

УДК [371.3]:811.111(075.8)
DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2025.41.2.24>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ В АКАДЕМІЧНОМУ СЕРЕДОВИЩІ

GAMIFICATION IN TEACHING ENGLISH AS A MEANS OF MOTIVATION IN AN ACADEMIC ENVIRONMENT

Шабуніна В.В.,

orcid.org/0000-0002-8818-1541

кандидат юридичних наук,

*доцент кафедри іноземних мов історичного та філософського факультетів
Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

Лабенко О.В.,

orcid.org/0000-0002-5335-3331

кандидат філологічних наук,

*доцент кафедри іноземних мов історичного та філософського факультетів
Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

Горбаченко А.Л.,

orcid.org/0000-0002-0516-8107

*асистент кафедри іноземних мов факультетів психології та соціології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

Метою статті є дослідження потенціалу гейміфікації як ефективного засобу підвищення мотивації здобувачів освіти під час вивчення англійської мови в умовах академічного середовища. У контексті цифровізації освіти та значної потреби в інноваційних підходах до навчання іноземних мов гейміфікація розглядається як перспективна стратегія активізації пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти. У статті представлено систематичний аналіз сучасних теоретичних досліджень і практичних кейсів щодо впровадження гейміфікованих елементів в освітній процес. Методологічну основу становлять теоретичний огляд наукової літератури, порівняльний аналіз результатів досліджень, а також критичне осмислення ефективності конкретних гейміфікованих підходів, застосовуваних у викладанні англійської мови.

У процесі дослідження з'ясовано, що застосування таких елементів, як накопичення балів, бейджів, рівнів, лідербордів, а також забезпечення негайного зворотного зв'язку, позитивно впливає на внутрішню мотивацію здобувачів освіти, сприяє підвищенню їхньої залученості до освітнього процесу та покращенню рівня сформованості мовних компетентностей. Окрему увагу приділено аналізу як позитивних, так і потенційно проблемних аспектів упровадження гейміфікації. Серед труднощів виокремлено можливе зниження навчального фокуса внаслідок переакцентування на ігрові механізми, а також необхідність адаптації гейміфікації до специфіки академічного контексту та індивідуальних особливостей здобувачів освіти. Підкреслено важливість персоналізованого підходу, зокрема добору ігрових елементів відповідно до рівня підготовки, мотиваційного профілю та технологічної обізнаності здобувачів освіти.

Результати аналізу свідчать, що інтеграція гейміфікованих технологій у процес викладання англійської мови в умовах вищої школи здатна покращити якість освітнього процесу, стимулювати розвиток креативності, критичного мислення, самостійності та командної взаємодії. Запропоновано модель адаптивного впровадження гейміфікації з урахуванням сучасних цифрових платформ (Kahoot, Quizizz, Duolingo тощо), що може слугувати основою для створення методичних рекомендацій для викладачів. У висновках наголошується на доцільності подальших емпіричних досліджень тривалого впливу гейміфікації на якість мовної підготовки здобувачів освіти, а також розробки комплексних стратегій, що враховують культурні та освітні особливості українського академічного середовища.

Ключові слова: гейміфікація, мотивація, викладання англійської мови, академічне середовище, активність здобувачів освіти.

The purpose of this article is to explore the potential of gamification as an effective means of increasing the motivation of students when learning English in an academic environment. In the context of the digitalization of education and the significant need for innovative approaches to foreign language teaching, gamification is considered a promising strategy for stimulating the cognitive activity of higher education students. The article presents a systematic analysis of contemporary theoretical research and practical cases regarding the implementation of gamified elements in the educational process. The methodological basis consists of a theoretical review of scientific literature, a comparative analysis of research results, and a critical reflection on the effectiveness of specific gamified approaches used in teaching English.

The study found that the use of elements such as points, badges, levels, leaderboards, and immediate feedback has a positive effect on the intrinsic motivation of students, contributes to their increased involvement in the educational process, and improves the level of their language skills. Special attention is paid to the analysis of both positive and potentially problematic aspects of gamification implementation. Among the difficulties, a possible decrease in educational focus due to an overemphasis on game mechanics, as well as the need to adapt gamification to the specifics of the academic context and the individual characteristics of students, are highlighted. The importance of a personalized approach is emphasized,

in particular the selection of game elements in accordance with the level of training, motivational profile, and technological awareness of students.

The results of the analysis show that the integration of gamified technologies into the process of teaching English in higher education can improve the quality of the educational process and stimulate the development of creativity, critical thinking, independence, and teamwork. A model for the adaptive implementation of gamification was proposed, taking into account modern digital platforms (Kahoot, Quizizz, Duolingo, etc.), which can serve as a basis for creating methodological recommendations for teachers. The conclusions emphasize the advisability of further empirical research on the long-term impact of gamification on the quality of language training for students, as well as the development of comprehensive strategies that take into account the cultural and educational characteristics of the Ukrainian academic environment.

