту відносимо локації позаосвітнього простору. Безумовно, великою проблемою є зменшення кількості годин, відведених на вивчення української мови у здобувачів вищої освіти (при зростанні вимог до формування й розвитку базових компетентностей здобувачів освіти), однак з метою підвищення ефективності опанування рідною мовою за першої ж можливості необхідно занурювати студентів у позааудиторну реальність. Наприклад, великий дидактичний потенціал під час ознайомлення із розділом «Лексикологія», вивченні різних тематичних груп лексики, у поповненні словникового запасу здобувачів освіти має відвідування бібліотек, музеїв, галерей, виробництв, офісів, кафе, аптек, магазинів тощо. Подібні екскурсії (але вже віртуальні) можна проводити й під час вивчення іноземної мови.

Саме в таких умовах (поза аудиторією) доречно використовувати й різні дидактичні засоби едьютейнменту: ситуативне моделювання, сюжетно-рольові, ділові та народні ігри, інсценування тощо. Такі форми роботи, крім ознайомлення

студентів із новим навчальним матеріалом, реалізують низку інших дидактичних цілей, наприклад, формування у здобувачів вищої освіти комунікативної компетентності, розвиток зв'язного мовлення.

Застосування зазначених матеріальних і дидактичних інструментів є ефективним у поєднанні з використанням технічних мультимедійних засобів едьютейнменту, а саме: аудіовізуальних засобів, мовних тренажерів, електронних підручників, посібників, словників та енциклопедій, інтерактивної дошки, вебквестів тощо. Як показує практика, такі інструменти активізують увагу студентів, позитивно впливають на їхню мотивацію до вивчення української та іноземної мов, а отже, підвищують рівень знань.

Таким чином, педагогічна технологія едьютейнменту дає змогу урізноманітнити навчальний процес, перетворити його на більш захопливий і динамічний, зробити здобувачів вищої освіти активними учасниками, співтворцями уроку і вповні реалізувати концепцію гейміфікації.

Переоцінити роль гейміфікації в освітньому процесі важко, адже функції гри реалізують актуальні на сьогодні освітні парадигми, зокрема компетентнісний і діяльнісний підходи. Застосування ігрових методик дозволяє педагогові не лише підвищити рівень мовної компетентності здобувачів вищої освіти, а й реалізувати низку інших важливих завдань: активізувати пізнавальну діяльність та мобілізувати розумові здібності здобувачів освіти; формувати навички критичного й креативного мислення; виховувати дисциплінованість (мінімальні затверджені правила, регламент та відчуття колективності позитивно впливають на гіперактивних дітей або студентів із особливими освітніми потребами); розвивати ініціативність, почуття самодостатності й самоцінності.

Однією з переваг використання гейміфікації є формування ціннісно-орієнтаційного аспекту гри. Участь у ділових іграх дозволяє здобувачам освіти внутрішньо усвідомити загальносоціальні, а також конкретні професійні та особисті цінності, зробивши гру ефективним засобом виховання. Крім того,

використання ігор у навчанні сприяє розвитку соціально-комунікативної компетентності, включаючи безпосередню взаємодію, мисленнєві процеси, пов'язані з взаємодією, і саморегуляцію як суб'єкта взаємодії.

Окрім цього, ігрові навчальні заняття сприяють розвиткові у здобувачів освіти таких компетенцій, як:

- комунікативні вміння та навички;
- навички співпраці;
- навички самопрезентації і рефлексії;
- формування ціннісно-сислової сфери;
- формування ІКТ-компетентності (Krutyy, 2017).

Безумовно, процес упровадження ігор в освітню діяльність у сучасній вищій школі має свої відмінні риси, що стосується, зокрема, добору дидактичного матеріалу, засобів і технологій реалізації ігрової діяльності.

Попри деякі недоліки гейміфікації (збільшення кількості часу проведеного біля комп'ютера, дефіцит живого спілкування тощо), ігрова діяльність має чимало переваг порівняно із традиційним освітнім процесом. Наприклад, О. Захарова виокремлює такі:

- упровадження різних інформаційних технологій і мультимедійних засобів;
- використання не лише очної, але й дистанційної форми навчання;
- здійснення різнобічного викладу матеріалу, що сприяє появі інтересу здобувачів освіти до навчання, активізує пізнавальну активність і творчі здібності їх;
- розвиток самоорганізації, самоконтролю й самодисципліни здобувачів (Zakharova & Hruzd, 2017).

