

РОЗДІЛ 1 УКРАЇНСЬКА МОВА

УДК 811.161.2:373.5.091.3:004.9

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2025.44.1.1>

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В ЗЗСО

USING DIGITAL GAMIFICATION TOOLS IN UKRAINIAN LANGUAGE LESSONS IN INSTITUTIONS OF GENERAL SECONDARY EDUCATION

Баньої В.Ф.,*orcid.org/0000-0001-7957-8080**кандидат філологічних наук, доцент,**доцент кафедри української мови**Ужгородського національного університету***Маринець В.В.,***orcid.org/0009-0008-3913-6710**вчителька української мови та літератури,**Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області*

У статті проаналізовано особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій та гейміфікації в освітньому процесі сучасної школи. З'ясовано, що в умовах інформаційного суспільства навчання трансформується від пасивного засвоєння знань до активної взаємодії учнів із навчальним середовищем, що сприяє формуванню інформаційно-цифрової грамотності, підвищенню мотивації та пізнавального інтересу. Окреслено понятійно-термінологічний апарат дослідження, зокрема дефініції гейміфікації в освіті, ігрового навчання, навчальної гри, ігрових методів навчання та цифрового освітнього інструменту. Проаналізовано дидактичні функції використання ІКТ на уроках української мови та літератури (пізнавальну, розвивальну, дослідницьку, комунікативну), а також узагальнено наукові підходи сучасних дослідників до впровадження цифрових технологій у навчання. Описано можливості застосування освітніх онлайн-платформ і сервісів («На Урок», «Всеосвіта», LearningApps, Quizizz, Kahoot, Quizlet, Classcraft, Classtime, ClassDojo, Gimkit, Classtools, Wordwall) як ефективних інструментів гейміфікованого навчання. Особливу увагу зосереджено на платформі Wordwall, охарактеризовано її функційні можливості, типи шаблонів, візуальні стилі, а також переваги використання під час диференційованого й індивідуального навчання. Встановлено, що впровадження онлайн-ігор сприяє активізації уваги учнів, підвищенню їхньої мотивації, зменшенню рівня тривожності та створенню позитивного емоційного фону на уроці. Водночас окреслено можливі труднощі застосування гейміфікованих елементів, пов'язані з технічними, організаційними та психолого-педагогічними чинниками. Підсумовано, що використання цифрових ігрових ресурсів є ефективним засобом удосконалення освітнього процесу за умови методично виваженого та збалансованого впровадження.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), гейміфікація, ігрове навчання, цифрові освітні інструменти, Wordwall, урок української мови, ЗЗСО.

The article analyzes the features of using information and communication technologies and gamification in the educational process of a modern school. It is established that in the conditions of the information society, learning is transforming from passive knowledge acquisition to active interaction of students with the educational environment, which contributes to the formation of digital and information literacy, increases motivation, and enhances cognitive interest. The conceptual and terminological framework of the study is outlined, including the definitions of *gamification in education*, *game-based learning*, *educational games*, *game-based teaching methods*, and *digital educational tools*.

The didactic functions of using ICT in Ukrainian language and literature lessons (cognitive, developmental, research and communicative) are analyzed, and scientific approaches of contemporary researchers to the implementation of digital technologies in education are summarized. The possibilities of applying educational online platforms and services ("Na Urok", "Vseosvita", LearningApps, Quizizz, Kahoot, Quizlet, Classcraft, Classtime, ClassDojo, Gimkit, Classtools, Wordwall) as effective tools of gamified learning are described. Particular attention is paid to the Wordwall platform, its functional capabilities, types of templates, visual styles, and advantages for differentiated and individualized learning.

It is determined that the implementation of online games promotes increased student engagement, enhances motivation, reduces anxiety levels and creates a positive emotional atmosphere in the lesson. At the same time, potential difficulties in the use of gamified elements related to technical, organizational, and psychological-pedagogical factors are identified. The study concludes that the use of digital game-based resources is an effective means of improving the educational process, provided that their implementation is methodologically balanced and appropriately moderated.

Key words: information and communication technologies (ICT), gamification, game-based learning, digital educational tools, Wordwall, Ukrainian language lessons, institutions of general secondary education.

