

УДК 378.147.091.12.011.3/33-027.22:794

UDC 378.147.091.12.011.3/33-027.22:794

DOI: [10.31475/ped.dys.2025.37.05](https://doi.org/10.31475/ped.dys.2025.37.05)

ЛЮДМИЛА ЗАКРЕНИЦЬКА,

кандидат філологічних наук, доцент

(Україна, Хмельницький, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія,

вул. Проскурівського підпілля, 139

LIUDMYLA ZAKRENYTSKA,

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

(Ukraine, Khmelnytskyi, Khmelnytskyi Humanitarian-Pedagogical Academy,

Proskurivskoho Pidpillia St., 139)

ORCID: [0000-0001-7231-850X](https://orcid.org/0000-0001-7231-850X)

РУСЛАНА МЕЛЬНИК,

кандидат філологічних наук, доцент

(Україна, Хмельницький, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія,

вул. Проскурівського підпілля, 139)

RUSLANA MELNYK,

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

(Ukraine, Khmelnytskyi, Khmelnytskyi Humanitarian-Pedagogical Academy,

Proskurivskoho Pidpillia St., 139)

ORCID: [0000-0002-1101-6812](https://orcid.org/0000-0002-1101-6812)

ТЕТЯНА СЕВЕРІНА,

кандидат педагогічних наук, доцент

(Україна, Хмельницький, Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія,

вул. Проскурівського підпілля, 139)

TETIANA SEVERINA,

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

(Ukraine, Khmelnytskyi, Khmelnytskyi Humanitarian-Pedagogical Academy,

Proskurivskoho Pidpillia St., 139)

ORCID: [0000-0003-1379-8456](https://orcid.org/0000-0003-1379-8456)

**Модернізація іншомовної підготовки майбутніх педагогів
шляхом використання гейміфікованого навчання**

**Modernizing Foreign Language Training for Future Teachers
through the Use of Gamified Learning**

У статті досліджується ефективність гейміфікації як інноваційного підходу у викладанні іноземних мов майбутнім педагогам у закладах вищої освіти. Авторами проаналізовано поняття «гейміфікація», що трактується як використання ігрових елементів у неігрових контекстах, та обґрунтовано психологічні й нейробіологічні механізми її впливу на пізнавальний інтерес, мотивацію та когнітивні функції мозку здобувачів. З'ясовано, що гейміфікація має зв'язок із теоріями «поток» Міхая Чіксентміхайі, біхевіоризму та самовизначення, її механіки активують систему винагороди (вивільнення дофаміну) та позитивно впливають на рівень кортизолу, гормону стресу, сприяючи покращенню уваги та пам'яті.

Визначено ключові аспекти гейміфікації, якими є динаміка, механіка, естетика і соціальна взаємодія, та окреслено її основні принципи. Наведено приклади доступних освітніх платформ, сайтів та додатків, технологій віртуальної/доповненої реальності та інструментів штучного інтелекту, що забезпечують гейміфіковане навчання іноземної мови. Підкреслюється, що гейміфікація модернізує процес оволодіння іншомовною компетентністю, сприяє зростанню внутрішньої мотивації, підвищенню залученості, покращенню результатів навчання та забезпечує задоволення від власного прогресу, оптимізуючи взаємодію всіх учасників освітнього процесу.

Ключові слова: гейміфікація, мотивація, залученість, система винагород, освітній процес, іноземна мова.

This article investigates the effectiveness of gamification as an innovative approach within the educational process of higher pedagogical institutions, specifically focusing on its application in teaching foreign languages to future educators. The study provides a comprehensive review of both national and international scholarly works on gamification in higher education.

In the study, we used a number of general scientific methods: analysis, synthesis, comparison, induction, deduction, generalisation, which contributed to a thorough study and analysis of the essence of gamification and the formulation of conclusions. Problem-solving methods made it possible to find out ways to implement game technologies in the process of teaching foreign languages in higher education.

The authors analyze the concept of «gamification», defined as the use of game elements in non-game contexts, and substantiate the psychological and neurobiological mechanisms of its influence on students' cognitive interest, motivation, and brain functions. The role of gamification in activating the reward system and releasing dopamine, as well as its positive impact on cortisol levels, a stress hormone that improves attention and memory, is highlighted. The theoretical foundations of gamification are further explained by combining the 'flow' theory of Mihaly Csikszentmihalyi, behaviorist theories and self-determination theory. The key aspects of gamification, such as dynamics, mechanics, aesthetics and social interaction, were outlined in conjunction with its basic principles.