Як відомо, будь-яка гра, зокрема й дидактична, складається із таких елементів, як роль, сюжет гри (або уявна ситуація), правила гри, ігрові дії, тому включення здобувача освіти в ігрову діяльність сприяє засвоєнню соціальних ролей, набуттю життєвого досвіду.

У своїй фундаментальній розвідці одні з перших дослідників теорії ігрової діяльності вчені К. Сален й Е. Циммерман виокремили такі елементи гри, що дозволяють дитині змоделювати ситуації позашкільного життя, бути суб'єктом соціальних відносин, формувати соціально значущу поведінку і соціальну відповідальність:

- дія (сукупність вчинків, конкретних кроків учасників гри);
- завдання (проблемна ситуація, виклик, що постає перед гравцями);
- ризик і невизначеність (стани, що супроводжують усю діяльність у ході реалізації мети, спонукають учасників до конкретних дій і перетворюють гру на захопливе дійство);
- емоційна складова (передбачення результату, схвильованість і навпаки стабілізація негативних емоцій, розчарування від поразки або радість від успіху, задоволення від процесу, зняття емоційної напруги тощо) (Salen & Zimmerman, 2003).

Імовірно, ці твердження будуть придатні й щодо вищої школи.

Науковці також наголошували, що гейміфікація вимагає чіткості. Цю стратегію застосовують лише до процесів, які мають конкретні цілі та завдання. Будь-яка гра з декількома рівнями сприяє усвідомленню того, що для переходу на наступний рівень необхідно виконати певний набір умов. Це дозволяє гравцю досягти поставленої мети.

Вище проаналізовані компоненти гри дозволяють нам стверджувати, що важливою функцією гейміфікації є формування в здобувачів освіти позитивної мотивації до навчання, що може здійснюватись такими способами:

- виклик (зворотній відлік – виконання завдань за обмежений період часу);
- елементи ризику (вірогідність втратити накопичені бали, знизити рівень, позбутися набутого статусу);
- шкала рейтингу (самооцінка прогресу, оцінка подальших перспектив);

- застосування балів, віртуальних нагород у практиці (обмін на оцінку, наприклад) тощо.

До того ж використання принципів гейміфікації дозволяє реалізувати низку інших не менш важливих цілей: спонукають до спільної творчої діяльності, підвищують рівень і якість знань, допомагають набути й закріпити корисні звички (зокрема учать безболісно переносити невдачі від поразки тощо).

Зважаючи на це, впровадження гейміфікації робить освітній процес психологічно комфортним, інтерактивний характер ігор, відсутність протистояння студента й викладача, взаємопідтримка здобувачів освіти (і навіть взаємонавчання) сприяють відкритості усіх учасників освітнього процесу, а отже збільшують ефективність засвоєння нових знання й розвиток певних умінь і навичок.

Для ефективного використання гейміфікації на заняттях з української та іноземної мов у закладах вищої освіти та результативного керування навчальним процесом педагог має чітко усвідомлювати специфіку ігрової діяльності та її структурні елементи. Наприклад, О. Карабін презентує модель компонентів гейміфікації у вигляді піраміди за такими рівнями:

1) компоненти гейміфікації (зовнішні атрибути: нагороди, значки, символи тощо);

2) принципи роботи (змагання і взаємодія з учасниками гри, очікування перемоги, зворотний зв'язок);

3) динаміка гри (прогрес гравця, стосунки між учасниками гри, емоції) (Karabin, 2019).

Зважаючи на рівні гейміфікації – від використання окремих ігрових елементів до побудови всього освітнього процесу на принципах ігрового простору, – процес навчання можна здійснювати різними шляхами.

З огляду на це виокремлюємо два напрями гейміфікації:

- використання елементів гри;

- побудова всього процесу навчання за законами і технологіями ігрового простору.

Вважаємо, що саме другий шлях є більш ефективним, адже він дозволяє реалізувати системний підхід у навчанні студентів (від формування мотивації до самостійної роботи у гейміфікованому просторі).

Прикладом такого підходу може бути кейс, розрахований на вивчення якогось окремого розділу або реалізований протягом семестру, де використовуються, наприклад різнорівневий підхід, турнірна таблиця, заохочення й нагороди тощо.