Постановка проблеми. В умовах глобальної цифровізації актуальною є потреба в інноваційних підходах до організації навчання. Пріоритетним напрямом розвитку постає інтеграція сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (тобто ІКТ). Це забезпечує оновлення навчального середовища, розширює доступ до ресурсів та сприяє формуванню фахових компетентностей у майбутніх фахівців. Попри значний потенціал цифровізації, у сучасній школі спостерігається суперечність між високим рівнем зацікавленості учнів цифровим контентом та переважно репродуктивними методами викладання філологічних дисциплін. Питання застосування ІКТ у професійній діяльності вчителів (зокрема в аспекті їхньої співпраці та взаємодії) недостатньо широко розкрито в науковій літературі. Це зумовлює необхідність постійного аналізу й оновлення підходів, а також більш глибокого дослідження потенціалу ІКТ як засобу ефективної взаємодії між педагогами та учнями [5]. Важливо подолати сприйняття комп'ютерних технологій лише як елементів наочності й перетворити їх на інструмент активного навчання.

Одним із найефективніших підходів сучасні педагоги-практики вважають *цифрову гейміфікацію* – використання цифрових ігрових елементів у неігровому контексті. Реалізація такого аспекту стає можливою завдяки використанню спеціалізованих платформ (Wordwall, Kahoot, Quizizz тощо), які дозволяють трансформувати освітній простір у динамічне середовище для активної співпраці. Застосування цифрових інструментів гейміфікації на уроках української мови дає змогу не лише активізувати пізнавальну діяльність учнів, а й розвивати мовленнєві навички в цікавій та доступній формі. Це, зокрема, й визначає *актуальність* нашого дослідження, яка полягає в окресленні ефективних шляхів упровадження цифрових ігрових технологій у процес вивчення української мови в ЗЗСО, що відповідає сучасним тенденціям цифровізації освіти та сприяє формуванню нових підходів до організації навчального процесу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз наукових джерел свідчить про значний інтерес дослідників до проблеми впровадження ІКТ в педагогічний процес. Зокрема, переваги комп'ютерних технологій як засобу розвитку читачької культури обґрунтували О. Ісаєва [14], Г. Дегтярьова [11]. Питання результативності поєднання ІКТ із технологією критичного мис-

лення розкрито в працях Л. Яковенка [29] та Л. Зошук [12], а загальний вплив інноваційних методів на вивчення шкільних дисциплін вивчив О. Грищенко [10]. Теоретичне підґрунтя функціонування інформаційного суспільства та роль ІКТ у навчанні окреслив О. Готько, О. Чайковська [9], а специфіку використання цифрових засобів професійної підготовки майбутніх учителів-словесників детально проаналізували О. Кучерук, С. Караман та ін. [17].

Окреслені наукові підходи до використання інтернет-сервісів та формування ІКТ-компетентності педагогів створюють необхідне підґрунтя для впровадження більш складних педагогічних стратегій. Одним із етапів розвитку цифрової освіти стає гейміфікація освітнього простору. Питання теоретичного обґрунтування та практичної реалізації в ЗЗСО перебуває в центрі уваги багатьох сучасних дослідників. Зокрема, М. Бойцова та С. Болтач розглядають гейміфікацію як інноваційний підхід до комунікації в освіті, підкреслюючи її роль у трансформації взаємодії між суб'єктами навчання [2]. Питання підготовки вчителів до роботи в такому середовищі детально висвітлює Є. Антонов й акцентує на необхідності формування готовності майбутніх педагогів до гейміфікації освітнього процесу саме в основній школі для отримання якісних результатів навчання [1]. Важливим аспектом досліджень є розрізнення термінів *гейміфікація* та *ігрове навчання*, які в науковій літературі часто вживаються як синоніми. Як зазначають О. Панченко та О. Підгорна, гейміфікація передбачає лише запозичення ігрових елементів, а ігрове навчання вже базується на використанні повноцінної гри як форми засвоєння матеріалу, що є критично важливим для методично виваженого проєктування уроку [23; 25]. У контексті підвищення залученості учнів К. Нехаєнко та О. Кривонос визначають гейміфікацію як стратегічний інструмент мотивації, що дозволяє утримувати увагу сучасного школяра в умовах надмірного інформаційного шуму [20]. М. Мошкова та інші дослідники класифікують гейміфікацію як один із головних трендів сучасної освіти, що відповідає запитам «цифрового покоління» [18]. Для аналізованого питання цінною є студія Л. Кричун і Т. Нестеренко, які досліджують питання впровадження гейміфікованих елементів на уроках української мови, що дозволяє активізувати мовленнєву діяльність учнів [15]. Практичні аспекти

використання таких інструментів, як QR-коди та ігрові платформи, висвітлено в методичному посібнику О. Несенюк, яка пропонує конкретні алгоритми використання мобільних технологій та онлайн-сервісів; особлива цінність праці полягає в орієнтації на формування практичних навичок педагога щодо створення власних дидактичних ігор, що корелює з потребою вчителя української мови у швидкій адаптації цифрового інструментарію до специфічних мовних тем [19].