Examples of available educational platforms, websites and applications, virtual/augmented reality technologies and artificial intelligence tools that facilitate gamified foreign language learning were analyzed. It was emphasized that gamification modernizes the process of acquiring communicative competence in a foreign language, promotes intrinsic motivation, enhances engagement, improves learning outcomes and provides satisfaction from personal progress, thereby optimizing the interaction of all participants in the educational process. It was concluded that the introduction of gamification in foreign language teaching in pedagogical higher education institution is not just an innovation, but a strategic step towards the formation of a new generation of competent, motivated and adaptive educators capable of teaching languages effectively in the 21st century.

Keywords: *gamification, motivation, engagement, reward system, educational process, foreign language.*

Вступ / Introduction. Стрімкий розвиток сучасних технологій трансформує освітній ландшафт, стимулюючи пошук та інтеграцію інноваційних і більш ефективних навчальних інструментів. З метою підвищення пізнавального інтересу здобувачів освіти до навчальної діяльності все більше педагогів звертаються до використання ігрових технологій. Можна припустити, що гейміфікація нині є невід'ємним складником викладання різних навчальних дисциплін для різних вікових груп. Це відображає ідею, закладену в визначення гейміфікації програмістом комп'ютерних ігор Н. Пеллінгом ще в 2002 р., який описав її як процес, в якому ігрові елементи використовуються в ході навчання в будь-якій галузі (Pelling N., 2015).

Проблема навчання іноземних мов з використанням ігрових технологій в закладах вищої освіти набуває нового виміру в контексті цифровізації освіти, оскільки відкриває широкі можливості для створення імерсивних, інтерактивних та персоналізованих навчальних середовищ, що виходять за межі традиційних аудиторних занять. Це дозволяє ефективніше адаптуватися до потреб сучасних студентів та вимог глобалізованого світу.

Проблематика гейміфікації в освітньому процесі є предметом інтенсивних наукових досліджень як в Україні, так і за кордоном. Вітчизняні науковці вивчають різні аспекти, можливості та виклики впровадження гейміфікованого навчання в ЗВО. Серед них слід виокремити Л. Височан, Є. Бохонько (гейміфікація як інструмент навчання для майбутніх педагогів), Л. Зеленська, К. Ковінько (впровадження гейміфікації для підвищення рівня володіння англійською мовою студентів ЗВО), І. Лебідь, О. Дутко, В. Федорчук (цифрові платформи та гейміфікація у вищій освіті), В. Мізюк (стимуляції студентської активності засобами гейміфікації), М. Васильєва, І. Романова (гейміфікація в підготовці соціальних працівників), І. Зварич, С. Романишина (гейміфікація як інструмент стимулювання навчальної активності студентів ЗВО в Україні та США, її вплив на залученість та результативність), Т. Лященко, М. Гришуніна (гейміфікація як напрям навчання, що мотивує студентів до самостійного вивчення матеріалу), І. Махович (гейміфікація як метод сприяння індивідуалізації навчання та покращення якості освіти у галузі комп'ютерних спеціальностей), С. Переяславська, О. Смагіна (гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної вищої освіти, як метод навчання та виховання, засіб організації цілісного освітнього процесу), Г. Скасків (підходи до впровадження цифрових технологій в ЗВО в умовах переходу до змішаної та дистанційної форм навчання, використання елементів гейміфікації на практичних заняттях), О. Смагіна (гейміфікація як чинник підвищення ефективності навчання), А. Юрженко (формування комунікативної компетентності на основі гейміфікованого підходу).

Водночас, різноманітні аспекти застосування гейміфікації в освітній діяльності перебувають у фокусі уваги численних зарубіжних дослідників. Зокрема, Я. Бемфорд вивчав цифрові та гейміфіковані підходи у вищій освіті, а Д. Бессант та Х. Бройер зосереджувалися на використанні ігор для оптимізації навчання. Д. Макгонігал вивчав вплив гейміфікації на мотивацію, К. Капп – ігрові методи та стратегії в навчанні, а Г. Суренделег — вплив гейміфікації на результати навчання. Цей перелік відображає лише частину значного внеску міжнародної наукової спільноти у вивчення цього напрямку.