Серед інших дидактичних ігор, які найбільш поширені в офлайн-форматі, виокремлюємо такі: ігри-вправи (різноманітні вікторини, кросворди, ребуси, загадки); рольові ігри, що допомагають реалізувати умови уявної ситуації), ігри-подорожі, ігри-змагання тощо. Проте ми схильні вважати, що гейміфікацію найефективніше реалізовано саме через концепцію онлайн-навчання.

Зважаючи на специфіку освітнього процесу у 2020-2024 рр. – переважно дистанційне навчання – основними технологіями, які сьогодні дозволяють успішно реалізувати підходи гейміфікації, є інформаційно-комунікаційні, що передбачають використання комп'ютерних ігор, квестів, онлайн-тренажерів з української та іноземної мови тощо. Такі методи й прийоми у цікавій формі допомагають засвоювати теоретичні знання та відпрацювати й удосконалити практичні навички користування українською та іноземною мовами.

Після узагальнення досліджень науковців можна зробити висновок, що гейміфікація відкриває широкі можливості для поліпшення якості вивчення мов та розвитку мовної та іншомовної компетентності:

- *засіб мотивації*: Гейміфікація розв'язує проблему зацікавленості здобувачів освіти, перетворюючи навчання на захопливу пригоду. Інтерактивні завдання, рольові ігри та змагання роблять процес вивчення мови цікавим та захопливим;

- *розвиток мовленнєвої, мовної та іншомовної компетентності*: створення комунікативних ситуацій сприяє розвитку комунікативної компетентності здобувачів вищої освіти. Через ігри, діалоги та комунікативні завдання вони вивчають, як правильно висловлювати свої думки, використовувати сталі вирази, засвоювати лексику, фонетику та граматику рідної та іноземної мови, навчаються ефективного спілкування;

- *активна участь*: Під час гейміфікованого навчання здобувачі вищої освіти активно беруть участь у процесі вивчення української та іноземної мови, розв'язуючи завдання, виконуючи ролі в іграх та спілкуючись. Це сприяє розвитку комунікативних навичок та здатності виражати свої думки;

- *відстеження прогресу*: Педагог відстежує прогрес здобувачів освіти, а також студенти самі можуть відстежити свій прогрес та прогрес інших здобувачів освіти – своїх однокурсників та одногрупників;

- *індивідуалізація навчання*: Гейміфікація надає можливість індивідуалізувати навчання, адаптуючи завдання до рівня кожного здобувача вищої освіти, що дозволяє забезпечити індивідуальну освітню траєкторію для кожного.

Успішність навчання значною мірою залежить від рівня мотивації. Забезпечення високого рівня мотивації та залучення студентів до процесу вивчення української та іноземної мови є складним завданням для педагогів. Використання гейміфікації може сприяти підтримці мотивації та залученню студентів до навчання.

Існують два основних підходи до використання гейміфікації у вивченні мови:

- використання онлайн-інструментів з елементами гри;
- створення ігрової діяльності в аудиторії без використання цифрових інструментів (офлайн).

У зв'язку з переходом до змішаного та дистанційного навчання під час воєнного стану та пандемії COVID-19 виникла необхідність використання онлайн-інструментів для організації освітнього процесу. Сьогодні на заняттях

з української та іноземної мови активно використовуються різні форми гейміфікації, такі як комп'ютерні ігри та мобільні застосунки для вивчення мов. При цьому особливу увагу, на наш погляд, необхідно звернути на освітні онлайн-платформи, спрямовані на гейміфікацію освітнього процесу.

Деякі зарубіжні науковці (Kiili, 2005; Bekebrede et al., 2011; Sailer et al., 2013) схильні вважати, що за правильної організації освітнього процесу відеоігри можуть позитивно впливати на якість навчання, оскільки сучасне покоління молоді виросло на них. Дослідник Д. Байєршмідт провів дослідження, під час якого виявив, що до початку експерименту майже чверть учасників (24%) ставилися до використання відеоігор для вивчення іноземної мови з певним сумнівом. Після завершення дослідження 90% користувачів виразили намір продовжувати використовувати ігри для навчання. Тільки 10% з цієї групи, хоча і визнали корисність ігор для вивчення іноземних мов, вказали, що вони зазвичай не грають в ігри і, отже, не будуть використовувати їх для освітніх цілей (Baier Schmidt, 2013).

