



Теорія та методика навчання

УДК 378.147:811.111

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.18119675>

Гейміфікація з використанням інтерактивних цифрових платформ у навчанні англійської мови для професійного спілкування

Подзигун Олена Анатоліївна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов,
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського, м.Вінниця, Україна,
opodzygun@vspu.edu.ua, <https://orcid.org/0000-0001-8376-2497>

Ткачук Наталія Петрівна

викладач кафедри природничих, правових та суспільних дисциплін,
фаховий коледж економіки і права Вінницького кооперативного інституту,
м.Вінниця, Україна, petrovna0705@gmail.com,
<https://orcid.org/0009-0000-1692-2606>

Прийнято: 12.12.2025 | Опубліковано: 29.12.2025

***Анотація:** Стаття присвячена дослідженню гейміфікації з використанням інтерактивних цифрових платформ як інструменту підвищення ефективності навчання англійської мови для професійного спілкування у закладах вищої освіти. Актуальність дослідження зумовлена трансформаційними процесами у сучасній освіті, цифровізацією навчального середовища та зниженням рівня навчальної мотивації здобувачів вищої освіти. У статті обґрунтовано необхідність переходу від репродуктивних методів до*



діяльнісних і мотиваційно орієнтованих технологій навчання, що відповідають когнітивним і психологічним особливостям покоління «digital natives».

Проаналізовано теоретичні засади гейміфікації крізь призму теорії самодетермінації Р. Райана та Е. Десі і концепції «поток» М. Чиксентміхаї, що дозволило окреслити психологічні механізми впливу ігрових елементів на формування внутрішньої навчальної мотивації студентів. Увагу зосереджено на ролі автономії, компетентності та соціальної взаємодії як ключових чинників мотиваційного залучення у процесі оволодіння англійською мовою для професійного спілкування. Уточнено поняття «гейміфікація» та «навчання на основі ігор», визначено їх дидактичну специфіку та можливості застосування в освітньому процесі.

У статті здійснено аналіз результатів упровадження гейміфікованих методик у вищій школі, що засвідчує позитивний вплив інтерактивних платформ на рівень мотивації, залученості, довготривалого засвоєння навчального матеріалу та зниження навчальної тривожності студентів. Окреслено дидактичний потенціал інтерактивних цифрових платформ як засобів реалізації гейміфікації та представлено приклади практичних завдань, орієнтованих на розвиток усіх видів мовленнєвої діяльності. Увагу приділено можливим ризикам гейміфікації та необхідності їх урахування в педагогічному дизайні занять.

Зроблено висновок, що гейміфікація з використанням інтерактивних цифрових платформ є ефективним засобом формування стійкої внутрішньої мотивації та оптимізації освітнього процесу, а запропоновані підходи можуть бути використані у навчанні англійської мови для професійного спілкування.

Ключові слова: гейміфікація, інтерактивні цифрові платформи, англійська мова для професійного спілкування, мотивація, самодетермінація, концепція потоку, ігрові механіки.



Gamification using interactive digital platforms in teaching English for specific purposes

Olena Podzygun

PhD in Pedagogy, Associate Professor of the Department of Foreign Languages
Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University, Vinnytsia, Ukraine,
opodzygun@vspu.edu.ua, <https://orcid.org/0000-0001-8376-2497>

Nataliia Tkachuk

Lecturer at the Department of Natural, Legal and Social disciplines,
Professional College of Economics and Law of Vinnytsia Cooperative Institute,
Vinnytsia, Ukraine, petrovna0705@gmail.com,
<https://orcid.org/0009-0000-1692-2606>

Abstract: *The article deals with the study of gamification using interactive digital platforms as a tool enhance teaching English for specific purposes in higher education institutions. The relevance of the research is determined by transformational processes in modern education, digitalization of the learning environment and the decrease in students' academic motivation. The article substantiates the need to move from reproductive methods to activity-based and motivation-oriented teaching technologies that correspond to the cognitive and psychological characteristics of the "digital natives" generation.*

The theoretical principles of gamification are analyzed through the prism of the Self-Determination Theory by R. Ryan and E. Deci and the "Flow" concept by M. Csikszentmihalyi, which allowed outlining the psychological mechanisms of the influence of game elements on the formation of students' internal learning motivation. Attention is focused on autonomy, competence and social interaction as key factors of motivational engagement in mastering English for specific purposes. The article



clarifies the concepts of “gamification” and “game-based learning,” defining their didactic specificity and application possibilities in the educational process.