Мета та завдання / Aim and tasks. Мета статті полягає в дослідженні та обґрунтуванні ефективності гейміфікації як інноваційного підходу в освітньому процесі педагогічного закладу вищої освіти, зокрема, при викладанні іноземних мов майбутнім педагогам, з урахуванням її впливу на пізнавальний інтерес, мотивацію та когнітивні функції мозку здобувачів. Завдання – здійснити огляд наукових вітчизняних та зарубіжних праць, присвячених проблематиці гейміфікації в освітньому процесі ЗВО; обґрунтувати психологічні та нейробіологічні механізми впливу гейміфікації на мозок студента, зокрема активацію системи винагороди та регуляцію гормонів стресу; визначити ключові принципи та аспекти гейміфікації (динаміка, механіка, естетика, соціальна взаємодія) для ефективного впровадження в освітній процес; проаналізувати доступні освітні платформи, сайти, додатки, що забезпечують гейміфіковане навчання іноземної мови ЗВО.

Методи / Methods. У дослідженні ми застосували низку загальнонаукових методів: аналіз, синтез, порівняння, індукція, дедукція, узагальнення, які сприяли ґрунтовному вивченню та аналізу сутності гейміфікації як об'єкту дослідження та формулюванню висновків. Проблемно-пошукові методи дали можливість з'ясувати шляхи реалізації ігрових технологій в процесі навчання іноземних мов у ЗВО.

Результати / Results. У наукових працях знаходимо низку визначень поняття «гейміфікація», де науковці висвітлюють різні аспекти цього явища. Наприклад, С. Детердінг, Д.Діксон, Р. Халед та Л. Наке визначають гейміфікацію як «використання елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах» (Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L., 2011a). Дослідники Г.Зіхерманн і К. Каннінгем (Zicherman G., Cunningham K., 2011) вважають, що гейміфікація – це «процес ігрового мислення та ігрової механіки для залучення користувачів і вирішення проблем». На думку К. Каппа, «гейміфікація – це використання ігрової механіки, естетики та ігрового мислення для залучення людей, мотивації дій, сприяння навчанню та вирішенню проблем» (Karr K., 2012, с. 10). К. Вербах підкреслює в понятті гейміфікації «використання ігрових елементів та прийомів ігрового дизайну в неігрових контекстах», а також «процес перетворення діяльності на гру» (Werbach K., Hunter D., 2012).

Сучасні дослідження гейміфікації в освіті акцентують увагу на її потенціалі для досягнення конкретних навчальних результатів через інтеграцію ігрових принципів. Зокрема, С. Детердінг, визнаний фахівець у цій галузі, розглядаючи гейміфікацію як стратегічне використання характерних для ігор елементів та механік в освітньому процесі, передбачає створення у навчальному середовищі своєрідного ігрового контексту, який сприяє більш вільній та природній взаємодії студентів з матеріалом, водночас орієнтуючи кожного на чітке досягнення визначених освітніх цілей (Deterding S., 2014; Deterding S., 2015).

Доповнюючи цю перспективу, українська дослідниця О. Коваленко зосереджується на власне організації гейміфікованих освітніх процесів, що включають застосування ігрового мислення, специфічних механік, кейсів та цілеспрямованих мотиваційних інструментів. Кінцевою метою такої організації є отримання високоякісних програмних результатів навчання (Коваленко О., 2023).

Слід також зауважити, що окрім позитивного впливу на продуктивність засвоєння навчального матеріалу, гейміфіковане навчання створює сприятливі умови для розвитку однієї з ключових компетентностей ХХІ століття – безперервного навчання (Водянка Л., Паламарюк А., 2023).

Таким чином, ми поділяємо думку вищезгаданих дослідників і вважаємо, що гейміфікація в освіті не є просто розважальним елементом, а системним підходом, спрямованим на оптимізацію навчальної взаємодії та підвищення ефективності засвоєння знань і навичок.

Ефективність використання гейміфікованого підходу до навчання засвідчують дослідження відомих вчених в галузі психології та нейробіології. Згідно з концепцією «поток», розробленою американським психологом М. Чіксентміхайі, людина, потрапляючи у такий стан, досягає повного занурення, зосередженості й залучення в безпосередньо в конкретну діяльність (Csikszentmihalyi M., 2008). Цей психологічний стан чітко простежується у студентів, коли в процесі навчання використовуються ігрові технології, за умови, що завдання є достатньо складним, але відповідає навичкам студента, і він отримує негайний зворотний зв'язок.