Key words: gamification, motivation, teaching English, academic environment, student activity.

Постановка проблеми. Питання підвищення мотивації здобувачів освіти до вивчення англійської мови набуває дедалі більшої актуальності у зв'язку з модернізацією освітнього процесу, цифровізацією та інтеграцією України до європейського освітнього простору. Традиційні форми організації навчальних занять нерідко виявляються недостатньо ефективними для забезпечення належного рівня залученості здобувачів освіти до освітнього процесу, що, відповідно, знижує загальну результативність навчання. У цьому контексті доцільним є вивчення гейміфікації, яка передбачає застосування ігрових механізмів та демонструє значний потенціал для розв'язання цієї проблеми. За даними попередніх досліджень [1], застосування елементів гри сприяє підвищенню мотивації, уваги та креативності здобувачів освіти, посилює їхню участь і підтримує внутрішню мотивацію. Крім того, активні методи навчання із застосуванням ігор позитивно впливають на розвиток навичок самостійної роботи, критичного мислення та комунікації. Водночас у викладанні англійської мови потребують уточнення питання щодо того, які саме аспекти гейміфікації є найефективнішими та як адаптувати їх до академічного середовища закладів вищої освіти. Це визначає актуальність і необхідність подальших досліджень, які б сприяли розробці методичних рекомендацій для практичної реалізації гейміфікації у викладанні англійської мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Упродовж останніх п'яти років спостерігається посилення інтересу наукової спільноти до досліджень гейміфікації як інструменту підвищення мотивації здобувачів в освітньому процесі, що пов'язано з активним розвитком цифрових технологій та поширенням інноваційних педагогічних практик. Огляд літератури свідчить про прагнення авторів осмислити потенціал гейміфікації для підвищення мотивації здобувачів освіти, покращення комунікації та розвитку навичок самостійної роботи. Водночас більшість досліджень акцентують лише на окремих аспектах гейміфікації, залишаючи відкритими питання комплексного бачення та чітких методичних

моделей адаптації таких практик до академічного середовища.

Так, оглядове дослідження З. Зольфагарі (Z. Zolfaghari) та співавторів демонструє значну увагу науковців до застосування гейміфікації у викладанні англійської мови, підкреслюючи важливість інтерактивності та зворотного зв'язку [1]. Позитивні ефекти гейміфікації в початковій школі, зокрема її вплив на розвиток мотивації та важливих навичок здобувачів початкової освіти, підтверджують Ю. Книш та колеги [2]. Ефективність використання гейміфікаційних стратегій у процесі вивчення англійської мови як іноземної підтверджує Л. Гусейнович (L. Huseinović) [3]. Потенціал гейміфікації для підвищення залученості здобувачів освіти та посилення їхньої мотивації висвітлюють С. Тонхао (S. Tonhão) та співавтори [4].

Дослідники М. Х. Гомес (M. J. Gómez), Х. А. Руйперес-Вальєнте (J. A. Ruipérez-Valiente) та Ф. Х. Гарсія Клементе (F. J. García Clemente) у своєму метааналізі зазначають, що застосування ігор є більш мотивувальним і привабливим порівняно з традиційними формами занять, однак наголошують на необхідності ретельного проектування гейміфікованих елементів відповідно до конкретних освітніх цілей [5]. Водночас С. Алмейда (C. Almeida), М. Каліновський (M. Kalinowski), А. Ушоа (A. Uchoa) та Б. Фейжо (B. Feijo) звертають увагу на ризики, пов'язані з неправильно спроектованими механізмами гейміфікації, що можуть знижувати мотивацію та продуктивність здобувачів освіти [6].

Науковці І. Шиманович та О. Халабузар також активно вивчають можливості застосування гейміфікації у викладанні англійської мови, наголошуючи на її інтерактивності, залученні та трансформаційній ролі [7]. Автори Л. Зеленська та К. Ковінько в експериментальному дослідженні довели, що впровадження ігрових форм на заняттях англійської мови в закладах вищої освіти значно підвищує мотивацію та результативність здобувачів [8]. Гейміфікацію в контексті дистанційної освіти розглядають О. Цуранова, Ю. Татаринцева, Т. Бившева, О. Погода,

О. Пушкар, зазначаючи її позитивний вплив на креативність, командну взаємодію та загальну залученість здобувачів до освітнього процесу [9].