Аналіз наукового доробку згаданих дослідників свідчить про глибоке теоретичне обґрунтування ролі ІКТ у модернізації освіти. Водночас, незважаючи на ґрунтовні дослідження загальних аспектів, питання використання конкретних інструментів цифрової гейміфікації на уроках української мови в ЗЗСО залишається об'єктом додаткового вивчення й систематизації. Зокрема, потребують детальнішого опису алгоритми використання ігрових механік на таких платформах, як Wordwall, для досягнення конкретної навчальної мети на уроках української мови. Це і зумовлює вибір теми нашого дослідження та його спрямованість на вивчення практичного потенціалу гейміфікованих сервісів.

Постановка завдання. Мета – проаналізувати дидактичні функції ІКТ й можливості використання цифрових інструментів гейміфікації (через детальну характеристику платформи Wordwall) на уроках української мови в ЗЗСО та обґрунтувати їхню ефективність як засобу оптимізації процесу навчання.

Виклад основного матеріалу. Сучасне інформаційне суспільство суттєво трансформує роль школи, висуваючи нові вимоги до результатів навчання. Освітній процес уже не є пасивним засвоєнням знань: учень стає активним суб'єктом, який через вільну комунікацію та вирішення проблемних завдань формує власну мотивацію. Пріоритетним завданням закладу освіти є не лише передача інформації, а й формування інформаційно-цифрової грамотності здобувачів. Це вимагає впровадження інструментів, які б стимулювали пізнавальний інтерес учнів в умовах високотехнологічного середовища.

У науковому дискурсі середини 2010-х років найважливішим терміном для позначення технологій навчання, які використовували цифрові пристрої, вважали *комп'ютерні технології*. Зокрема, вони, за визначенням дослідників, поставали як спосіб подання й отримання знань, де основним інструментом обробки інформації був комп'ютер. Водночас *інформаційно-комунікаційні технології* науковці розглядали як спосіб

організації навчання із застосуванням сучасних електронних засобів, зокрема комп'ютерів, що допомагають зацікавити учнів, мотивувати їх до навчання, здобути знання та сприяти подальшому саморозвитку [21]. Проте динамічна трансформація освітнього простору та поява мобільних пристроїв, хмарних сервісів та ШІ зумовлюють необхідність уточнення термінології. Вважаємо, що в сучасних умовах доцільно трансформувати компонент *комп'ютерні* у більш містке позначення – *цифрові технології*. Це дозволяє змістити акцент із технічного засобу ПК на універсальність цифрового формату даних та розширити можливості ІКТ як інструменту інтерактивної взаємодії та саморозвитку учнів.

Л. Будулатій наголошує, що «на уроках української мови та літератури з використанням ІКТ реалізуються такі дидактичні функції: 1) *пізнавальна* (здобувачі освіти можуть отримати будь-яку необхідну інформацію); 2) *розвивальна* (працюють з комп'ютерними програмами, розвивають логічне мислення, пам'ять, уяву); 3) *дослідницька* (здобувачі освіти працюють у пошукових групах, виконують творчі роботи, створюють колективні проєкти, презентації, досліджують проблемні питання); 4) *комунікативна* (учні обмінюються інформацією; мають можливість зіставити різні погляди, дати їм оцінку, формувати свою позицію)» [3]. Схожі підходи до класифікації функцій пропонують у своїх працях А. Олійник, В. Ющенко [21; 28, с. 32], що підтверджує сталість наукового погляду на ІКТ як на багатофункційне середовище. Вважаємо, такий спектр функцій дозволяє вчителю-словеснику не лише подавати матеріал, але й комплексно формувати цифрову та мовну компетентність учнів.