Використання ігрових технологій в навчанні також знаходить позитивне тлумачення з позицій біхевіористської теорії. Зокрема, Е. Торндайк (Thorndike E., 1962) та пізніше Б. Ф. Скіннер (Skinner B. F., 1953) вважають, що поведінка формується під впливом зовнішніх стимулів та підкріплення, роль яких в гейміфікації виконують винагороди (компоненти гейміфікації, які маніфестують досягнення студентів: бали, бейджі, рейтинги лідерів тощо).

Роботу нейронних механізмів в мозку людини під час залучення до ігрових форм навчання пояснює нейробіологія поведінки, наука, яка досліджує, як мозок обробляє інформацію, приймає рішення, формує пам'ять та регулює мотивацію, що є ключовим для розуміння впливу гейміфікації.

Дослідження теорії навчання тварин та теорії економічної корисності допомогли створити основу для кращого розуміння нейронних механізмів, які пояснюють те, як мозок обробляє винагороду під час навчання, цілеспрямованої поведінки та прийняття рішень в умовах невизначеності. У так званих «системах винагороди мозку» відстежується активність нейронних реакцій, які можна корелювати з ключовими теоретичними поняттями, пов'язаними з винагородою та невизначеністю на кшталт безперервності, непередбачуваності, помилка передбачення, величина, ймовірність, очікування тощо (Thorndike E., 1962).

Коли студент навчається і досягає успіху, його мозок реагує, активуючи так звану «систему винагороди». Це відбувається завдяки вивільненню дофаміну – нейромедіатора, який часто називають «гормоном задоволення» і «радості», та до того ж, має велику вагу у навчанні. Це приємне відчуття маркує виконану дію або здобуте знання як щось позитивне, а мозок запам'ятовує і зміцнює нейронні зв'язки, пов'язані з цією поведінкою. Внаслідок отриманого задоволення мотивація студента до повторення дій, що призвели до успіху, і прагнення нових досягнень зростає. В контексті цих процесів мозок також вчиться прогнозувати винагороду і сам стан очікування успіху вже може викликати вивільнення дофаміну, підтримуючи мотивацію студента до подальших дій (Schultz W., 2006).

Водночас, ефективна гейміфікація обережно працює з кортизолом – гормоном стресу, мінімізуючи шкідливий і стимулюючи помірний стрес, який покращує увагу і пам'ять, та забезпечує оптимальну залученість в ігровому навчанні. Спостерігається також активація гіпокампу, ділянки мозку, що відіграє ключову роль у формуванні довготривалої пам'яті та відтворенні інформації. Вивчення цих процесів у мозку має важливе значення для розуміння того, як саме здобувачі освіти реагують на виклики та винагороду в навчальному середовищі.

Мозок ефективно навчається шляхом спроб і помилок. Коли студент помиляється, його мозок реєструє сигнал про те, що щось пішло не так, як очікувалося, що, своєю чергою, запускає реакцію навчання. Гейміфіковане середовище пропонує безпечний простір для важливого процесу спроб і помилок через миттєвий зворотній зв'язок, який допомагає вдосконалити розуміння і розвинути навички. Цей активний ітеративний процес є фундаментальним для ефективного гейміфікованого навчання (EVIVVE, 2025).

Глибше розуміння сутності гейміфікованого підходу до навчання дає нам розроблена сучасними американськими психологами Е. Десі та Р. Раяном Теорія самовизначення / Self-determination theory (Deci E., Ryan R., 2008; Ryan R., Deci E., 2017). Згідно з останньою, кожна людина має три фундаментальні психологічні потреби, задоволення яких сприяє її розвитку: *автономія, компетентність, спорідненість (або соціальна взаємодія)*.

Автономія є важливим компонентом, який дозволяє учням відчувати відповідальність за власне навчання. На думку дослідників Р. Райана та Е. Десі, надання учням можливості обирати спосіб виконання завдання зменшує стрес і підвищує їхню мотивацію, а також дозволяє їм пристосовувати навчальний процес до своїх потреб (Ryan R., Deci E., 2000).

З точки зору *компетентності*, це відчуття підтримується завдяки досягненням, поступовому збільшенню складності завдань і фіксації на успіху. Такі елементи гейміфікації, як рівні та винагороди за прогрес, сприяють зміцненню впевненості учнів і дозволяють їм бачити реальні результати своєї роботи (Hamari J., et al., 2014; Sailer M., et al., 2017).