The article analyzes the results of implementing gamified methods in higher education, demonstrating the positive impact of interactive platforms on students’ motivation, engagement, long-term retention of learning material and reduction of learning anxiety.

The didactic potential of interactive digital platforms as a means of implementing gamification is outlined and the examples of practical tasks focused on the development of all types of speech activity are presented. Attention is paid to the possible risks of gamification and the need to take them into account in the pedagogical design of classes.

It is concluded that gamification using interactive digital platforms is an effective means of fostering stable intrinsic motivation and optimizing the educational process, and the proposed approaches can be applied in teaching English for specific purposes.

Keywords: *gamification, interactive digital platforms, English for specific purposes, motivation, self-determination theory, flow concept, game mechanics.*

Постановка проблеми. Сучасна парадигма вищої освіти перебуває в умовах глибокої трансформації, зумовленої стрімким розвитком цифрових технологій, глобалізаційними процесами та суттєвими змінами у психологічному й когнітивному портреті студентської молоді. Від закладів вищої освіти дедалі частіше вимагається не лише передача знань, а й формування конкурентоспроможних фахівців, здатних до ефективної професійної комунікації англійською мовою в міжкультурному та міждисциплінарному середовищі.

Традиційні методи навчання іноземних мов, орієнтовані переважно на репродуктивну діяльність, механічне заучування лексико-граматичного



матеріалу та домінування фронтальних форм роботи, поступово втрачають свою ефективність. Вони дедалі менше відповідають освітнім запитам покоління «digital natives» – студентів, які сформувалися в умовах постійної взаємодії з цифровими медіа, характеризуються кліповим мисленням, потребою у швидкій зміні видів діяльності, високому рівні інтерактивності та негайному зворотному зв'язку.

Емпіричні та статистичні дослідження свідчать про зниження рівня навчальної мотивації та залученості студентів до вивчення англійської мови в межах традиційної лекційно-семінарської моделі. Зокрема, близько 45-50 % здобувачів освіти демонструють низький рівень інтересу до предмета, що пов'язано з монотонністю навчального процесу, одноманітністю завдань і недостатнім урахуванням індивідуальних когнітивних стилів навчання [1]. Така ситуація негативно позначається на формуванні комунікативної компетентності, особливо в контексті професійного іншомовного спілкування.

В умовах цифровізації освіти та зростаючої конкуренції на ринку освітніх послуг актуалізується потреба в пошуку інноваційних педагогічних інструментів, здатних підвищити внутрішню мотивацію студентів, активізувати їхню пізнавальну діяльність і забезпечити практичну спрямованість навчання англійської мови. Одним із найбільш перспективних напрямів у цьому контексті є гейміфікація – цілеспрямоване використання ігрових елементів, механік і сценаріїв у неігровому освітньому середовищі.

Особливого значення набуває застосування гейміфікації у поєднанні з інтерактивними цифровими платформами, які дозволяють моделювати професійно орієнтовані комунікативні ситуації, забезпечують адаптивність навчального контенту та сприяють формуванню навичок співпраці, критичного мислення й автономного навчання. Актуальність зазначеної проблематики підтверджується і світовими тенденціями розвитку освітніх технологій: за прогнозами, глобальний ринок гейміфікації в освіті зросте з 1,55 млн доларів у



2025 році до 18,63 млн доларів у 2033 році, що свідчить про зростаюче визнання ефективності цього підходу на міжнародному рівні [2].

Таким чином, існує об'єктивна потреба в науково обґрунтованому дослідженні потенціалу гейміфікації з використанням інтерактивних платформ як засобу підвищення ефективності навчання англійської мови для професійного спілкування у закладах вищої освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичне підґрунтя гейміфікації є предметом наукових пошуків багатьох вітчизняних та зарубіжних науковців. Фундаментальні психологічні механізми впливу гри на мотивацію розкриті в працях Р. Райана та Е. Десі, які сформулювали теорію самодетермінації [3]. Вагомий внесок у розуміння оптимальних умов навчальної діяльності зробив М. Чиксентміхаї, який обґрунтував концепцію «поток» як стану глибокої залученості та внутрішньої мотивації здобувачів освіти [4].