Комп'ютерні ігри можуть бути як онлайн, так і офлайн. Очевидно, що на заняттях мови (української чи іноземної) недостатньо часу для проходження ігор (або їх частин), які призначені для комп'ютерів або ігрових приставок і відносяться до жанрів «детективи», «рольові ігри» тощо. Однак деякі з них можна рекомендувати для використання в позаурочний час для тренування навичок володіння мовами (насамперед іноземними).

Впровадження елементів гейміфікації в освітній процес нерозривно пов'язане з інтеграцією комп'ютерних ігор та соціальних мереж, що створює більш комфортне середовище для здобувачів освіти (особливо молоді, середнього віку) та сприяє позитивній мотивації до навчання.

Аналізуючи особливості комп'ютерних ігор, дослідники визначають такі вимоги до них: гра повинна мати привабливий візуальний інтерфейс (цікавий, динамічний, колоритний дизайн); наявність сюжетної лінії; освітні матеріали у грі

повинні бути представлені у різних форматах (текст, графіка, анімація, відео); ігрова діяльність має супроводжуватися різними формами контролю знань (тести, порівняння, встановлення відповідностей); результати контролю мають бути зафіксовані (турнірна таблиця, табло, рейтинг тощо); гра має мати ієрархічну структуру (кілька залежних один від одного рівнів); стимулом для подальшого проходження гри має бути можливість отримання додаткової інформації (Saienko & Novikova, 2019).

Вивчення іноземної та української мов за допомогою мобільних пристроїв є надзвичайно зручним, оскільки вони майже завжди знаходяться під рукою сучасних здобувачів вищої освіти. Оскільки навчання відбувається в індивідуальному режимі за допомогою мобільних додатків, деякі з ігор адаптуються до гравця, створюючи для нього індивідуальний шлях для вивчення мови.

Гейміфікувати освітній процес також можна через освітні онлайн платформи на зразок Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Quizlet. Вони дозволяють організувати:

- *квізи та тести*, де здобувачі вищої освіти можуть змагатися між собою. Студенти можуть отримувати бали за правильні відповіді, що стимулює їх брати участь у заняттях;

- *віртуальні ігри*: наприклад, через використання Wordwall для створення віртуальних ігор, таких як словесні головоломки, кросворди тощо. Це дозволяє здобувачам освіти вивчати матеріал у вигляді гри, що робить процес навчання більш захопливим;

- *навчальні картки*: використання Quizlet для створення навчальних карток із термінами, визначеннями та іншою інформацією. Студенти можуть вивчати матеріал, використовуючи ці картки у формі ігор, таких як «Вгадай слово» або «Спарювання»;

- *онлайн-турніри та змагання*: організація онлайн-турнірів та змагань за допомогою Kahoot! або Quizizz, де здобувачі освіти можуть змагатися як індивідуально, так і в командах.

Незважаючи на багато позитивних аспектів, пов'язаних з використанням гейміфікації в освітньому процесі, деякі питання залишаються відкритими. Наприклад, відсутність контролю над здобувачами освіти може призвести до порушення норм академічної доброчесності, коли студенти, які вже впоралися із завданням, надають допомогу слабшим здобувачам освіти, які не бажають виконувати його самостійно. Для ефективного вирішення цієї проблеми може бути корисним надавання студентам можливості отримання доступу до ігрового контенту у будь-який момент, щоб вони могли повторно відпрацювати матеріал у формі гри та покращувати свої результати. У той же час важливо забезпечити відстеження прогресу здобувачів освіти, особливо під час оціночних заходів.

Для того, щоб забезпечити студентам відчуття прогресу протягом навчального курсу, можна використати систему рівнів групи. Ця система передбачає конкретні етапи у покращенні навичок здобувачів вищої освіти. Аналогічно до більшості ігор, перші рівні є менш складними, тоді як більш високі рівні містять більше викликів та вимагають додаткових зусиль та знань. Система рівнів також відображає процес трансформації, що служить показником досягнень.

Це сприяє відчуттю задоволення та мотивації у здобувачів освіти, оскільки вони отримують винагороду за досягнення нового рівня на шляху до головної мети курсу (Varata et al., 2013).

Висновки.