Командні завдання та спільні дії, що використовуються в гейміфікації, сприяють *соціальній взаємодії* та комунікативному розвитку здобувачів освіти. Дослідники вважають, що навчання у співпраці з іншими сприяє формуванню почуття приналежності, яке є потужним стимулом для продовження навчання (Cheong C. et al., 2014; Deterding S., 2015).

Таким чином, гейміфікація навчального процесу робить його більш змістовним і глибоким, оскільки студенти не зосереджуються лише на зовнішніх стимулах, а мають змогу побачити цінність власного навчання та набуті навичок, які вони зможуть використати в реальному житті. Такий підхід підтримує прагнення здобувачів освіти до самовдосконалення і тому, безсумнівно, є цінним інструментом сучасної освіти.

Гейміфікація створює привабливе навчальне середовище (Chen X., Siau K., Nah F., 2012),

здатне підвищувати мотивацію та залучення здобувачів освіти до діяльності (Dichev C., Dicheva D., 2017). Ігрові елементи інтегровані в навчальний процес підтримують баланс між внутрішньою та зовнішньою мотивацією. Використовуючи зовнішні стимули як нагороди, гейміфікація підтримує зацікавленість студентів у навчанні, що, в свою чергу, сприяє внутрішній мотивації, яка спонукає їх до самостійного вивчення матеріалу. Дослідник С. Детердінг вважає, що підвищення внутрішньої мотивації через використання елементів гейміфікації на заняттях є важливим та ефективним фактором оптимізації навчального процесу. Він також зазначає, що справжнє навчання відбувається лише тоді, коли студенти активно залучені до процесу, розвиваючи навички та компетенції, які мають для них особисте значення (Deterding S., 2015).

Гейміфікація в освіті, на думку О. Ткаченко, реалізується у двох напрямках:

1) застосування ігрових елементів: ігрові прийоми → ігрові моделі, ігровий матеріал, ігрові правила;

2) навчальні ігри, які занурюють учнів у вигаданий ігровий світ, де навчальний матеріал сприймається на основі гри (Ткаченко О., 2015, с. 305).

Дослідниця О. Ткаченко розмежовує поняття гейміфікації та зазначає, що в широкому розумінні вона передбачає використання як ігор, так і ігрових прийомів та практик для навчання, тоді як гейміфікація у вузькому розумінні спрямована на використання ігрових елементів (Ткаченко О., 2015, с. 305).

С. Казарян виділяє чотири принципи гейміфікації.

1. Перш за все, автор зазначає, що студентам більше подобається грати, ніж працювати. Позитивні емоції від гри сприяють ефективній командній роботі, збалансованому залученню всіх учасників до навчально-ігрової діяльності.

2. Другий принцип ґрунтується на позитивних відчуттях особистісного розвитку, досягнення нових результатів своєї діяльності (отримання балів, значків, статусів, рейтингів).

3. Третій принцип базується на відчутті приналежності до спільноти та партнерства в освітньому середовищі. Повною мірою він може бути реалізований лише за умови активної позиції викладача та впровадження сучасних навчальних кейсів.

4. Четвертий принцип ґрунтується на доцільності використання гейміфікації для навчальних ситуацій, вивчення конкретних тем, збалансування ігрового та традиційного підходу до навчання (Казарян С., 2023).

Услід за К. Вербахом (Werbach K., Hunter D., 2012), основними аспектами гейміфікації ми вважаємо такі:

- динаміка;
- механіка;
- естетика;
- соціальна взаємодія.

Динаміка проявляється у використанні сценаріїв, які вимагають уваги користувачів та їх реакції в режимі реального часу. *Ігрова механіка* окреслює принципи роботи та визначає правила, які керують діями гравця. *Естетика* полягає у створенні загального ігрового досвіду з метою емоційного залучення учасників до процесу, що досягається за рахунок використання таких компонентів, як віртуальні нагороди, бали, значки, статуси, таблиці лідерів тощо. *Соціальна взаємодія* простежується у використанні характерних для ігор прийомів, що забезпечують взаємодію між учасниками, а також між останніми та грою.

Ефективна гейміфікація інтегрує різноманітні ігрові елементи, які підсилюють навчальний процес: бали та значки, рівні та прогрес, змагання та лідерборди, історії та сценарії, миттєвий зворотний зв'язок, соціальна взаємодія (в командних завданнях та групових іграх), персоналізація.