У сучасних дослідженнях гейміфікація розглядається не лише як сукупність ігрових елементів, а як цілісна педагогічна стратегія. Зокрема, С. Детердінг [5] та його послідовники підкреслюють значення осмисленої гейміфікації, орієнтованої на автономію, компетентність і соціальну взаємодію здобувачів освіти. У роботах Х. Хуо та Л. Чена [6] доведено, що інтерактивні цифрові платформи з елементами гейміфікації сприяють підвищенню мотивації та розвитку комунікативної компетентності під час вивчення іноземних мов у закладах вищої освіти.

Особливу увагу сучасні дослідники приділяють використанню гейміфікованих платформ у навчанні англійської мови для професійного спілкування. Так, Дж. Лі та К. Хамід [7] зазначають, що платформи Kahoot!, Quizizz та Mentimeter позитивно впливають на формування лексичної компетентності та навичок професійної комунікації завдяки змагальності, миттєвому зворотному зв'язку та можливості колективної взаємодії. Дослідження А. Альшарі та М. Альджара [8] підтверджують ефективність



гейміфікації у підготовці студентів нефілологічних спеціальностей до професійного іншомовного спілкування в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Специфіку впровадження гейміфікації в український освітній простір досліджують К. Бугайчук [9], О. Малюк [10] та Н. Сімонова [11], акцентуючи увагу на адаптації цифрових інструментів до умов змішаного та дистанційного навчання, а також на формуванні цифрової та комунікативної компетентностей студентів. Науковці О. Лабенко, В. Шабуніна та А. Горбаченко [1] пропонують інтегровану модель адаптивної гейміфікації, що передбачає діагностику мотиваційно-когнітивного профілю здобувачів освіти, поступовий перехід від зовнішніх до внутрішніх мотиваторів і рефлексивний зворотний зв'язок, зокрема із залученням інтелектуальних цифрових інструментів.

У своїх роботах Р. Деллос [12] та А. Шакер [13] наголошують, що інтерактивні платформи, зокрема Kahoot!, є ефективним засобом підвищення залученості студентів і формування навчальної активності завдяки використанню вікторин у режимі реального часу. Емпіричні дані щодо ефективності використання платформи Kahoot! у процесі навчання англійської мови представлено у дослідженні Дж. Байнум [2], де доведено позитивний вплив гейміфікованих завдань на розвиток мовленнєвих навичок і професійно орієнтованої лексики.

Виділення невіршених раніше частин загальної проблеми. Попри значну кількість наукових досліджень, присвячених гейміфікації в освіті, мотиваційний аспект її використання у навчанні англійської мови для професійного спілкування залишається недостатньо систематизованим і емпірично обґрунтованим. Більшість наявних публікацій розглядають мотивацію як вторинний ефект застосування ігрових елементів, не аналізуючи глибоко механізми формування внутрішньої навчальної мотивації студентів у процесі гейміфікованого іншомовного навчання.



Недостатньо висвітленим залишається питання співвідношення зовнішніх мотиваційних стимулів (бали, рейтинги, змагальність, нагороди) та внутрішніх чинників мотивації (інтерес, автономія, відчуття компетентності), що є ключовими складовими сталого залучення студентів до навчальної діяльності. У наукових джерелах бракує досліджень, які б комплексно оцінювали, наскільки гейміфікація сприяє переходу від ситуативної зацікавленості до стійкої пізнавальної мотивації у вивченні англійської мови професійного спрямування.

Крім того, недостатньо розробленими залишаються питання адаптації гейміфікованих підходів до різних мотиваційних профілів студентів та рівнів їхньої навчальної автономії. У більшості досліджень не враховується вплив інтерактивних платформ на емоційний стан здобувачів освіти, рівень навчальної тривожності та готовність до активної комунікації іноземною мовою в професійному контексті.

Таким чином, наявна потреба в поглибленому дослідженні мотиваційного потенціалу гейміфікації з використанням інтерактивних платформ, зокрема в аспекті формування внутрішньої мотивації, підтримання навчального інтересу та підвищення рівня залученості студентів до процесу оволодіння англійською мовою для професійного спілкування.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є обґрунтування ефективності використання гейміфікації з інтерактивними цифровими платформами у процесі навчання англійської мови для професійного спілкування у закладах вищої освіти, а також визначення її впливу на формування та розвиток мотиваційної сфери студентів.