Гейміфікація є однією з дидактичних особливостей цифрових технологій разом з мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подання тексту та інформативністю.

Системне використання викладачем ігрових елементів забезпечує ефективне залучення здобувачів вищої освіти в освітній процес, підвищує їхню мотивацію до навчання, а отже сприяє більш ефективному засвоєнню знань. Ігрові практики створюють позитивний психологічний мікроклімат на занятті та оптимізують освітній процес загалом. Гейміфікація дозволяє педагогу замінити однотипні завдання й урізноманітнити заняття української та іноземної мов, зокрема використовуючи принципи едьютейнменту та впроваджуючи інформаційно-комунікаційні технології (різноманітні прийоми візуалізації та інтенсифікації навчального процесу).

Гейміфікація підвищує ступінь усвідомленого сприйняття матеріалу, розвиває стимул студентів до самоосвіти, активізує вміння думати й діяти самостійно, працювати в команді тощо. Гра викликає у здобувачів вищої освіти інтерес та ентузіазм, що формує позитивну мотивацію до навчання.

Сьогодні використання ігрових технологій в освітній практиці є дуже актуальним. Гейміфікація є одним з найбільш всебічних методів досягнення освітніх цілей. Її мета – збільшити мотивацію до навчання, розвивати інтелектуальні здібності здобувачів, формувати логічне та критичне мислення, аналітичні навички та здатність аналізувати ситуації як в ізольованому вигляді, так і в цілому. Крім того, гейміфікація сприяє розвитку навичок роботи в команді, прийняття спільних рішень та досягнення загальної мети.

Перевагою гейміфікації є те, що педагогові не потрібно активно створювати зовнішні мотиваційні чинники. Радість та задоволення від гри відомі кожному з дитинства, тому інтеграція ігрових елементів спонукає до внутрішньої мотивації здобувачів вищої освіти. Позитивні емоції, пов'язані з грою, сприяють підвищенню інтересу студентів, зосередженню їх уваги на завданні та полегшують запам'ятовування нового матеріалу.

З огляду на глобальну цифровізацію, можливості ігрових технологій лише розширюються. Використання гейміфікації в навчанні української та іноземних

мов дозволяє не лише урізноманітнити форми навчальної діяльності, але й підвищити ефективність засвоєння матеріалу. Мовні ігри можуть бути використані на різних етапах навчання у вигляді вікторин, конкурсів, гри у слова, вебквестів тощо. Ефективне впровадження цього підходу в навчанні мов (української та іноземної) сприяє формуванню мовної та іншомовної компетентності здобувачів вищої освіти.

Використання елементів гейміфікації в освітньому процесі має значний психологічний ефект, проявляючись у підвищенні мотивації та зацікавленості здобувачів освіти у навчанні. Крім того, цей підхід сприяє кращому засвоєнню та систематизації інформації.

З педагогічної точки зору гейміфікація є ігровою методологією, основна відмінність якої від інших полягає в тому, що здобувач освіти, використовуючи її, розв'язує реальні педагогічні завдання у реальному світі.

Впроваджуючи основні дидактичні принципи за допомогою гейміфікаційних елементів, таких як зворотний зв'язок, можливість вибору індивідуальної траєкторії, мультимедійна форма подачі матеріалу тощо, можна зазначити значний дидактичний потенціал використання гейміфікації в навчанні української та іноземних мов.

Гейміфіковані методи навчання дозволяють індивідуалізувати освітній процес, враховуючи потреби та рівень знань кожного здобувача вищої освіти. Це дозволяє студентам вчитися власним темпом та налаштовувати процес навчання під свої потреби.

Методичний потенціал цієї технології проявляється в специфічній організації освітньої діяльності під час занять із мови. Це дозволяє перейти від пасивних методів до активних, впроваджувати проблемні методи навчання, організовувати пошукову діяльність та дослідницькі проєкти, проводити самооцінювання та групове оцінювання, розвивати критичне мислення, розкривати творчі здібності та стимулювати самоосвіту здобувачів вищої освіти.