У контексті порушеної проблематики важливо окреслити дефініцію таких термінів, як *гейміфікація в освіті*, *ігрове навчання*, *навчальна гра*, *ігрові методи навчання*, *цифровий інструмент*. Зокрема, якщо *гейміфікація в освіті* фокусується на стимулюванні мотивації через ігрові механіки [8], то *ігрове навчання* безпосередньо занурює учня в ігровий процес для вирішення навчальних завдань, допомагаючи глибше засвоїти знання, розвиваючи критичне мислення та вміння вирішувати проблеми [25]. Своєрідною одиницею такого навчання є *навчальна гра* [16], яка інтегрується в освітній процес через різноманітні *ігрові методи* (квести, рольові ігри, симуляції), які поєднують навчальний матеріал з елементами гри, щоб зробити навчання більш захопливим, динамічним та ефективним [13]. У сучасному вимірі

ефективна реалізація цих підходів неможлива без використання *цифрових освітніх інструментів*, які забезпечують технологічну підтримку ігрової взаємодії й призначені «для організації результативного освітнього процесу під час офлайн та онлайн навчання» [24]. Зауважимо, що ці поняття перебувають у системній єдності. Зокрема, цифровий освітній інструмент слугує технологічною платформою, на якій через ігрові методи розгортається навчальна гра або реалізуються стратегії гейміфікації (див. Таблицю 1). Такий комплексний підхід дозволяє перетворити ігрове навчання на цілісну систему, де технічні можливості цифрових засобів та дидактичний потенціал гри забезпечують максимальну ефективність засвоєння мовного матеріалу.

Широкий спектр цифрових засобів дозволяє педагогам не тільки самостійно моделювати освітній компонент, але й використовувати вже наявні напрацювання колег на таких освітніх порталах, як «На Урок», «Всеосвіта», LearningApps, Quizizz, Kahoot, Quizlet, Classcraft, Classtime, ClassDojo, Gimkit, Classtools, Wordwall та ін. Кожен із цих сервісів має унікальний набір інструментів, що відповідає певній дидактичній меті. Розглянемо детальніше практичний потенціал зазначених платформ у контексті сучасної мовної освіти.

Багатофункційними ресурсами, що забезпечують комплексну підтримку вчителя й учня, є національні освітні портали «На Урок» та «Всеосвіта». «На Урок» – найбільший український освітній онлайн-портал, завданням якого є виведення сучасного освітнього процесу на новий рівень і підтримка вчителів, які можуть публікувати власні розробки або користуватися матеріалами колег [22; 30]. «Всеосвіта» – універсальна освітня платформа, що об'єднує сервіси та інструменти в одному просторі для створення тестів, уроків та ведення електронного журналу з автоперевіркою; це забезпечує зручність, ефективність і комплексну підтримку в освітньому процесі. Ресурс також пропонує систему конкурсів та сезонних олімпіад з індивідуальними завданнями [27].

Сервісами для створення інтерактивних вправ та аналітичних завдань є *LearningApps*, *Wordwall*

та *Classtools*. *LearningApps* – це ресурс для створення інтерактивних додатків, спрямованих на засвоєння навчального матеріалу. Ресурс особливо ефективний для планування навчальних квестів, який може використовуватись як один із рівнів завдань [19, с. 8]. *Wordwall* та *Classtools* дозволяють створювати вправи для глибокого аналізу. Зокрема, *Classtools* пропонує такі методи, як «Фішбоун» (допомагає визначити причинно-наслідкові зв'язки між об'єктом і факторами, які на нього впливають); «Діаграма Вена» (прийом для порівняння, співставлення та виявлення спільних рис у поняттях, образах літературних героїв тощо), «Колесо життя» (метод, де коло розділене на сектори, кожен із яких символізує певний аспект життя, що дозволяє всебічно аналізувати персонажів літературних творів) [26].

Kahoot, *Quizizz*, *Quizlet*, *Classtime*, *Gimkit* використовуються найчастіше як платформи для гейміфікованого контролю та вікторин. *Kahoot* і *Quizizz* – ресурси для створення вікторин у реальному часі; крім того, *Kahoot* містить режим домашнього завдання, систему бонусів і використовує меми для підвищення мотивації учнів [7]. *Quizlet* – інструмент для роботи з флешкартками, що допомагає ефективно запам'ятовувати інформацію, зокрема в ігровому режимі «Матч», у якому користувачі можуть змагатися між собою на швидкість [8]. *Classtime* – хмарна платформа, що вирізняється командними іграми, які спрямовані на розвиток співпраці заради досягнення спільної мети [4], а *Gimkit* – це ігрова платформа, де учні «заробляють» віртуальну валюту за правильні відповіді, витрачаючи її на стратегічні «підсилення» у грі [6].

Ресурсами для створення цілісного ігрового світу та управління дисципліною є *Classcraft*, *ClassDojo*. *Classcraft* – це онлайн-платформа, що перетворює навчання на рольову гру. Учні створюють героїв, набувають досвіду за активність та беруть участь у «битвах з монстрами» й отримують нагороди, що сприяє мотивації, співпраці та залученню [6]. *ClassDojo* – сервіс для управління класом через систему позитивного зворотного зв'язку у вигляді балів і нагород, що сприяє формуванню відповідальної поведінки, мотивації та поліпшенню дисципліни в класі [8].

