



**Інформаційно-комунікаційні технології в освіті**

УДК 340.1:378.147:004.9

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20827056>

**Гейміфікація як інструмент підвищення ефективності мовної підготовки**

**Романов Ігор Ігорович**

кандидат педагогічних наук, доцент, професор кафедри мовної підготовки,

Національна академія внутрішніх справ,

Солом'янська площа, 1, м. Київ, 03035, Україна

<https://orcid.org/0000-0003-3511-5230>

**Усачова Катерина Сергіївна**

кандидат філологічних наук, доцент кафедри ділової української та іноземних

мов Навчально-наукового інституту психології та права,

Національна академія внутрішніх справ,

Солом'янська площа, 1, м. Київ, 03035, Україна

<https://orcid.org/0000-0002-8345-1485>

**Прийнято: 25.05.2026 | Опубліковано: 30.05.2026**

***Анотація: Мета.** Сучасне освітнє середовище потребує інтеграції принципово нових, інноваційних рішень для вдосконалення різних аспектів навчального процесу. У статті розглянуто гейміфікацію як сучасний педагогічний інструмент підвищення ефективності мовної підготовки здобувачів освіти.*

***Методи.** В дослідженні використано загальнотеоретичні методи, зокрема аналіз та синтез, узагальнення, систематизацію. **Результати.** Проаналізовано наукові підходи до визначення сутності гейміфікації, її основні принципи та механізми впливу на освітній процес. Основним завданням сучасного підходу до*



мовної підготовки детерміновано розвиток мовних і мовленнєвих компетентностей, при цьому гейміфікація зміщує акценти на засоби навчання, активно залучаючи інтерактивні та проєктні технології. Встановлено, що використання елементів ігрового дизайну в навчанні іноземних мов сприяє підвищенню навчальної мотивації, активізації пізнавальної діяльності, формуванню позитивного ставлення до навчання та розвитку мовленнєвих компетентностей. Особливу увагу приділено використанню цифрових платформ і сервісів, які забезпечують реалізацію гейміфікованого навчання в умовах сучасного освітнього середовища. Визначено переваги та обмеження застосування гейміфікації у мовній підготовці. Обґрунтовано доцільність інтеграції гейміфікаційних технологій у процес навчання іноземних мов як засобу підвищення якості освітнього процесу та формування стійкої мотивації до навчання. **Висновки.** У статті доведено, що гейміфікація позиціонується неодмінною компонентою актуального формату мовної підготовки, що спрямована на надання студенту комплексних знань, умінь та практичних навичок для перспективної успішної самореалізації як в професійній, так і в особистісній сферах життєдіяльності, ставлячи в основу принципи ініціативності, самостійності, вмотивованості, креативності та адаптивності майбутніх фахівців. Пріоритет таких технологій вбачається у відтворенні професійного середовища за допомогою комунікативно-ситуативних завдань, збагаченні креативного досвіду здобувачів освіти, максимальному наближенні до майбутньої фахової діяльності, розвитку мовної культури.

**Ключові слова:** іноземна мова, українська мова, цифрові технології, мотивація, освітній процес, ігрові форми, інтерактивне навчання.

## **Gamification as a tool for increasing the effectiveness of language training**



### **Romanov Ihor Ihorovich**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Professor of the Department of Language Training, National Academy of Internal Affairs, Solomyanska Square, 1, Kyiv, 03035, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0003-3511-5230>

### **Usachova Kateryna Serhiivna**

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Business Ukrainian and Foreign Languages, Educational and Scientific Institute of Psychology and Law, National Academy of Internal Affairs, Solomyanska Square, 1, Kyiv, 03035, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-8345-1485>