Литература:

- Adams, J. S., & Freedman, S. (1976). Equity Theory Revisited: Comments and Annotated Bibliography. *Advances in Experimental Social Psychology*, 9, 43-90. [in English].
- Alderfer, C. P. (1972). *Existence, Relatedness and Growth: Human Needs in Organizational Settings*. New York. [in English].
- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research*. Vol. 7. №4. 291-298. [in English].
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Goncalves, D. (2013). Engaging Engineering Students with Gamification. *5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*. 1-8. [in English].
- Bekebrede, G., Warmelink, H. J. G., & Mayer, I.S. (2011). Reviewing the need for gaming in education to accommodate the net generation. *Computers & Education*, 57. 1521-1529. [in English].
- Bosa, V., Marieiev, D., Balalaieva, O., Krokhmal, A., & Solovei, A. (2024). Implementation of virtual reality in foreign language teaching. *Amazonia Investiga*, 13(73), 187-199. <https://doi.org/10.34069/AI/2024.73.01.15> [in English].
- Caton, H., & Greenhill, D. (2013). The effects of gamification on student attendance and team performance in a third-year undergraduate game production module. In Escudeiro P., & Vas de Carvalho C. (eds.). *Proceedings of the 7th European Conference on Games-Based Learning Reading*. Academic Conferences International Limited. 88-96. [in English].
- Denny, P. (2013). The effect of virtual achievements on student engagement. *CHI'13. Changing perspectives: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 763-772. [in English].
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J. et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63. 380-392.
- Helvich, J., Novak, L., Mikoska, P., & Hubalovsky, S. (2023). A Systematic Review of Gamification and Its Assessment in EFL Teaching. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 13(1). DOI: 10.4018/IJCALLT.322394. [in English].
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: CaseBased Methods and Strategies for Training and Education*. New York. [in English].
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*. Vol. 8. 13-24. [in English].
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefit from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35. 179-188. [in English].
- O'Donovan, S., Gain, J., & Marais, P. (2013). A Case Study in the Gamification of a University-level Games Development Course. *Proceedings of the South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists Conference*. 242-251. [in English].
- Raymer, R. (2011). Gamification – Using Game Mechanics to Enhance eLearning. *eLearn Magazine*. URL : <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2031772> (дата звернення: 25.01.2024). [in English].

- Reem, S. Al-T., Lamyia, F.D., & Lamiaa, F.I. (2018). Increasing Students Engagement in Data Structure Course Using Gamification. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 8 (4). 193-211. [in English].
- Reiners, T., & Wood, L. C. (2015). *Gamification in education and business*. New York.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge.
- Stieglitz, S., Lattemann, C., & Robra-Bissantz, S. (2017). *Gamification: using game elements in serious contexts*. New York. [in English].
- Uberman, A. (1998). The use of games for vocabulary presentation and revision. *Forum*, 36(1). 20-27. URL : <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.htm> [in English].
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. United States. [in English].
- Захарова, О. В., & Грузд, А. В. (2017). Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*, 32. 113-122. (Zakharova, O. V., & Hruzd, A. V. (2017). Improving the Quality of Higher Education Services Through Gamification. *Scientific works of the Kirovohrad National Technical University. Economic Sciences*. [Pidvyshchennia iakosti posluh vyshchoi osvity za dopomohoiu heymifikatsii. *Naukovi pratsi Kirovohrads'koho natsional'noho tekhnichnoho universytetu. Ekonomichni nauky*], 32, 113-122). [in Ukrainian].
- Зеленська, Л. Д., & Ковінько, К. В. (2019). Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*, 52, 21-35 (Zelenska, L. D., & Kovinko, K. V. (2019). Gamification as a method of teaching English for students of higher educational establishments. *Means of educational and research work*. [Heymifikatsiia iak metod navchannia zdobuvachiv vyshchoi osvity anhliys'koi movy. *Zasoby navchal'noi ta naukovo-doslidnoi roboty*], 52, 21-35). [in Ukrainian].
- Карабін, О. Й. (2019). Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, 67. Т.1. 44-47. (Karabin, O. Y. (2019). Gameification in the educational process as a development of younger pupils. *Pedagogy of creative personality formation in higher and general academic schools*. [Heymifikatsiia v osvitn'omu protsesi iak zasib rozvytku molodshykh shkoliariv. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahal'noosvitniy shkolakh*], 67, Vol.1, 44-47). [in Ukrainian].
- Кругтій, К. (2017). Едьютейнмент: навчання як розвага. *Дошкільне виховання*. № 1. С.2–6. (Krutiy, K. (2017). Edutainment: learning as entertainment. *Preschool education* [Ed'iuteynment: navchannia iak rozvaha. *Doshkil'ne vykhovannia*], 1, 2–6). [in Ukrainian].
- Марєєв, Д., Лісова, Ю., & Артиш, О. (2024). Аналіз креативних методів викладання мови як іноземної в системі філологічної освіти в Україні. *Вісник науки та освіти (Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)*, 4(22), 297-310. (Marieiev, D., Lisova, Yu., & Artysh, O. (2024). Analysis of creative methods of teaching a language as a foreign language in the system of philological education in Ukraine. *Bulletin of Science and Education (Series" Philology ", Series" Pedagogy ", Series" Sociology ", Series" Culture and Art ", Series" History and*