Таблиця 1

Поняття	Основний акцент	Приклад реалізації на уроці української мови
Гейміфікація	Мотивація (нагороди)	Система бонусних балів за активність
Ігрове навчання	Процес (гра = урок)	Проходження мовного квесту
Навчальна гра	Форма матеріалу	Інтерактивна вправа на Wordwall
Цифровий інструмент	Технічне середовище	Платформа Wordwall чи Kahoot

Спираючись на класифікацію Л. Будулатій, зазначені цифрові ресурси можемо розподілити за їхніми визначальними дидактичними функціями. Зокрема, для реалізації пізнавальної найбільш ефективними є портали «На Урок», «Всеосвіта», розвивальна функція повною мірою втілюється через інтерактивні вправи на Wordwall, LearningApps. Дослідницький потенціал учнів розкривається за допомогою аналітичних інструментів Classtools, а комунікативний складник успішно забезпечується через командну взаємодію на платформах Classtime, Kahoot (див. Таблицю 2).

Резюмуючи огляд цифрових ресурсів, зазначимо, що кожен з них має унікальний потенціал для гейміфікації уроків української мови. Проте ефективність їхнього застосування залежить не від кількості використання платформ, а від доцільного вибору відповідно до етапу уроку та дидактичної мети. Наш досвід інтеграції сервісів у процес вивчення конкретних тем на уроках української мови пов'язаний із використанням платформи Wordwall – багатофункційного інструменту для створення інтерактивного контенту. Авторські ігри на цій платформі апробовані в межах професійної діяльності. Вважаємо, що цей ресурс дає змогу вчителю ефективно реалізувати диференційований та індивідуальний підходи, пропонуючи учням різні типи завдань (друковані чи інтерактивні) з урахуванням освітніх потреб. Окрім інтуїтивного інтерфейсу, Wordwall надає можливість систематизувати матеріали в тематичні папки та адаптувати готові завдання колег відповідно до власної навчальної мети [31].

Функціонал Wordwall дозволяє адаптувати одну й ту саму вправу до різних вікових категорій учнів завдяки зміні візуального стилю (шаблонів «тем»). У процесі апробації ми з'ясували, що для учнів 5-7 класів найефективнішими є яскраві, ігрові теми (наприклад, «Підводний світ», «Космос», «Джунглі», «Домашні улюбленці», «Динозаври», «Телешоу»), які відповідають наоч-

но-образному мисленню та емоційному сприйняттю здобувачів. Натомість для старшокласників доцільно обирати нейтральні або мінімалістичні стилі (теми «Класична», «Висока читабельність», «Індиго», «Коркова дошка», «Детектив», «Неон»), які не відволікають від змісту завдання та відповідають естетичним уподобанням. Важливо, що зміна візуальної теми автоматично трансформує шрифт та звуковий супровід, створюючи цілісне навчальне мікросередовище.

Конструктивною основою Wordwall є система інтерактивних шаблонів, що визначають механіку й дидактичну спрямованість вправи. Серед найпопулярніших форматів такі: «Відповідники», «Вікторина», «Доповніть речення», «Знайдіть відповідність», «Випадкове колесо», «Сортування за групами», «Анаграма», «Відповідні пари» та ін. Особливою ж перевагою платформи є її функційна гнучкість: одна й та сама навчальна інформація може бути миттєво трансформована з одного шаблону в інший, що дозволяє варіювати рівень складності без зміни змістового наповнення. Крім того, наявність параметрів налаштування (зокрема таймера, обмеження кількості життів, зміни шрифту) забезпечує можливість адаптації завдання під конкретний темпоритм роботи класу та рівень підготовки учнів.