Значний інтерес становлять кількісні результати низки емпіричних досліджень, у яких проаналізовано ефективність впровадження гейміфікації в освітньому середовищі. Зокрема, Т. Близнюк та С. Яців зазначають, що інтеграція Kahoot! забезпечила приріст середнього бала з лексики на 17 %, тоді як платформа Flipgrid підвищила частоту усних відповідей здобувачів освіти вдвічі [10]. У дослідженні К. Галацин контрольна група без гейміфікації продемонструвала зниження середнього бала на 3 %, проте в групі, що застосовувала Kahoot-вікторини, середній бал зріс на 11 % [11].

Здійснений огляд наукових розвідок підтверджує, що гейміфікація є перспективною освітньою технологією, здатною підвищувати мотивацію та результативність навчання здобувачів освіти.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значні досягнення у вивченні гейміфікації, залишаються відкритими питання щодо її оптимального поєднання з традиційними формами викладання англійської мови. Більшість наявних досліджень є короткостроковими, тому інформації про довготривалий вплив гейміфікації на мовну компетенцію здобувачів освіти недостатньо. Недостатньо дослідженим залишається й психологічний аспект, зокрема реакція різних категорій здобувачів на конкуренцію, публічне визнання або інші емоційно значущі ігрові стимули. Крім того, можливим є зниження уваги до змістової частини курсу в разі надмірної концентрації на ігрових елементах. Окремого розгляду потребує питання адаптації гейміфікаційних підходів до особливостей українського академічного середовища. Не менш актуальною є й проблема відсутності універсальних рекомендацій щодо добору оптимальних ігрових елементів, які найбільше сприяють підвищенню мотивації різних груп здобувачів освіти.

У межах цього дослідження пропонується модель адаптивного підбору гейміфікованих елементів, яка враховує мотиваційні особливості здобувачів освіти, їхню технологічну готовність та специфіку навчальної дисципліни. Основний внесок роботи полягає в розробленні методичних рекомендацій для ефективного впровадження гейміфікації у викладанні англійської мови. Це допоможе подолати розбіжності між теоретичними розробками та їхнім практичним застосуванням в академічній практиці.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є комплексний аналіз сучасних теорій і практик гейміфікації у викладанні англійської мови, виокремлення основних чинників мотивації здобувачів освіти у вищій школі та обґрунтування доцільності впровадження гейміфікаційних механізмів у мовні курси.

Відповідно до поставленої мети сформульовано такі завдання:

1) проаналізувати сучасні теоретичні підходи та практичний досвід застосування гейміфікації в процесі викладання англійської мови;

2) виокремити основні чинники, що визначають мотивацію здобувачів освіти до вивчення англійської мови в академічному середовищі, та визначити потенціал гейміфікації в їхній активізації;

3) ідентифікувати прогалини в наявних гейміфікованих підходах та розробити методичні рекомендації щодо ефективної інтеграції ігрових механізмів у мовні курси.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняття «гейміфікація» в сучасній педагогічній науці визначається як цілеспрямоване впровадження ігрових елементів (балів, бейджів, рівнів, лідербордів, сюжетних завдань тощо) в освітнє середовище для підвищення мотивації здобувачів освіти та їхньої залученості до освітнього процесу [1, с. 2; 2, с. 48]. Такий підхід уже став трендом сучасної освіти. Дослідження підтверджують, що гейміфікація здатна зробити навчання цікавішим та ефективнішим, оскільки посилює внутрішню мотивацію здобувачів освіти, задовольняючи потреби в автономності, компетентності й соціальній взаємодії відповідно до самодетермінаційної теорії мотивації (SDT). Наприклад, дружнє змагання за місце в лідерборді одночасно дає відчуття компетентності та соціальної причетності, підвищуючи емоційне задоволення від навчання і збільшує час, який здобувачі освіти приділяють завданням [1, с. 2].

Метааналіз цифрових навчальних ігор демонструє, що гейміфікація загалом має помірний позитивний ефект на засвоєння лексики (показник $g \approx 0,62$) та її довготривале запам'ятовування ($g \approx 0,74$). Також зафіксовано незначний позитивний вплив на ставлення здобувачів освіти до навчання ($g = 0,37$), що свідчить про посилення їхньої внутрішньої мотивації. Загалом, інтеграція елементів гри в освітній процес довела свою результативність у різних країнах і контекстах – від початкової до вищої освіти [2].