- Archeology*" [Analiz kreatyvnykh metodiv vykladannia movy iak inozemnoi v systemi filolohichnoi osvity v Ukraini. *Visnyk nauky ta osvity (Seriiia «Filolohiia», Seriiia «Pedahohika», Seriiia «Sotsiolohiia», Seriiia «Kul'tura i mystetstvo», Seriiia «Istoriia ta arkheolohiia»*], 4(22), 297-310). [in Ukrainian].
- Савченко, Ю. Ю. (2014). Розвиток емоційного інтелекту учнів молодшого шкільного віку. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*, 12(31), 12-16. (Savchenko, Yu. Yu. (2014). Development of emotional intelligence of primary school students. *Education and development of a gifted personality*. [Rozvytok emotsiynoho intelektu uchniv molodshoho shkil'noho viku. *Osvita ta rozvytok obdarovanoi osobystosti*], 12(31), 12-16). [in Ukrainian].
- Саєнко, Н. В., & Новікова, Є. Б. (2019). Потенціал гейміфікації як сучасної освітньої технології в умовах ЗВО. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г.Шевченка. Серія: Педагогічні науки*, 5 (161), 187-191. Чернігів: НУЧК. (Saienko, N. V., & Novikova, Ye. B. (2019). The potential of gamification as a modern educational technology in higher education. *Bulletin of the Chernihiv Collegium National University named after T.G.Shevchenko. Series: Pedagogical sciences* [Potentsial heimifikatsii yak suchasnoi osvitnoi tekhnolohii v umovakh ZVO. *Visnyk Natsionalnoho universytetu "Chernihivskiy kolehium" imeni T. H. Shevchenka. Seriiia: Pedahohichni nauky*], 5 (161), 187-191. Chernihiv: NUChK. [in Ukrainian].
- Сухопара, І. Г., & Тимошук, М. А. (2021). Особливості застосування технології едьютейнмент на уроках «Я досліджую світ». *Молодий учений*, 10(98), 73–76. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-10-98-19> (Sukhopara, I. H., & Tymoshchuk, M. A. (2021). Peculiarity features of application of technology edutainment in lessons "I am explore the world". *Young scientist*. [Osoblyvosti zastosuvannia tekhnolohii ed'iuteynment na urokakh «Ya doslidzhuu svit». *Molodyu uchenyyu*], 10 (98), 73–76. [in Ukrainian].
- Тимошук, Н. (2020). Гейміфіковані елементи на заняттях з іноземної мови професійного спрямування. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 28, Т. 4, 147-151. (Tymoshchuk, N. (2020). Game elements at professional foreign language classes. *Humanities Science Current Issues* [Heymifikovani elementy na zaniattiakh z inozemnoi movy profesiynoho spriamuvannia. *Aktual'ni pytannia humanitarnykh nauk*], 28, Vol. 4, 147-151. [in Ukrainian].
- Марєєв, Д. А., Геворгян, К. Л., & Колодіна, Л. С. (2022). Сучасні методики викладання іноземних мов у ЗВО. *Академічні студії. Серія «Гуманітарні науки»*, 1, 257-265. <https://doi.org/10.52726/as.humanities/2022.1.40> (Marieiev, D. A., Hevorhian, K. L., & Kolodina, L. S. (2022). Modern methods of teaching foreign languages in higher education institutions. *Academic studies. Series "Humanities"* [Suchasni metodyky vykladannia inozemnykh mov u ZVO. *Akademichni studii. Seriiia «Humanitarni nauky»*], 1, 257-265. [in Ukrainian].