Висока ефективність платформи Wordwall зумовлена наявністю розвиненої системи зворотного зв'язку, що безпосередньо впливає на мотивацію здобувачів освіти. Після завершення гри сервіс автоматично генерує підсумковий результат (загальну кількість балів та витрачений час), забезпечуючи миттєву об'єктивну оцінку знань. Особливу дидактичну цінність мають такі інструменти рефлексії: «Список переможців», де гравець може побачити, на якому місці в рейтингу він опинився (реалізує ігровий елемент соціального змагання, стимулюючи учнів до покращення власних показників); «Показати відповіді» – дозволяє провести роботу над помилками, візуалізує правильні та хибні варіанти, що сприяє свідомому

Таблиця 2

Дидактична функція	Цифрові інструменти	Методичне призначення та ігрові елементи
Пізнавальна	«На Урок», «Всеосвіта», Quizlet	Накопичення бази знань, робота з теорією, термінологічні флешкартки, участь у дистанційних олімпіадах
Розвивальна	LearningApps, Wordwall, Gimkit	Тренування пам'яті та логіки через інтерактивні вправи-тренажери, квізи з миттєвим фідбеком та ігровою валютою
Дослідницька	Classtools, Classcraft	Аналіз текстів, тривалі навчальні квести, рольове моделювання
Комунікативна	Classtime, Kahoot, Quizizz, ClassDojo	Командна робота, змагання в реальному часі, обговорення результатів, система публічних нагород та рейтингів

засвоєнню матеріалу; «Почати знову» – дає змогу гравцеві пройти гру багато разів (формує ситуацію успіху, дозволяє закріпити навички). Отже, автоматизація контролю у Wordwall забезпечує гнучкість освітнього процесу: учитель використовує інтерактивні ігри як для ситуативного моніторингу (тематичного), так і для підсумкової перевірки рівнів засвоєння мовної компетенції.

Впровадження навчальних ігор, за нашими спостереженнями, сприяє інтенсивній активізації уваги учнів та їхній трансформації з пасивних слухачів у активних учасників освітнього процесу. Мультимедійний супровід (звукові та візуальні ефекти), а також механіка гейміфікації (система балів, рейтинги тощо) створюють потужний стимул для пізнавальної діяльності. Ігри мінімізують в учнів рівень стресу та нівелюють страх перед викликами. Ненапружена психологічна атмосфера у грі запобігає зниженню концентрації, спричиненому тривогою, що може впливати негативно на якість запам'ятовування матеріалу. Позитивні емоції, які домінують під час гри, знижують рівень втомлюваності та сприяють засвоєнню навіть найскладніших тем у невимушеній формі. Отже, ігрові технології можуть слугувати не лише інструментом навчання, а й засобом створення безпечного комфортного освітнього середовища.

Впровадження онлайн-ігор на уроках української мови (попри незаперечні переваги) актуалізує й ряд викликів, які вчитель повинен враховувати під час планування заняття: не в усіх школах є достатня кількість комп'ютерів, планшетів або стабільне інтернет-з'єднання; у разі технічних проблем (наприклад, відсутність Wi-Fi) урок може бути зірваний; існує ризик, що учень просто вгадав, а не свідомо обрав відповідь; учні можуть фокусуватися на результаті гри, а не на змісті завдання; часте використання ігор може посилити залежність від гаджетів та негативно вплинути на зір; деякі учні можуть сприймати гру як розвагу, не розуміючи її навчальної мети; не всі учні однаково сприймають ігровий

формат (є такі, які воліють працювати традиційно – з підручником, письмово). З огляду на ці технологічні, методичні, психофізіологічні й індивідуальні фактори-ризики вважаємо, що використання елементів гейміфікації має бути збалансованим, відповідати методичним вимогам і передбачати інтеграцію ігор у систему уроку як доповнення, а не повну заміну традиційних методів навчання.

Висновки. Отже, глобальні інформаційні зміни зумовлюють створення моделі активної взаємодії учнів та вчителів із цифровим освітнім середовищем; відповідно сучасний урок української мови в ЗЗСО повинен базуватися на принципі системної єдності технічного інструментарію ІКТ та дидактичного потенціалу гейміфікації. Аналіз роботи з онлайн-платформами підтвердив їхню здатність забезпечувати комплексну реалізацію пізнавальної, розвивальної, дослідницької та комунікативної функцій навчання. Загальна концепція гейміфікації в освіті підкреслює необхідність поєднання традиційних методів навчання з інноваційними підходами для досягнення кращих результатів у процесі освіти, підвищення мотивації та активнішої залученості учнів. Універсальним інструментом диференційованого й індивідуального навчання є ресурс Wordwall – платформа, яка завдяки варіативності ігрових шаблонів, можливості адаптації візуального оформлення відповідно до вікових особливостей учнів дозволяє створювати персоналізоване навчальне середовище. Інтеграція ігрових елементів зменшує рівень тривожності та створює сприятливий емоційний фон. З огляду на низку технічних, організаційних та інших ризиків, використання гейміфікації має ґрунтуватися на засадах методичної необхідності та системного підходу. Перспективи подальших розвідок вбачаємо в системному описі авторського кейсу інтерактивних вправ на платформі Wordwall та дослідженні їхнього впливу на динаміку сформованості визначальних мовних компетенцій учнів ЗЗСО.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Антонов Є.В. Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи: Доктор філософії: спец. 011 – Освітні, педагогічні науки; Житомирський державний університет імені Івана Франка. Житомир, 2024. 270 с. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/39267/1/dys-Antonov.pdf> (дата звернення: 13.10.25).
2. Бойцова М. П., Болтач С. В. Гейміфікація в освіті. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації*: матеріали І Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів, Одеса, 25–26 берез. 2021 р. / ред. С. В. Котлик; орг. ком.: Б.В. Єгоров (голова) та ін. Одеса: ОНАХТ, 2021. С. 9–10. URL: <https://card-file.ontu.edu.ua/items/39512eaf-becd-4eb8-92a5-5216d1026e8f> (дата звернення: 19.10.25).
3. Будулатій Л.М. Формування ключових компетентностей учнів на уроках української мови та літератури за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій. *Методика викладання української мови в сучасній*