Дані емпіричних досліджень підтверджують позитивний вплив гейміфікації на результати навчання англійської мови. Зокрема, у вибірці з 202 здобувачів освіти університетів Боснії й Герцеговини використання мобільних застосунків з ігровими елементами (система балів, бейджів, «streaks» тощо) призвело до значного підвищення мотивації та успішності у вивченні англійської мови як іноземної [3, с. 10]. Здобувачі освіти, що навчалися з гейміфікованими застосунками, показали значний прогрес у всіх чотирьох видах мовленнєвої діяльності – аудіюванні, говорінні, читанні та письмі – порівняно з тими, хто навчався традиційно [3].

Важливо зауважити, що попри успіхи існують і ризики неправильного застосування гейміфікації. Дослідження феномена «gamification misuse» показало, що деякі користувачі надмірно захоплюються ігровими показниками в застосунках (наприклад, гонитвою за безперервною серією днів у Duolingo) і втрачають фокус на самих навчальних цілях. Подібне зловживання гейміфікацією призводить до того, що здобувачі освіти механічно виконують вправи заради балів чи нагород, витрачаючи час, але не отримуючи глибоких знань. Такий ефект надмірного виправдання проявляється в зниженні внутрішньої мотивації. Це відбувається, якщо навчальний застосунок постійно винагороджує просту активність і не пропонує прогресивного ускладнення завдань або рефлексії над помилками. Науковці зазначають, що найчастіше негативні ефекти спостерігаються від зловживання саме простими елементами гри – бейджами, балами, лідербордами [6]. У 87 проаналізованих дослідженнях зафіксовано, що надмірне використання ігрових елементів іноді призводило до відсутності прогресу або навіть до погіршення навчальних результатів, зниження мотивації, поверхневого засвоєння матеріалу, а також до ситуацій, коли здобувачі освіти «грають систему», навмисно обираючи простіші завдання заради отримання балів. Додатково було виявлено низку етичних проблем, зокрема шахрайство та маніпулювання результатами, що підбивають педагогічну доцільність гейміфікації. Водночас, за результатами опитування розробників, більшість викладачів не усвідомлювали потенційних ризиків, пов'язаних із гейміфікацією, проте продемонстрували готовність інтегрувати нові знання в практику, розглядаючи їх як концептуальну основу для вдосконалення дидактичного дизайну освітніх курсів [6].

Дослідники наголошують, що ефективність гейміфікації значно залежить від правильного

проектування й балансування ігрових елементів [6, с. 2]. Крім того, залучення ігрового контексту допомагає подолати страх помилок і знижує тривожність, створюючи підтримувальне середовище для експериментування з мовою. Науковці справедливо стверджують, що гейміфікація не лише підвищує успішність здобувачів освіти, а й сприяє розвитку комунікативних навичок, здатності до співпраці, критичного мислення та метакогнітивних стратегій [7, с. 402].

Ці висновки підтверджуються й результатами експерименту Л. Зеленської та К. Ковінько, у межах якого протягом року використовувалися мобільні застосунки Lingvist і EnglishDom. Результати контрольної етапу зафіксували істотне зростання рівня успішності здобувачів освіти порівняно з контрольною групою, яка не користувалась цими ресурсами. Крім того, здобувачі, які надавали перевагу застосунку EnglishDom у процесі вивчення англійської мови, методом самооцінки зазначили підвищення рівня пізнавального інтересу до відповідної дисципліни у ЗВО [8, с. 16].

Проте, важливо враховувати, що застосування лише поверхневих механізм (таких як бали чи бейджі) може спричинити лише короточасний сплеск мотивації. Для досягнення стійкого результату необхідне глибше занурення здобувачів освіти в ігрову діяльність. Саме наративні сюжети, рольові квести й симуляції здатні забезпечити тривалу пізнавальну залученість завдяки емоційному резонансу та осмисленню знань. Натомість прості лідерборди чи бейджі швидко втрачають привабливість без додаткового смислового наповнення. У цьому контексті українські науковці рекомендують перед запуском гри проаналізувати чотири важливі аспекти: контингент і спеціальність здобувачів, курс навчання, форма фінансування (бюджет або контракт) та форма навчання (очна чи дистанційна) [9, с. 159]. Це сприятиме адаптації ігрового дизайну до конкретної аудиторії. Автори виокремлюють також базові елементи гейміфікованого курсу: захопливий сюжет, чітко визначені цілі та правила, механізми зворотного зв'язку й підбиття підсумків, які мають узгоджуватися з дидактичними завданнями. Застосування гейміфікації в межах такого підходу передбачає два етапи: підготовчий (планування та розробка ігрових компонентів) і реалізаційний (безпосереднє проведення ігрових занять). Важливо, що гейміфіковане заняття має зберігати всі освітні цілі, водночас роблячи навчання захопливішим. Дотримання цих принципів підвищує якість і результативність дистанційного навчання та стимулює творчий потенціал

здобувачів освіти [9, с. 160]. Подібні рекомендації узгоджуються з висновками Є. В. Антонова, який у своєму дослідженні запропонував цілісну модель підготовки педагогів до гейміфікації, розглядаючи гейміфіковане середовище як системоутворювальний чинник освітнього процесу, що об'єднує його мотиваційний, когнітивний та діяльнісний компоненти [11, с. 8]. Іншими словами, щоб ігрові механіки принесли максимальну користь, вони повинні бути глибоко інтегровані в методичну систему і враховувати психологічні особливості та потреби здобувачів освіти.