Обговорення / Discussion. Навчання іноземних мов здобувачів освіти педагогічних спеціальностей в Хмельницькій гуманітарно-педагогічній академії відбувається з урахуванням переваг гейміфікованого навчання, що спонукає викладачів при вивченні різних аспектів мови звертатись до низки онлайн сервісів. Звичними, проте не менш захопливими для студентів є такі:

Kahoot та Quizizz – освітні платформи, що надають можливість створювати вікторини, тести з різними типами запитань в реальному часі, пропонують змагальний елемент (таблиці лідерів для змагань між студентами) та миттєву оцінку знань, забезпечують інтеграцію мультимедійного контенту (зображень, відео) у запитання, та можливість виконання в реальному часі та асинхронно.

Duolingo – інтерактивна платформа, що поєднує ігрові активності з мовними вправами, де студенти накопичують бали, відкривають нові рівні та отримують віртуальні винагороди й відчуття досягнення та прогресу.

Wordwall – платформа, яка надає інструменти для створення вікторин, вправ на зіставлення, інтерактивних завдань та ігор.

LearningApps, онлайн-сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. До впрв можна додавати зображення, відео- та аудіо-файли. Є великий вибір шаблонів для створення гри.

Allias – настільна гра, доступна також в застосунку, за правилами якої учасники індивідуально або в командах повинні пояснити набір слів за темою протягом однієї хвилини (часовий ліміт можна встановити також за бажанням викладача). Використовуючи ефективні комунікативні стратегії, такі як перефразування, наведення прикладів та використання описової мови, студенти вдосконалюють свою здатність передавати зміст, не називаючи слова безпосередньо. Ця гра заохочує плавність мовлення, креативність та швидкість мислення.

Classcraft – платформа, яка перетворює заняття на рольову гру, студенти стають героями, які виконують завдання, накопичують бали та проходять рівні.

Blooket – ігрова навчальна платформа, де можна створювати та проводити інтерактивні ігри з метою опрацювання студентами навчального матеріалу. Blooket пропонує різні ігрові режими, кожен з яких має унікальний ігровий досвід (Gold Quest, Tower of Doom та Battle Royale тощо).

Genially – мультизадачний онлайн-сервіс для створення проєктів різних категорій, зокрема в категорії «гейміфікація» – ігри (game), вікторини (quizzes), ігри втечі (escape games).

Memrise – навчальна платформа, яка поєднує гейміфікацію з інтервальними повтореннями, допомагає студентам у вивченні нових слів та фраз. До послуг низка інтерактивних режимів навчання: вікторини з вибором відповідей, завдання на швидке повторення та мнемонічні прийоми. Студенти заробляють бали, змагаються, розблоковують рівні.

Quizlet – гейміфікований онлайн-тренажер для вивчення лексики, який пропонує багато інтерактивних вправ різного формату. Студенти можуть також змагатися між собою у режимі «Матч».

Wizer.me – інструмент для створення інтерактивних робочих аркушів з додаванням запитань, малюнків, аудіо, відео та інших мультимедійних та інтерактивних елементів, автоматична перевірка відповідей, миттєвий зворотний зв'язок.

Новим здобутком в інструментарії гейміфікованого навчання є світ віртуальної та доповненої реальності. Технології віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) також зробили свій внесок у гейміфікацію вивчення мов. Ці технології пропонують імерсивні та інтерактивні досвіди, дозволяючи студентам діяти в змодельованих середовищах та практикувати реальні мовні сценарії.

Важливим інструментом вивчення іноземних мов сьогодні є штучний інтелект (ШІ). Платформи Babbel, LanguaTalk, Pimsleur для вивчення мов на базі ШІ пропонують персоналізований зворотний зв'язок, адаптивні вправи, що робить вивчення мов ефективнішим та індивідуально підлаштованим під прогрес студента.

Досвід застосування гейміфікованого підходу до вивчення іноземних мов дає можливість студентам і викладачам підтвердити численні переваги:

- зростання внутрішньої мотивації до вивчення ІМ;
- підвищення залученості в навчальному процесі;
- покращення результатів навчання;
- зниження конфліктності та поліпшення якості комунікації в команді;
- задоволення від власного прогресу.