школі: *теорія та практика*: всеукраїнська науково-практична конференція, м. Харків (31 березня 2020 р.), 2020.

4. Гаврилівна В.В. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. URL: <https://www.classtime.com/blog/heymifikatsiya-zasib-pidvyshchennya-motyvatyui/> (дата звернення: 28.01.2025).

5. Гейко О.П. Використання інноваційно-комунікаційних технологій в освіті. 2019. URL: <https://naurok.com.ua/stattya-vikoristannya-innovatsiyno-komunikatsiynih-tehnologiy-v-osviti-88619.html> (дата звернення: 09.03.2025).

6. Гейміфікація занять: кращі інструменти для вчителів. 2023 р. URL: https://znayshov.com/News/Details/heymifikatsiia_zaniat_krashchi_instrumenty_dlia_vchyteliv (дата звернення: 28.01.2025).

7. Гейміфікація у навчанні: як перетворити урок на гру. 2021. URL: <https://buki.com.ua/news/scho-take-geymifikatsiia/> (дата звернення: 22.01.2025).

8. Гончаров А. Що таке гейміфікація в освіті: ефективність – Bestclevers. 2024 р. URL: <https://www.bestcleverslms.com/piznavalne/shcho-take-heymifikatsiya-v-osviti/> (дата звернення: 28.01.2025).

9. Готько О., Чайковська О. Інформаційно-комунікаційні технології – як сучасний засіб навчання в освіті. *Молодь і ринок*, 2015. № 4. С. 130–134. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2015_4_28 (дата звернення: 29.03.2025).

10. Грищенко О.А. Педагогічні технології та інновації як показник педагогічної майстерності. Професійно-творча самореалізація майбутнього педагога в інноваційній освіті: монографія / відп. ред. М.О. Лазарев. Суми: СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2013. С. 27-44. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/32306372.pdf> (дата звернення: 23.04.2025).

11. Дегтярьова Г.А. Засоби інформаційно-комунікаційних технологій для розвитку ІК-компетентності вчителів філологічних дисциплін. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2016. Том 56. № 6. С. 107–120. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1442/1099> (дата звернення: 22.04.2025).

12. Зошук Л.М. Розвиток критичного мислення та медіаграмотності на уроках української мови та літератури: технології аналізу текстів, робота з фейковими новинами та інтерпретація художніх творів у сучасному контексті, 2025. URL: <https://vseosvita.ua/library/ctattia-rozvytok-krytychnoho-myslennia-ta-mediahramotnosti-na-urokakh-ukrainskoi-movy-ta-literatury-tekhnohii-analizu-tekstiv-robota-z-feikovymy-nov-923384.html> (дата звернення: 16.05.2025).

13. Ігрові методи у навчанні: інноваційні підходи та переваги 2024 р. URL: <https://mindscope.biz.ua/igrovi-metody-u-navchanni-innovatsijni-pidhody-ta-perevagy/> (дата звернення: 19.01.2025).

14. Ісаєва О.О. Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності, 2014. URL: http://media.ippo.kubg.edu.ua/wp-content/uploads/2014/08/isaeva_kreolizovanyj_tekst.doc (дата звернення: 22.04.2025).

