

У подальших дослідженнях доцільно розробити та апробувати комплекс вправ, спрямованих на усунення специфічних труднощів, які виникають у студентів на початковому етапі вивчення української мови.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Мунтян О. О. (2025) Гра як метод навчання української мови як іноземної. *Interdisciplinary research: scientific horizons and perspectives: collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the IX International Scientific and Theoretical Conference, February 7, 2025*. Reykjavík, Iceland: International Center of Scientific Research. Pp. 181 – 182.

Повідало Валерія Олександрівна

Київський національний університет технологій та дизайну (м. Київ)

Наукова керівниця – старша викладачка Росенко Л. В.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СПОСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

У сучасному світі навчання швидко змінюється завдяки технологіям, і ця тема перебуває у центрі уваги науковців та освітян. Традиційні методи викладання стають ефективнішими завдяки використанню інноваційних підходів. Одним із таких підходів є гейміфікація. Він допомагає покращити мотивацію студентів, зробити процес цікавішим і підвищити якість засвоєння матеріалу. Гейміфікація створює позитивну атмосферу, де навчання перетворюється на більш динамічний та захопливий процес. Окрім підвищення мотивації, вона сприяє розширенню можливостей для активного навчання та взаємодії між студентами.

Метою дослідження є визначення особливостей впровадження елементів гейміфікації у процесі навчання іноземних мов. Основними завданнями дослідження є: розглянути ключові елементи поняття «гейміфікація»; проаналізувати способи впровадження ігрових механік у навчальний процес; оцінити вплив гейміфікації на мотивацію студентів; дослідити сучасні інструменти для гейміфікації у вивченні іноземних мов.

Тема гейміфікації привернула увагу багатьох науковців як в Україні, так і за кордоном. Серед українських дослідників варто відзначити Коваленко О., Бугайчук К., Галацин К., Ткаченко О., Карабін О, які аналізують основні аспекти впровадження ігрових механік у освітній процес. Також дослідженням цієї теми займається О. І. Кузьменко, яка розглядає вплив гейміфікації на розвиток когнітивних навичок у студентів-філологів. Крім того, іноземні вчені К. Капп, К. Сален та Е. Циммерман,

Атталі, К. Singh детально аналізують теоретичні основи і практичні аспекти використання гейміфікації в освіті.

Гейміфікація – це використання ігрових механік у навчальному процесі для підвищення залученості студентів. До таких механік належать бали, рівні, нагороди, рейтингові таблиці, конкурси та виклики. Завдяки цим елементам студенти більше зацікавлені у процесі навчання, що робить його не лише корисним, а й приємним (Дядікова).

Гейміфікація працює за рахунок психологічних механізмів мотивації. Відповідно до концепції внутрішньої та зовнішньої мотивації, вона може виступати ефективним засобом підтримки навчальної активності. Внутрішня мотивація виникає, коли людина отримує задоволення від самого процесу діяльності, а гейміфікація може підтримувати це відчуття завдяки чітким цілям і винагородам. Вона ґрунтується на теоріях мотивації, таких як піраміда потреб Маслоу, згідно з якою люди прагнуть до розвитку та досягнення цілей. Також вона відображає двофакторну теорію мотивації Герцберга, яка розрізняє фактори, що підвищують задоволеність навчанням, та фактори, що запобігають втраті інтересу. Ігрові механізми можуть слугувати як зовнішніми мотиваторами (балами, нагородами), так і внутрішніми (інтерес до процесу). Деякі онлайн-сервіси вже активно використовують ігрові елементи. Серед найпопулярніших можемо відзначити такі платформи:

1) Wordwall - популярна платформа, що дозволяє створювати інтерактивні навчальні ігри для вивчення різних предметів, включаючи англійську мову. Серед доступних ігор на платформі:

- кросворди: допомагають закріпити новий словниковий запас;
- вікторини: перевіряють знання граматики та лексики;
- гра "Знайди пару": сприяє розвитку навичок співставлення слів та їх значень;
- гра "Обертання колеса": випадковий вибір питань або завдань для повторення матеріалу та інші.

2) Duolingo – дає бали за виконання завдань і нагороджує користувачів за досягнення.

3) Quizlet – дозволяє вивчати слова у форматі карток і міні-ігор.

4) Kahoot – створює інтерактивні вікторини для перевірки знань.

5) Memrise – використовує ігровий підхід для запам'ятовування слів.

Використання цих платформ дозволяє урізноманітнити навчальний процес та підвищити мотивацію студентів до вивчення іноземних мов.