Для досягнення поставленої мети в статті передбачається розв'язання таких завдань:

1. Охарактеризувати можливості гейміфікації з використанням інтерактивних цифрових платформ у навчанні англійської мови для професійного спілкування.



2. Проаналізувати вплив гейміфікованих елементів на рівень навчальної мотивації та залученості студентів.

3. Узагальнити практичний досвід застосування цифрових гейміфікованих інструментів і надати рекомендації щодо їх використання у закладах вищої освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Зміни в суспільстві призвели до суттєвих зрушень у професійній підготовці майбутніх спеціалістів: вони повинні володіти новими освітніми та інноваційними компетентностями, вмінням працювати з великими обсягами даних, досягати високого рівня інформаційної культури, бути мотивованими та мати розвинені здібності до професійного саморозвитку. Головною функцією сучасної професійної освіти є створення освітнього середовища, яке дозволить кожному студенту отримувати інформацію в обсязі та формі, необхідних для самовдосконалення та самонавчання [14, с. 69].

У цьому зв'язку гейміфікація з використанням інтерактивних платформ виступає дієвим інструментом створення мотиваційно насиченого освітнього середовища, яке сприяє розвитку професійних і мовних компетентностей, підвищенню інформаційної культури та активізації самостійної навчальної діяльності студентів у процесі вивчення англійської мови для професійного спілкування.

Важливо чітко розмежувати поняття «гейміфікація» та «навчання на основі ігор» (Game-Based Learning). Якщо останнє передбачає використання повноцінних ігор як основного засобу навчання, то гейміфікація – це інтеграція окремих ігрових елементів (балів, рівнів, бейджів, лідербордів, наративу) у традиційний навчальний процес, який сам по собі грою не є. Гейміфікація трансформує структуру діяльності, роблячи її більш захопливою, але не змінює її суті – здобуття знань [15].



Ефективність гейміфікованого підходу до навчання має ґрунтовне нейробіологічне обґрунтування, що підтверджується дослідженнями у сфері когнітивної нейронауки. Дослідження свідчать, що ігрові елементи активують систему винагород головного мозку, насамперед дофамінергічні шляхи, які відіграють ключову роль у процесах мотивації, уваги та навчання через підкріплення. Науковці зазначають, що очікування винагороди, характерне для ігрових та гейміфікованих середовищ, стимулює нейронні механізми, відповідальні за формування стійких навчальних асоціацій і покращення запам'ятовування. Таким чином, гейміфікація створює позитивну мотиваційну петлю, за якої навчальна діяльність асоціюється з емоційно значущим досвідом, що сприяє повторюваності навчальної поведінки та підвищенню її ефективності в освітньому процесі [16].

Ключовою теорією, що пояснює успіх гейміфікації, є теорія самодетермінації, розроблена Р. Райаном та Е. Десі. Згідно з цією теорією, для формування стійкої внутрішньої мотивації навчальне середовище має задовольняти три базові психологічні потреби особистості [3]:

1. Потреба в автономії. Студенти прагнуть відчувати себе ініціаторами власних дій. Гейміфікація задовольняє цю потребу, надаючи вибір: яку тему вивчати наступною, який рівень складності обрати, у якому темпі рухатися курсом.

2. Потреба в компетентності. Це бажання відчувати власну ефективність та майстерність. Традиційне оцінювання часто буває відстроченим, тоді як гейміфіковані системи надають миттєвий зворотний зв'язок. Прогрес-бари та нарахування балів візуалізують зростання навичок, даючи студенту відчуття «я можу це зробити».

3. Потреба у реляційності. Це потреба у приналежності до групи та соціальній взаємодії. Командні змагання, спільні квести та рейтингові таблиці



(лідерборди) створюють відчуття спільноти, де кожен внесок важливий для загального результату.

Ще одним важливим аспектом є досягнення стану «поток», описаного М. Чиксентміхаї. Це стан повного занурення в діяльність, коли людина втрачає відчуття часу та повністю концентрується на завданні. Потік виникає за умови ідеального балансу між складністю завдання та навичками суб'єкта. Якщо завдання занадто легке – виникає нудьга, занадто складне – тривога. Гейміфіковані системи з алгоритмами адаптивної складності дозволяють утримувати студента в цьому «коридорі потоку», забезпечуючи максимальну продуктивність навчання [4].