**Abstract: Objective.** *The modern educational environment requires the integration of fundamentally new, innovative solutions to improve various aspects of the educational process. The article considers gamification as a modern pedagogical tool for increasing the effectiveness of language training for students. Methods.* *The study used general theoretical methods, in particular analysis and synthesis, generalization, systematization. Results.* *Scientific approaches to determining the essence of gamification, its basic principles and mechanisms of influence on the educational process were analyzed. The main task of the modern approach to language training is determined by the development of language and speech competencies, while gamification shifts the emphasis to teaching aids, actively involving interactive and project technologies. It was established that the use of game design elements in teaching foreign languages contributes to increasing learning motivation, activating cognitive activity, forming a positive attitude towards learning and developing speech competencies. Particular attention is paid to the use of digital platforms and services that ensure the implementation of gamified learning in the conditions of a modern educational environment. The advantages and limitations of the use of gamification in*



language training are determined. The feasibility of integrating gamification technologies into the process of learning foreign languages as a means of improving the quality of the educational process and forming a sustainable motivation for learning is substantiated. **Conclusions.** The article proves that gamification is positioned as an indispensable component of the current format of language training, which is aimed at providing the student with comprehensive knowledge, skills and practical skills for promising successful self-realization in both professional and personal spheres of life, based on the principles of initiative, independence, motivation, creativity and adaptability of future specialists. The priority of such technologies is seen in recreating the professional environment through communicative and situational tasks, enriching the creative experience of education seekers, maximizing their approach to future professional activities, and developing language culture.

**Keywords:** foreign language, Ukrainian language, digital technologies, motivation, educational process, game forms, interactive learning.

**Постановка проблеми.** Сучасний етап розвитку України характеризується двома взаємопов'язаними процесами: активним курсом нашої держави до європейської інтеграції та необхідністю функціонування держави в умовах повномасштабного збройного вторгнення. Обидва чинники прямо впливають та суттєво підвищують вимоги до якості освіти, зокрема й мовної підготовки, як з української так і іноземних мов.

У законі України “Про забезпечення функціонування української мови як державної” є стаття 9, яка чітко визначає перелік осіб, які зобов'язані володіти державною мовою та використовувати її під час виконання службових обов'язків. Серед великого переліку осіб є “особи начальницького (середнього і вищого) складу Національної поліції, інших правоохоронних та розвідувальних органів, посадові особи інших органів, яким присвоюються спеціальні звання” та “особи рядового, сержантського і старшинського складу Національної поліції,



інших правоохоронних, розвідувальних органів, інших органів, яким присвоюються спеціальні звання” [1]. В межах іноземної мови, а саме англійської, одним із важливих документів є закон України “Про застосування англійської мови в Україні”, який чітко визначає статус англійської мови в державі, а також дає вичерпний перелік осіб, які зобов’язані володіти англійською мовою на достатньому рівні. Серед усього переліку осіб, наша увага зосереджена на пункт 5: “поліцейських середнього і вищого складу Національної поліції України.” [2]. Виходячи із цього пункту, розуміємо, що майбутні правоохоронці та правники, які зараз здобувають фах обов’язково мають оволодіти іноземною мовою. Таким чином, спостерігаємо беззаперечність важливості вивчення англійської та української мов, а також їх вміле використання в роботі. Оволодіння іноземними мовами, насамперед англійською як мовою міжнародного спілкування, права, дипломатії та стандартів НАТО, а також належний рівень ділового мовлення державною мовою стають не лише академічною, а й практичною необхідністю.

У цьому контексті особливої актуальності набуває питання впровадження сучасних педагогічних технологій, здатних підвищити ефективність мовного навчання в умовах обмеженого часового ресурсу та підвищеного стресового навантаження. Серед багатьох технологій, які існують, ми би хотіли зосередити свою увагу на гейміфікації. Гейміфікація освітнього процесу це застосування ігрових механік та принципів у неігрових освітніх контекстах [3]. Зараз існує велика кількість освітніх платформ, наприклад Quizlet, Kahoot, Memrise, WordWall, EdApp, а також ряд інших навчальних систем з ігровими елементами, які вже достатньо давно та успішно використовуються вчителями та викладачами в освітньому процесі, проте їх умови використання та гарантії якості напряду залежать від тих, хто їх використовує [4].

Звісно, класична система навчання є добре знайомою та важливою, але в сучасному інформаційному світі наших здобувачів вищої освіти треба



зацікавлювати, тому ігрові методи вважаються дієвими. Таким чином, констатуємо той факт, що гейміфікація освітнього процесу повинна бути та застосовуватися викладачами на заняттях, зокрема з іноземної та української мов. Хоча, з іншого боку, освітній процес не повинен бути лише у формі гри, звісно в контексті вищої освіти, а це повинно бути поєднання різних методів та форм.