15. Кричун Л. П., Нестеренко Т. А. (2024). До питання гейміфікації на уроках української мови. *Наукові записки*. Серія: Філологічні науки, (211), 58–62. URL: <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-211-8>

16. Кулаков Є., Радченко Л. Гра як спосіб кращого засвоєння навчального матеріалу. 2020. URL: <https://naurok.com.ua/gru-yak-sposib-kraschogo-zasvo-nnya-navchalnogo-materialu-185853.html> (дата звернення: 23.04.2025).

17. Кучерук О.А., Караман С.О., Караман О.В., Віннікова Н.М. Використання ІКТ для формування фахових компетентностей у майбутніх учителів української мови і літератури. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Т. 71, № 3. С. 196–214. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/2814/1496> (дата звернення: 12.04.2025).

18. Мошкова Н.В., Алексєєва Г.М., Горбатюк Л.В., Кравченко Н.В., Кортєз Х.І. Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти. *Молодь і ринок*: науково-педагогічний журнал. 2024. № 4 (224). С. 82–87. URL: <https://dspace.bdpi.org.ua/items/de9cd5bf-76df-487b-8cd2-e4a9b5b113e7> (дата звернення: 21.10.25).

19. Несенюк О.А. Гейміфікація в освіті. Використання QR-кодів в освітньому процесі: навч.-метод. посібн. / Житомир, 2021. 31 с. URL: <https://nmc.zt.ua/wp-content/uploads/2022/09/%D0%93%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F-%D0%B2-%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D1%96.pdf> (дата звернення: 07.05.2025).

20. Нехаєнко К.О., Кривонос О. М. Гейміфікація в освіті: інноваційний підхід до залучення та мотивації учнів. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації*. Матеріали III Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів, Одеса, 28–29 жовтня 2023 р. Одеса, Видавництво ОНТУ, 2023 р. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/38059/> (дата звернення: 21.01.2025).

21. Олійник А.А. Використання ІКТ на уроках мови та літератури як засіб зацікавлення учнів. 2014–2015. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-ikt-na-urokah-movi-ta-literaturi-yak-zasib-zacikavlennya-uchniv-20909.html> (дата звернення: 04.02.2025).

22. Освітній проект «На Урок» для вчителів. URL: <https://naurok.com.ua/> (дата звернення: 23.11.2024).

23. Панченко А. Гейміфікація та ігрове навчання: у чому різниця та як використовувати? 2021 р. URL: <https://budni.robota.ua/expert-thoughts/geymifikatsiya-ta-igrove-navchannya-u-chomu-riznitsya-ta-yak-vikoristovuvati> (дата звернення: 25.01.2025).
24. Паньків Г.В. Презентація «Цифрові інструменти на уроках музичного мистецтва». 2023. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-cifrovi-instrumenti-na-urokah-muzichnogo-mistectva-378485.html> (дата звернення: 04.05.2025).
25. Підгорна А. Відмінності між гейміфікацією й ігровим навчанням. 2023. URL: <https://arbook.info/vidminnosti-mizh-geymifikacziyeu-j-igrovim-navchannyam/> (дата звернення: 28.01.2025).
26. Черемісова Н. Цифрові інструменти для розвитку критичного мислення на уроках української мови та літератури. 2024. URL: https://znayshov.com/News/Details/tsyfrovi_instrumenty_dlia_rozvytku_krytychnoho_myslennia_na_urokakh_ukrainskoi_movy_ta_literatury (дата звернення: 22.03.2025).
27. Що таке Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/blogs/shcho-take-vseosvita-99940.html> (дата звернення: 23.04.2025).
28. Ющенко В. Доцільність застосування ІКТ на заняттях української мови та літератури: теорія, практика, досвід. *Українська мова і література в школі*: науково-методичний збірник, 2021. № 70. С. 31–33. URL: <https://znayshov.com/FR/11033/702021-31-34.pdf> (дата звернення: 29.03.2025).
29. Яковенко Л.М. Інноваційні підходи до формування критичного мислення на уроках української мови та літератури, 2025. URL: <https://vseosvita.ua/library/innovatsiini-pidkhody-do-formuvannia-krytychnoho-myslennia-na-urokakh-ukrainskoi-movy-ta-literatury-929819.html> (дата звернення: 16.05.2025).
30. SEO для великого освітнього порталу Naurok.com.ua. URL: <https://livepage.ua/cases/naurok-case-study.html> (дата звернення: 09.04.2025).
31. Wordwall – навчальні ресурси. URL: <https://wordwall.net/uk-ca/community/wordwall> (дата звернення: 23.04.2025).

Дата першого надходження рукопису до видання: 21.11.2025
Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 19.12.2025
Дата публікації: 31.12.2025