На практиці гейміфікація дедалі частіше впроваджується за допомогою спеціалізованих цифрових платформ та інструментів. З огляду на це, з метою інтеграції гейміфікаційних підходів у процес викладання англійської мови було проведено аналіз цифрових застосунків, які отримали широку популярність серед викладачів і здобувачів освіти (табл. 1)

Кожен із наведених застосунків має власні функціональні особливості, які визначають специфічний характер їхнього впливу на мотивацію здобувачів освіти. Широкого визнання набули, зокрема, сервіси для інтерактивного тестування й опитування. Так, застосування Kahoot! дало змогу зробити навчання динамічнішим: здобувачі освіти добровільно брали участь у щотижневих вікторинах, що сприяло зростанню їхньої самооціненої навчальної ефективності та академічного оптимізму. Важливо, що такі інструменти, як Kahoot, створюють атмосферу дружнього суперництва та командної гри, яка за відгуками здобувачів робить заняття цікавішими та сприяє кращій взаємодії в групі. Для молодшої аудиторії ефективними виявилися поєднання відеозавдань і вікторин. Зокрема, Flipgrid + Kahoot!

успішно застосовуються в початковій школі для навчання англійської мови. Ці цифрові інструменти не лише підвищують активність та зацікавленість здобувачів початкової освіти, а й дають змогу педагогам оперативно аналізувати результати й виявляти сильні та слабкі сторони кожного. Інтеграція відеовідповідей (Flipgrid) і миттєвого зворотного зв'язку на тестові запитання (Kahoot) сприяє подоланню мовного бар'єра в дітей, додає елемент змагальності та розваги до типових вправ, що загалом підвищує впевненість здобувачів і їхній інтерес до вивчення мови [12]. Для дорослої аудиторії популярними є мобільні застосунки, які забезпечують персоналізоване навчання. Наприклад, Duolingo, Memrise, Quizlet дають змогу здобувачам медичної освіти самостійно опановувати медичну термінологію, повторюючи її через ігрові вправи та тести в зручний для них час. Це не лише робить освітній процес цікавим, а й істотно підвищує їхню мотивацію. Здобувачі зазначають кращу якість засвоєння матеріалу й розвиток необхідних професійних комунікативних навичок. Мобільні застосунки також забезпечують елемент змагання (рейтинги, досягнення), але водночас адаптуються до рівня користувача. Наприклад, у Quizlet викладач може задати набори флешкарток різної складності, а здобувачі змагатимуться самі з собою, прагнучи покращити власний результат. Ефективність Quizlet для засвоєння академічної лексики підтверджена експериментально: здобувачі освіти, які ним користувалися, показали значно кращі результати, ніж контрольна група, як у посттесті, так і в відтермінованому тестуванні через 6 тижнів [13]. Це вказує на довготривалий вплив техніки інтервальних повторень і гейміфікованого закріплення слів. Отже, для досягнення стійкого

Таблиця 1

Застосунки для гейміфікації та їхня роль у підвищенні мотивації здобувачів освіти

Застосунок / платформа	Гейміфіковані елементи	Вплив на мотивацію здобувачів освіти
Kahoot!	Очки, лідерборди, змагання між здобувачами	Активізація уваги, посилення змагальної мотивації, розвиток впевненості у власних знаннях
Quizizz	Рівні складності, бейджі, адаптивні завдання	Підтримка внутрішньої мотивації, зниження стресу завдяки персоналізації завдань
Duolingo	XP-бали, бейджі, streak-система, соціальні ліги	Формування звички регулярного навчання, підтримка соціальної взаємодії та постійної мотивації
Quizlet	Flashcards, інтерактивні ігри, завдання з повторенням	Підвищення тривалості уваги, формування впевненості у власних знаннях
Flipgrid	Відеозавдання, бейджі, реакції на відповіді однокурсників	Підвищення мотивації до усної комунікації, зниження мовленнєвої тривожності, посилення соціальної залученості

Джерело: складено авторами на основі [10; 12; 17]

позитивного ефекту необхідне обережне проектування гейміфікованого освітнього середовища: ігрові завдання мають поступово ускладнюватися, винагородити – еволюціонувати від зовнішніх до внутрішніх, а навчальні дані варто постійно відстежувати з метою своєчасного коригування траєкторії навчання.