Застосування гейміфікації має багато позитивних аспектів. Ефективність гейміфікації залежить від правильного впровадження її елементів, що сприяє

підвищенню зацікавленості та результативності навчального процесу. Варто наголосити, що використання ігрових елементів на заняттях з вивчення іноземної мови підвищує інтерес до навчання – студенти активніше беруть участь у заняттях; розвиває змагальний дух – нагороди та рейтинги стимулюють старатися більше; робить навчання веселішим – ігровий формат допомагає зменшити стрес та перевтому; допомагає закріпити знання – інтерактивні завдання сприяють кращому засвоєнню матеріалу; збільшує мотивацію до навчання – студенти частіше повертаються до вивчення матеріалу, щоб досягти нових результатів; покращує взаємодію в групах – завдання, що виконуються спільно, допомагають студентам працювати в команді (Галацин, 2020, 246).

Однак застосування гейміфікації має і певні виклики:

1) Технічні обмеження – не всі навчальні заклади мають можливість використовувати цифрові платформи. Проблеми адаптації до нового підходу – деяким студентам складно звикнути до ігрових механік у навчанні, оскільки вони звикли до традиційних методів викладання. Деякі студенти можуть сприймати гейміфікацію як розвагу, а не серйозний навчальний процес, що може вплинути на їхнє ставлення до навчання.

2) Ризик втрати балансу – якщо гра стає основним елементом, студенти можуть не приділяти належної уваги навчальному змісту.

3) Перенавантаження інформацією – якщо механізми гейміфікації використовуються надмірно, це може призвести до втрати мотивації.

Для ефективного використання гейміфікації у навчанні іноземних мов важливо враховувати певні вимоги до навчальних ігор:

- відповідність навчальним цілям: ігри повинні бути спрямовані на досягнення конкретних освітніх результатів, таких як розширення словникового запасу або покращення граматичних навичок;

- залученість та інтерактивність: ігровий процес має бути цікавим та стимулювати активну участь студентів.;

- зворотний зв'язок: надання миттєвого зворотного зв'язку допомагає студентам усвідомлювати свої досягнення та області, які потребують покращення;

- рівень складності: ігри повинні мати різні рівні складності, що дозволяє адаптувати їх під індивідуальні потреби та рівень підготовки студентів.

У процесі вивчення іноземної мови можна застосовувати будь-яку гру, що передбачає використання мовного матеріалу. Однак її ефективність може варіюватися залежно від контексту.

Важливо не сприймати гру лише як спосіб зробити урок цікавішим або урізноманітнити заняття. Хоча ігри дійсно можуть пожвавити заняття, створити атмосферу змагання та сприяти позитивному ставленню до предмета, це слід розглядати як додатковий ефект. Головна мета гри – сприяти навчанню, розвитку й вихованню учнів.

Недостатньо продумане використання ігрових методів може призвести до того, що вони перетворяться на розвагу без навчальної користі. Тому гра повинна мати чітко визначену освітню функцію. Крім того, вона має бути змістовною, розвивати мислення, уяву, кмітливість, наполегливість і позитивні емоції. Важливо також, щоб гра стимулювала ініціативність і допомагала учням розв'язувати комунікативні завдання за допомогою іноземної мови.

З мовної точки зору, гра має сприяти закріпленню граматичних структур і лексичного запасу, заохочувати учнів до активного мовлення та дарувати їм відчуття задоволення від володіння мовою.

Таким чином, можна стверджувати, що гейміфікація є ефективним способом підвищення мотивації у навчанні іноземних мов. Вона робить навчальний процес більш інтерактивним, допомагає студентам краще засвоювати матеріал і підтримує їхню активність. Однак важливо застосовувати цей підхід розумно, зберігаючи баланс між ігровими та традиційними методами. Варто враховувати особливості студентів, технічні можливості закладу та правильно дозувати ігрові елементи. Отже, є всі підстави зробити висновок, що подальші дослідження в цій галузі сприятимуть розробці нових підходів до інтеграції ігрових механік у навчальний процес.

Гейміфікація є перспективним інструментом у сфері освіти, і якщо вона використовується правильно, може суттєво покращити результати навчання та допомогти студентам краще взаємодіяти із матеріалом.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Галацин К. (2020) Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 27, том 1. С. 246-251.
2. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimificatsiia> (Дата звернення 22.02.2025)
3. Karl M. Kapp (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
4. K. Singh *Gamification in Education: 21st-Century Learning* [Electronic resource] URL: Kamaldeep Singh, Author at eLearning Industry (Date of access 20.02.2025).