Висновки Conclusions. Гейміфікація – це один із провідних інноваційних чинників, який суттєво впливає на розвиток сучасної педагогічної освіти та передбачає ефективне використання ігрових елементів у процесі викладання. Застосування гейміфікованих технологій у навчанні іноземної мови майбутніх педагогів у ЗВО сприяє ефективному вирішенню основних програмних завдань, поглибленому вивченню змісту дисципліни, оптимізації самоосвіти здобувачів освіти. Залучення гейміфікованих ресурсів, таких як освітні платформи, додатки, технології віртуальної/доповненої реальності та інструменти штучного інтелекту, оптимізує процес навчання іноземних мов та модернізує специфіку комунікативного процесу між його учасниками. Тому, можна дійти висновку, що впровадження гейміфікації у викладання іноземних мов у педагогічних ЗВО є не просто інновацією, а стратегічним кроком до формування нового покоління компетентних, мотивованих та адаптивних педагогів, які зможуть ефективно навчати мовам у 21 столітті.

Список використаних джерел і літератури:

- Водянка, Л. Д., Паламарюк, А. С. (2023). Практика застосування гейміфікації в HR. *Ефективна економіка*, 3. [in Ukrainian]
- Казарян, С. (2023). Як гейміфікація проникла в усі сфери нашого життя. Взято з <https://telegraf.design/yak-gejmifikatsiya-pronykla-v-usi-sfery-nashogo-zhyttya/> [in Ukrainian]
- Коваленко, О. О., Паламарчук, Є. А. (2023). *Моделі гейміфікації в системах управління навчанням*.

(Монографія). Вінниця. [in Ukrainian]

Ткаченко, О. (2015). Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 11, 303–309. [in Ukrainian]

Chen, X., Siau, K., Nah, F. (2012). Empirical Comparison of 3-D Virtual World and Face-to-face Classroom for Higher Education. *Journal of Database Management*, 23 (3), 30–49. [in English]

Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25 (3), 233–244. [in English]

Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: the psychology of optimal experience (1st ed.)*. New York: HarperCollins Publisher. [in English]

Deci, E. L., Ryan, R. M. (2008). Self-Determination Theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 49, 182–185. Retrieved from <https://www.ita.com.ua/knowledge-base/yak-zastosovuvaty-heyimifikatsiiu-u-navchalnomu-protseesi/> [in English]

Deterding, S. (2014). Eudaimonic design, or : Six invitations to rethink gamification. *Rethinking Gamification*, 305–323. [in English]

Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human-Computer Interaction*, 30 (3–4), 294–335. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471> [in English]

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, L. (2011a). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 4, 9–15. [in English]

Dichev, C. Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed, and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (1), 1–36. Retrieved from <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5> [in English]

EVIVVE (2025). *Beyond Points and Badges: The Neuroscience of Effective Gamified Learning*. Retrieved from <https://evivve.com/beyond-points-and-badges-the-neuroscience-of-effective-gamified-learning/> [in English]

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>. [in English]

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer/Wiley. [in English]

Pelling, N. (2015). *Gamification past and present*. GWC14. Retrieved from <http://www.youtube.com/watch?v=XZ4AbQvUGho> [in English]

Ryan, R., & Deci, E. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54–67. [in English]

Ryan, R. M., Deci, E.L. (2017). *Self-determination theory: Basic Psychological Needs in Motivation Development and Wellness*. New York, CA: Pfeiffer/Wiley. [in English]

Sailer, M., Henseb, J. U., Mayr, S. K., Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69 (2), 371 – 380. [in English]

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan. [in English]

Schultz, W. (2006). Behavioral theories and the neurophysiology of reward. *Annual Review Psychology*, 57, 87–115. [in English]

Thorndike, Ed. L. (1962). *Psychology and the science of education: selected writings*. New York: Bureau of Publications, Columbia University. [in English]

Werbach, K., Hunter, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. [in English]

Zicherman, G., Cunningham, K. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mibile Apps*. Sebastopol, California: O'Reilly Media. [in English]

References:

Vodianka, L. D., Palamariuk, A. S. (2023). Praktyka zastosowania heimifikatsii v HR [Practice of Gamification Application in HR]. *Efektivna ekonomika – Effective Economy*, 3. [in Ukrainian]