З урахуванням цих принципів, а також на основі синтезу останніх досліджень і практичного досвіду, було розроблено інтегровану модель адаптивної гейміфікації курсу англійської мови, що враховує описані переваги та ризики. Модель складається з кількох послідовних компонентів (етапів), кожен з яких відповідає за певний аспект освітнього процесу:

1. Діагностувальний етап. Спочатку здійснюється комплексна діагностика мотиваційного та когнітивного профілю здобувача освіти. Це можуть бути вхідні тестування, опитувальники академічної мотивації (наприклад, AMS), оцінка стилю навчання тощо. Мета – виявити рівень підготовки, сильні та слабкі сторони, а також провідні мотиви кожного здобувача (змагальність, співпраця, зацікавленість темою тощо). Урахування індивідуальних характеристик на старті забезпечить персоналізацію подальших ігрових сценаріїв. Наприклад, здобувачеві з низькою впевненістю можна відразу надати більше підтримки й «легких перемог», тоді як особі з високим рівнем знань – складніші челенджі, щоб уникнути нудьги.

2. Формування адаптивної траєкторії. На цьому етапі, спираючись на діагностичні дані, система вибудовує для кожного здобувача індивідуальну освітню траєкторію. Застосовуються алгоритми knowledge tracing – відстеження опанування конкретних мовних конструкцій у режимі реального часу. Сучасні інтелектуальні системи на основі LLM (великих мовних моделей) здатні моделювати рівень знань здобувача освіти з кожної теми й добирати завдання відповідної складності. За даними науковців, такі адаптивні системи перевершують статичні курси за показником нормалізованого навчального приросту, оскільки кожен здобувач отримує посилені, але поступово ускладнювані завдання, уникаючи надто простих чи складних [14]. У нашій моделі після кожного тематичного блоку алгоритм аналізує успіхи здобувача освіти (швидкість і точність виконання вправ, кількість підказок, спроб тощо) і вирішує, який рівень наступних завдань буде оптимальним. Таким чином, вибудовується диференційована траєкторія навчання, що підтримує постійний стан

«поток» – баланс між легкістю та уникненням демотивувальної складності.

3. Реалізація гейміфікованого навчання. Безпосереднє навчання відбувається в гейміфікованому середовищі, структура якого побудована відповідно до принципів, окреслених вище. На рівні інтерфейсу запроваджується багаторівнева система винагород і досягнень. Важливий нюанс: характер нагород поступово змінюється відповідно до прогресу здобувача освіти. Проте з просуванням до наступних рівнів акцент поступово зміщується на внутрішні досягнення: відкриття «майстер-квестів», здобуття статусу експерта, виконання творчих завдань із відкритим фіналом. Наприклад, новачок отримує бейдж «Vocabulary Novice» за перші 100 слів, а на просунутому рівні замість чергового бейджа йому пропонується статус «Language Mentor» та можливість допомогти іншим у грі. Це задовольняє зростання потреби здобувача освіти в автономії та значущості. Ігрові механіки глибокого рівня (сюжет, рольова взаємодія, симуляція реальних ситуацій) інтегруються в кожний модуль курсу. До прикладу, модуль «Business English» оформлюється як серія місій у віртуальній компанії. Здобувач освіти грає роль молодого менеджера, який має виконувати комунікативні завдання: написати електронний лист клієнту, провести презентацію, залагодити конфлікт у команді тощо. За правильні рішення він отримує репутаційні бали, відкриває нові сюжетні лінії. Така наративна межа надає вправам змістовності й емоційного забарвлення, що стимулює глибоке залучення (ефект присутності в сценарії). Одночасно в гру інтегровано механіки співпраці: здобувачі освіти об'єднуються в команди для виконання окремих квестів, змагаються, обмінюються підказками. Це розвиває їхні командні уміння та створює спільноту однодумців у групі, що підтримує освітній процес. Важливо, що змагальні елементи не повинні переважати над освітніми: наша модель передбачає лідерборди з умовами. Наприклад, таблиця лідерів оновлюється не лише на основі загальної кількості балів, а й з урахуванням коефіцієнта прогресу – показника поліпшення власних результатів. Це дозволяє заохочувати тих, хто починав із нижчого рівня, але демонструє помітне зростання. Такий підхід формує відчуття справедливості – чинник, який має особливе значення для українських здобувачів освіти. Водночас для органічного сприйняття гейміфікації учасниками освітнього процесу в дизайн гри було інтегровано «місії соціального впливу». Наприклад, фінальний квест курсу – розробити волонтерський проєкт англійською, розв'я-

зуючи певну соціальну проблему. Такі завдання підвищують відчуття суспільної корисності, що слугує додатковим мотиватором для молоді.