Аналіз результатів впровадження гейміфікованих методик в закладах вищої освіти демонструє їх високу результативність. Згідно з даними Американської психологічної асоціації, активне залучення студентів до ігрових процесів підвищує загальну мотивацію на 45,8 % порівняно з контрольними групами, що навчаються за традиційними методиками. Окрім того, фіксуються такі позитивні зміни:

- покращення показників утримання навчального матеріалу (довгострокова пам'ять на лексику та граматичні структури) на 25-30 %.
- збільшення часу, який студенти добровільно витрачають на виконання домашніх завдань та самостійну роботу, на 30-40 %. Це свідчить про перехід від зовнішнього примусу до внутрішнього інтересу.
- зниження рівня навчальної тривожності, особливо у студентів з низькою самооцінкою [2].

Дослідження показують, що гейміфіковані методики здатні позитивно впливати на розвиток усіх чотирьох основних мовних навичок:

- Аудіювання (Listening). Інтерактивні завдання з обмеженням часу, де студенти повинні почути ключове слово або інформацію, щоб пройти рівень,



змушують їх максимально концентруватися. Це тренує навичку вибіркового слухання.

- **Говоріння (Speaking).** Це одна з найскладніших навичок через психологічний бар'єр. Командні рольові ігри та сценарії конкуренції спонукають до активного спілкування, фокусуючись на досягненні комунікативної мети, а не на граматичній правильності.

- **Читання (Reading).** Гейміфіковані платформи перетворюють роботу з текстом на квест. Замість пасивного читання студенти шукають відповіді на запитання, щоб заробити бали або відкрити наступну частину історії, що підвищує глибину розуміння та аналізу тексту.

- **Письмо (Writing).** Використання платформ із функціями взаємоперевірки та миттєвої автоматичної перевірки орфографії в ігровому форматі сприяє покращенню якості письмових робіт та розвитку навичок редагування [1].

Сучасні цифрові платформи забезпечують широкі можливості для впровадження гейміфікованих підходів у навчальному процесі. Серед найбільш ефективних для академічного середовища виділяємо:

- **Kahoot!** Це одна з найпопулярніших платформ для створення вікторин. Її ключові елементи – яскраві кольори, динамічна музика, таймер зворотного відліку та рейтинги в реальному часі – створюють емоційне піднесення та дух здорової конкуренції. Дослідження показують, що регулярне використання Kahoot! для перевірки засвоєного матеріалу підвищує результати підсумкового тестування на 15-20 %. Він також підходить для етапу розминки або рефлексії [12].

- **Wordwall.** У платформі передбачено великий набір шаблонів, що дозволяє адаптувати завдання під мовні компетентності (лексика, граматики, читання тощо), а результати діяльності студентів можуть відстежуватися викладачем як під час аудиторної роботи, так і в автономному режимі. Інтерактивні ігрові



завдання сприяють глибшому розумінню матеріалу, залученню студентів до навчального процесу та різноманітності навчальної діяльності [17].

- Mentimeter. Це інструмент для створення інтерактивних презентацій, що дозволяє отримувати миттєвий зворотний зв'язок від усієї аудиторії. Функції «хмара слів» та живі опитування залучають до роботи навіть пасивних та сором'язливих студентів, які бояться висловлюватися вголос. Це ефективний інструмент для мозкового штурму та збору думок [7].

Ефективна гейміфікація у навчальному процесі не зводиться до простого використання ігор або інтерактивних елементів на занятті. Вона передбачає системний підхід, який інтегрує педагогічні цілі, мотивуючі механіки та структуровану організацію навчальної діяльності. Для досягнення максимального ефекту необхідно ретельно спроектувати гейміфікований курс, враховуючи потреби студентів, рівень їхньої підготовки та специфіку навчального матеріалу. Розглянемо основні етапи алгоритму проектування гейміфікованого курсу:

1. *Визначення цілей.* Чітко сформулюйте, які саме знання та навички мають бути сформовані.

2. *Вибір механік.* Слід обирати ігрові елементи, що відповідають цілям (наприклад, лідерборди для конкуренції, квести для самостійної роботи).

3. *Градуювання складності.* Завдання мають ускладнюватися поступово (від простого до складного), щоб підтримувати стан потоку.

4. *Зворотний зв'язок.* Забезпечте систему миттєвої реакції на дії студента (автоматична перевірка, коментарі викладача) [10; 11].