Kazarian, S. (2023). Yak heimifikatsiia pronykla v usi sfery nashoho zhyttia [How Gamification Penetrated All Spheres of Our Life]. Retrieved from: <https://telegraf.design/yak-gejmifikatsiya-pronykla-v-usi-sfery-nashogo-zhyttia/> [in Ukrainian]

Kovalenko, O. O., Palamarchuk, Ye. A. (2023). *Modeli heimifikatsii v systemakh upravlinnia navchanniam [Models of Gamification in Learning Management Systems]*. (Monograph). Vinnytsia. [in Ukrainian]

Tkachenko, O. (2015). Heimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalny prostir [Gamification of Education: Formal and Informal Space]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Topical Issues of Humanities*, 11, 303–309. [in Ukrainian]

Chen, X., Siau, K., Nah, F. (2012). Empirical Comparison of 3-D Virtual World and Face-to-face Classroom for Higher Education. *Journal of Database Management*, 23 (3), 30–49. [in English]

Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25 (3), 233–244. [in English]

Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: the psychology of optimal experience (1st ed.)*. New York: HarperCollins Publisher. [in English]

Deci, E. L., Ryan, R. M. (2008). Self-Determination Theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 49, 182–185. Retrieved from

<https://www.jta.com.ua/knowledge-base/vak-zastosovuvaty-heyifikatsiiu-u-navchalnomu-protsesi/> [in English]

Deterding, S. (2014). Eudaimonic design, or : Six invitations to rethink gamification. *Rethinking Gamification*, 305–323. [in English]

Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human-Computer Interaction*, 30 (3–4), 294–335. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471> [in English]

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, L. (2011a). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 4, 9–15. [in English]

Dichev, C. Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed, and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (1), 1–36. Retrieved from <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5> [in English]

EVIVVE (2025). *Beyond Points and Badges: The Neuroscience of Effective Gamified Learning*. Retrieved from <https://evivve.com/beyond-points-and-badges-the-neuroscience-of-effective-gamified-learning/> [in English]

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>. [in English]

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer/Wiley. [in English]

Pelling, N. (2015). *Gamification past and present*. GWC14. Retrieved from <http://www.youtube.com/watch?v=XZ4AbQvUGho> [in English]

Ryan, R., & Deci, E. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54–67. [in English]

Ryan, R. M., Deci, E.L. (2017). *Self-determination theory: Basic Psychological Needs in Motivation Development and Wellness*. New York, CA: Pfeiffer/Wiley. [in English]

Sailer, M., Henseb, J. U., Mayr, S. K., Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69 (2), 371 – 380. [in English]

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan. [in English]

Schultz, W. (2006). Behavioral theories and the neurophysiology of reward. *Annual Review Psychology*, 57, 87–115. [in English]

Thorndike, Ed. L. (1962). *Psychology and the science of education: selected writings*. New York: Bureau of Publications, Columbia University. [in English]

Werbach, K., Hunter, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. [in English]

Zicherman, G., Cunningham, K. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mibile Apps*. Sebastopol, California: O'Reilly Media. [in English]

Дата надходження статті: «12» лютого 2025 р.

Стаття прийнята до друку: «20» березня 2025 р.

Закреницька Людмила – доцент кафедри іноземних мов Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії, кандидат філологічних наук, доцент

Zakrenytska Liudmyla – Assistant Professor of the Department of Foreign Languages of Khmelnytskyi Humanitarian-Pedagogical Academy, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

Мельник Руслана – доцент кафедри іноземних мов Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії, кандидат філологічних наук, доцент

Melnyk Ruslana – Assistant Professor of the Department of Foreign Languages of Khmelnytskyi Humanitarian-Pedagogical Academy, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

Северіна Тетяна – завідувач кафедри іноземних мов Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії, кандидат педагогічних наук, доцент

Severina Tetiana – Head of the Department of Foreign Languages of Khmelnytskyi Humanitarian-Pedagogical Academy, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Цитуйте цю статтю як:

Cite this article as:

Закреницька, Л., Мельник, Р., & Северіна, Т. (2025). Модернізація іншомовної підготовки майбутніх педагогів шляхом використання гейміфікованого навчання. *Педагогічний дискурс*, 37, 33–40. doi: 10.31475/ped.dys.2025.37.05.

Zakrenytska, L., Melnyk, R., & Severina, T. (2025). Modernizing Foreign Language Training for Future Teachers through the Use of Gamified Learning. *Pedagogical Discourse*, 37, 33–40. doi: 10.31475/ped.dys.2025.37.05.