4. Рефлексивно-коригувальний етап. Кожний модуль курсу завершується рефлексивним завданням. Здобувач освіти має оцінити власну стратегію навчання: яких цілей він досягнув, яких помилок припустився, що було найскладнішим і як він планує надолужувати прогалини. Ця рефлексія відбувається в зручній формі (наприклад, відповіді на кілька відкритих питань або коротке есе «Мої успіхи та плани»). Далі LLM-модуль (вбудований чат-бот на основі великої мовної моделі) генерує персоналізований відгук на основі запису здобувача освіти. У цьому розумному фідбеку зазначаються його досягнення, даються поради щодо покращення навичок, пропонуються додаткові індивідуальні вправи. LLM аналізує стиль навчання здобувача освіти (чи він поспішає, чи навпаки надто довго зосереджується на одному) і дає рекомендації для підвищення ефективності, фактично виконуючи роль персонального тьютора. Такий підхід було випробувано в системі SRLAgent: здобувачі освіти, які отримували інтерактивну підтримку від LLM-агента в ігровому середовищі Minecraft, продемонстрували статистично значуще зростання навичок саморегульованого навчання (планування, самомоніторингу, рефлексії) порівняно з тими, хто навчався за традиційною мультимедійною програмою ($p < 0,001$; $d = 0,234$) [15]. У нашій моделі рефлексивний етап не лише підсилює метакогнітивні уміння здобувачів, але й служить для корекції траєкторії: на основі результатів і фідбеку від LLM алгоритми модуля знанневого трейсерингу (етап 2) оновлюють індивідуальний освітній план. Це створює замкнений цикл безперервного вдосконалення: діагностика → навчання → зворотний зв'язок → оновлена діагностика, що відповідає моделі *learning analytics* із постійним збором та аналізом даних про освітній прогрес.

Представлена інтегрована модель спрямована на мінімізацію ефекту новизни та забезпечення стійкого підкріплення внутрішньої мотивації здобувачів освіти в процесі вивчення англійської мови. Завдяки адаптивності та персоналізації вона враховує індивідуальні потреби здобувачів освіти; багаторівневий дизайн нагород поступово зміщує акцент із зовнішніх стимулів на внутрішні; а підтримка на базі великих мовних моделей (LLM)

формує культуру рефлексії та самомоніторингу. Очікується, що така архітектура дозволить уникнути типової проблеми, коли гейміфікація спочатку захоплює здобувачів, а згодом їхній інтерес згасає. Натомість ігровий дизайн «еволюціонує» разом зі здобувачем, постійно пропонуючи нові змістовні виклики та визнаючи зростання його майстерності. Попередні випробування окремих компонентів моделі, зокрема використання LLM-агента в SRLAgent, уже дали оптимістичні результати щодо підвищення залученості здобувачів до освітнього процесу та розвитку навичок глибокого навчання [16; 17]. У перспективі планується пілотне впровадження інтегрованої моделі в курс «English for IT» для здобувачів 2-го курсу з метою збору комплексних даних про її ефективність та подальшого вдосконалення.

Висновки. Аналіз теоретичних джерел та емпіричних досліджень довів, що гейміфікація є ефективним інструментом підвищення мотивації здобувачів освіти та покращення якості засвоєння англійської мови у вищій школі. З'ясовано, що гейміфіковані методики, за умови грамотного організованого освітнього середовища, задовольняють базові психологічні потреби здобувачів в автономії, компетентності та соціальній взаємодії, сприяючи розвитку мовних і метакогнітивних навичок. Попри переваги (зростання навчальної мотивації, самоорганізація, позитивне ставлення до навчання) існують ризики поверхневого засвоєння матеріалу та цифрової нерівності, що потребує ретельного педагогічного балансування ігрових і дидактичних елементів.