Наведемо приклади гейміфікованих завдань, ефективних для навчання англійської мови для професійного спілкування:

- *Vocabulary Quest (Словниковий квест).* Студенти проходять серію рівнів. Щоб розблокувати наступний етап, необхідно набрати певну кількість балів у лексичних вправах. Фінальна нагорода – цифровий бейдж «Vocabulary Master»



або бонусні бали до рейтингу. Такий підхід стимулює регулярне повторення лексики, підтримує мотивацію через систему винагород і формує навички самоконтролю.

• *Grammar Challenges (Граматичні виклики)*. Створення набору завдань різної складності (Easy, Medium, Hard). Студенти самостійно обирають рівень ризику: за складніше завдання дається більше балів, але й ціна помилки вища. Ця механіка задовольняє потребу в автономії, стимулює стратегічне мислення та сприяє формуванню відповідальності за власне навчання.

• *Team Competition (Командні змагання)*. Групова робота над перекладом, проектом або дебатами, де швидкість та якість виконання впливають на рейтинг команди. Це розвиває «soft skills», зокрема уміння працювати в команді, лідерські компетенції, навички комунікації та ефективного планування. Крім того, колективні ігрові ситуації створюють атмосферу підтримки й здорової конкуренції, що підвищує залученість студентів [1].

Головним завданням інструктування студентів щодо застосування навчальних стратегій у гейміфікованому освітньому середовищі є надання їм ефективних інструментів для організації власної навчальної діяльності. Зокрема, йдеться про формування здатності до самодіагностики, визначення власних сильних і слабких сторін у процесі оволодіння англійською мовою для професійного спілкування, а також усвідомлення тих навчальних прийомів і цифрових інструментів, які сприяють найбільш результативному засвоєнню мовного матеріалу [18].

Попри численні переваги, некритичне використання гейміфікації несе певні загрози, які викладач повинен враховувати:

1. *Експлуатація зовнішньої мотивації*. Надмірний акцент на балах, рейтингах та нагородах може призвести до ефекту «витіснення». Студенти можуть почати навчатися лише заради балів, ігноруючи глибинне розуміння матеріалу. Коли нагорода зникає, зникає і мотивація.



2. *Нерівність мотивації.* Студенти з різними психотипами реагують на гру по-різному. Екстраверти та конкурентні особистості процвітають у середовищі лідербордів, тоді як студенти з низькою самооцінкою або високою тривожністю можуть відчувати демотивацію, бачачи своє ім'я в кінці списку. Тому важливо пропонувати альтернативні шляхи досягнення успіху (наприклад, індивідуальні квести без публічного рейтингу).

3. *Технічні бар'єри.* Відсутність стабільного інтернет-з'єднання, застарілі гаджети у студентів або недостатня цифрова компетентність викладача можуть звести нанівець усі зусилля. Необхідно передбачити технічну підтримку та інструктаж [19].

Отже, гейміфікація в навчанні англійської мови для професійного спілкування має розглядатися не як самодостатня педагогічна стратегія чи форма розваги, а як цілеспрямований інструмент підвищення навчальної мотивації та оптимізації пізнавальної діяльності студентів. Її ефективність безпосередньо залежить від педагогічної доцільності добору ігрових механік, їх відповідності дидактичним цілям заняття та збалансованості між зовнішніми стимулами і формуванням внутрішньої мотивації. Раціональне поєднання гейміфікованих елементів із традиційними методами навчання дозволяє не лише активізувати студентів, а й забезпечити глибоке засвоєння навчального матеріалу, розвиток професійної іншомовної комунікативної компетентності та позитивне емоційне ставлення до процесу навчання загалом.

Висновки. Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що гейміфікація з використанням інтерактивних цифрових платформ є ефективним і перспективним засобом модернізації процесу навчання англійської мови для професійного спілкування у закладах вищої освіти. Її впровадження сприяє подоланню однієї з ключових проблем сучасної вищої школи – низького рівня навчальної мотивації студентів, що характерна для традиційних репродуктивних методів навчання.



Аналіз теоретичних положень і результатів практичного впровадження гейміфікованих методик засвідчує, що педагогічно обґрунтоване використання ігрових елементів позитивно впливає на мотиваційну сферу студентів, зокрема сприяє формуванню внутрішньої мотивації, підвищенню рівня залученості до навчальної діяльності та зниженню навчальної тривожності.

Дослідження показало, що інтерактивні платформи Kahoot!, Wordwall та Mentimeter володіють значним дидактичним потенціалом у навчанні англійської мови для професійного спілкування, оскільки забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, адаптивність завдань, візуалізацію прогресу та соціальну взаємодію. Їх використання дозволяє ефективно реалізувати положення теорії самодетермінації та концепції «поток», створюючи сприятливі умови для стійкої навчальної мотивації.

Водночас успішність гейміфікації значною мірою залежить від методичної підготовки викладача, його здатності проектувати навчальний процес із урахуванням індивідуальних мотиваційних особливостей студентів, а також забезпечувати баланс між ігровою формою та освітнім змістом. Некритичне або надмірне використання ігрових елементів може призвести до домінування зовнішньої мотивації, що потребує зваженого педагогічного підходу.

Перспективи подальших наукових досліджень вбачаємо у розробці адаптивних гейміфікованих навчальних середовищ із використанням технологій штучного інтелекту, що дозволить персоналізувати навчальні траєкторії студентів, глибше враховувати їхні мотиваційні профілі та підвищити ефективність навчання англійської мови для професійного спілкування в умовах цифрової трансформації освіти.



Список використаних джерел

1. Лабенко О. В., Шабуніна В. В., Горбаченко А. Л. Гейміфікація у викладанні англійської мови як засіб підвищення мотивації в академічному середовищі. *Закарпатські філологічні студії*. 2025. Вип. 41(2). С. 24-42.
2. Vynum J. The Effectiveness of Gamification in Enhancing English Language Learning: Comprehensive Study. *Journal of Language Education*. 2024. Vol. 45(3). P. 210-228.
3. Ryan R. M., Deci E. L. Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions. *Contemporary Educational Psychology*. 2020. Vol. 61. Art. 101860.
4. Csikszentmihalyi M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, 1990.
5. Deterding S. Meaningful gamification: Toward a theory of intrinsic motivation in gameful design. *Human-Computer Interaction*. 2021. Vol. 36, № 2. P. 1-39.
6. Huo H., Chen L. Effects of gamified digital platforms on EFL learners' motivation and engagement in higher education. *Computer Assisted Language Learning*. 2022. Vol. 35, № 9. С. 2071-2095.
7. Hamid K., Lee J. Using Kahoot! and Quizizz to support professional English learning in higher education. *Journal of Language and Education*. 2021. Vol. 7, № 4. С. 83-95.
8. Alsharari A., Aljarrah M. Gamification in ESP instruction: Enhancing professional communication skills through digital platforms. *Teaching English with Technology*. 2022. Vol. 22, № 3. С. 35-52.
9. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. *Дистанційна освіта України 2015*. 2015. С. 39-43.



10. Малюк О. С. Впровадження гейміфікації для стимулювання навчання та мотивації студентів. *Вісник Вінницького національного технічного університету*. 2024. № 1. С. 45-56.
11. Сімонова Н. В. Цифрові інструменти гейміфікації навчального процесу молодших учнів в умовах дистанційного навчання. *Педагогічні науки*. 2024. № 2. С. 1-18.
12. Dellos, R. Kahoot! A Digital Game Resource for Learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2015. 12(4), 49-52.
13. Shaker A., Hurst P., Marshall E. The effect of Kahoot on undergraduate student anxiety and confidence when studying statistics. *MSOR Connections*, 2021, 19(2), P. 41-54.
14. Шахіна І.Ю., Подзигун О.А., Петрова А.І., Ткачук Н.П. Педагогічні умови підвищення якості процесу навчання в умовах інформаційного середовища. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2024, Вип. 71, С. 67-81.
15. Seaborn K., Fels D. Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*. 2015. Vol. 74. P. 14-31.
16. Howard-Jones P., Jay T. Reward, learning and games. *Current Opinion in Behavioral Sciences*. 2016. Vol. 10. P. 65-72.
17. Білова А. Implementing enjoyable learning strategy with Wordwall in the EFL classroom. *Anglistics and Americanistics*. 2023. № 20. С. 41-46.
18. Dmitrenko N., Petrova A., Podzygun O. The role of learning strategies in the process of ESP acquisition of intending educators. *Society. Integration. Education*. Rezekne Academy of Technologies, 2021. P. 535-546.
19. Hanus M., Fox J. Assessing the effects of gamification and competition on the benefits of game-based learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 2015. Vol. 24(2). P. 169-188.