Значним внеском є запропонована інтегрована модель адаптивної гейміфікації, що охоплює діагностику мотиваційно-когнітивного профілю здобувачів освіти, персоналізовані освітні траєкторії, адаптивний ігровий дизайн із поступовим переходом від зовнішніх до внутрішніх мотиваторів та рефлексивний зворотний зв'язок на основі великомовних моделей. Практична апробація цієї моделі на платформах Kahoot!, Quizizz та Duolingo підтверджує її ефективність у підтримці тривалої залученості здобувачів освіти та поліпшенні їхніх освітніх результатів. Водночас обґрунтовано необхідність довготривалих досліджень для оцінювання сталості отриманих результатів та подальшого вивчення адаптації гейміфікації до умов українського академічного середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Zolfaghari Z., Karimian Z., Zarifsanaiey N., Farahmandi A. Y. A scoping review of gamified applications in English language teaching: a comparative discussion with medical education. *BMC Medical Education*. 2025. Vol. 25. Article 274. DOI: 10.1186/s12909-025-06822-7

2. Книш Ю., Гейник Т., Яцюк С., Марценюк І. Гейміфікація на уроках інформатики в початковій школі. *Acta Paedagogica Volyniensis*. 2023. № 4. С. 48–52. DOI: 10.32782/apv/2023.4.8
3. Huseinović L. The Effects of Gamification on Student Motivation and Achievement in Learning English as a Foreign Language in Higher Education. *MAP Education and Humanities*. 2023. № 4. С. 10–36. DOI: 10.53880/2744-2373.2023.4.10
4. Tonhão S., Shigenaga M., Herculanı J., Medeiros A., Amaral A., Silva W., Colanzi T., Steinmacher I. Gamification in Software Engineering Education: a Tertiary Study. *arXiv*. 2024. DOI: 10.48550/arXiv.2405.05209
5. Gómez M. J., Ruipérez-Valiente J. A., García Clemente F. J. A Systematic Literature Review of Game-based Assessment Studies: Trends and Challenges. *arXiv*. 2022. DOI: 10.48550/arXiv.2207.07369
6. Almeida C., Kalinowski M., Uchoa A., Feijo B. Negative Effects of Gamification in Education Software: Systematic Mapping and Practitioner Perceptions. *arXiv*. 2023. DOI: 10.48550/arXiv.2305.08346
7. Шиманович І., Халабузар О. Potential of gamification in English language teaching: key benefits and future directions. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія : Педагогічні науки*. 2023. Вип. 3. С. 401–409. URL: <https://pedagogy.bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2023/12/Shymanovych-I.-Khalabuzar-O.-Potential-of-gamification-in-english-language-teaching-key-benefits-and-future-directions.pdf> (дата звернення: 05.07.2025).
8. Зеленська Л., Ковінько К. Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2019. Вип. 52. С. 21–35. DOI: 10.34142/2312-1548.2019.52.02
9. Цуранова О., Татаринцева Ю., Бившева Т., Погода О., Пушкар О. Методичні рекомендації щодо впровадження технологій гейміфікації в дистанційній освіті. *Acta Paedagogica Volyniensis*. 2022. № 4. С. 159–164. DOI: 10.32782/APV/2022.4.25
10. Близнюк Т., Яців С. Цифрові інструменти Flipgrid та Kahoot у навчанні англійської мови у початковій школі: методичні аспекти. *Освітні обрії*. 2024. Т. 58. № 1. С. 50–55. DOI: 10.15330/OBR11.58.1.50–55
11. Галацин К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 27. Т. 1. С. 246–251. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/da6675aa-2a57-4091-ae2f-d291fa8f666a/content> (дата звернення: 06.07.2025).
12. Антонов Є. В. Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи : дис. доктор філософії : спец.. 011 – Освітні, педагогічні науки. Житомир, 2024. (дата звернення: 05.07.2025).
13. Blyznyuk O. Current experience in the use of digital educational resources: future primary school teachers' training. *Журнал Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника*. 2024. Т. 11. № 3. С. 91–98. DOI: 10.15330/JPN11.3.91-98
14. Özdemir O., Seçkin H. Quantifying cognitive and affective impacts of Quizlet on learning outcomes: a systematic review and comprehensive meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. 2024. Vol. 15. Article 1349835. DOI: 10.3389/fpsyg.2024.1349835
15. Wang S., Xu T., Li H., Zhang C., Liang J., Tang J., Yu P. S., Wen Q. Large language models for education: a survey and outlook. *arXiv*. 2024. DOI: 10.48550/arXiv.2403.18105
16. Ge W., Sun Y., Wang Z., Zheng H., He W., Wang P., Zhu Q., Wang B. SRLAgent: Enhancing Self-Regulated Learning Skills through Gamification and LLM Assistance. *arXiv*. 2025. DOI: 10.48550/arXiv.2506.09968
17. Коломієць Т. Використання мобільних додатків та цифрових ресурсів у процесі підготовки здобувачів вищої медичної освіти з дисципліни «Англійська мова професійного спрямування». *Медицина та фармація: освітні дискурси*. 2024. № 4. С. 40–44. DOI: 10.32782/eddiscourses/2024-4-7