Застосування гейміфікації у мовній підготовці здобувачів вищої освіти ЗВО відкриває нові можливості для активізації пізнавальної діяльності курсантів/студентів, розвитку їх комунікативних умінь та формування позитивного ставлення до вивчення мов, зокрема української та іноземних.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Теоретичні аспекти гейміфікації, її сутність та педагогічний потенціал висвітлено у працях багатьох вітчизняних і зарубіжних дослідників. Аналіз наукових джерел свідчить про різні підходи до визначення поняття «гейміфікація», хоча більшість учених розглядають її як процес використання ігрової механіки для стимулювання активності, залучення та мотивації учасників освітнього процесу.

Гейміфікація стає важливим підходом до інтерактивної модернізації мовної підготовки, дозволяючи повніше реалізовувати завдання взаємозв'язку цілей, змісту, форм і методів навчання, розвитку професійних умінь і навичок. У цьому переконані низка учених, зокрема, Н. Курасова та ін. [5], А. Haleem та ін. [6], С. Srimanechai [7]. Дослідження сучасних підходів до формування мовної культури проведені сучасними вченими М. Vernacki та ін. [8], S. Vassievna [9], R. Koster [10], котрі розглядають мовну підготовку як систему комунікативних контекстуалізованих практик, що перетворюють рутинне запам'ятовування на захопливий процес, стимулюють інтерес, підвищують пізнавальну активність та значно пришвидшують здобуття нових мовних навичок.

Окремі аспекти проблематики розглядаються авторами К. Bevins, С. Howard [11], І. Шиманович, О. Халабузар [12], хто визначає ключові ігрові



елементи для мовної підготовки: впровадження системи балів, рейтингові таблиці, віртуалізація, додатки для самостійної роботи та мобільні технології, навчальні квести, створення інтерактивних вправ. Науковці наголошують на ефективності проєктного навчання, штучного інтелекту та імерсивної реальності, а також сучасних систем управління навчанням.

Учені Л. Зеленська, К. Ковінько [13], О. Özdemir, Н. Seçkin [14] обґрунтовують, що гейміфікація підвищує загальну якість мовної підготовки та володіє низкою педагогічних переваг, серед яких – підвищення емоційної залученості учасників освітнього процесу, оптимізація процесів запам'ятовування, зниження рівня стресу та формування сприятливого мікроклімату в навчальному середовищі.

### **Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.**

Незважаючи на значну кількість досліджень, питання ефективного використання гейміфікації саме у процесі мовної підготовки залишається актуальним та потребує подальшого наукового осмислення, особливо в контексті інтеграції цифрових технологій та сучасних освітніх платформ.

### **Формулювання цілей статті (постановка завдання)**

Метою статті є дослідження можливостей гейміфікації як інструменту підвищення ефективності мовної підготовки, визначення її основних переваг, особливостей використання та перспектив розвитку в сучасному освітньому процесі.

### **Виклад основного матеріалу дослідження.**

Поняття «гейміфікація» (англ. gamification) у сфері освіти означає застосування ігрових елементів, механік та принципів дизайну у навчальних процесах з метою підвищення залученості, мотивації та результативності здобувачів освіти [3]. Гейміфікація сьогодні розглядається як одна з найбільш перспективних освітніх технологій, здатних суттєво трансформувати традиційні підходи до навчання. Її сутність полягає не у створенні повноцінної гри, а у



використанні окремих ігрових елементів для досягнення освітніх цілей. Саме тому гейміфікація виступає ефективним засобом підвищення зацікавленості здобувачів вищої освіти та підтримання їх активності протягом усього процесу навчання. Гейміфікація в освіті має подвійну правову природу: з одного боку, вона є засобом реалізації конституційного права на освіту; з іншого – самостійним об'єктом правового регулювання, оскільки породжує специфічні правовідносини у сфері інтелектуальної власності, захисту даних та забезпечення якості освіти [15].

Мовна підготовка фахівців у правничій, правоохоронній, військовій сферах має свою специфіку, яка зумовлює особливі правові вимоги до застосування гейміфікації.

Особливого значення гейміфікація набуває у сфері мовної підготовки. Вивчення іноземної чи української мов потребує систематичної практики, регулярного повторення матеріалу та постійного вдосконалення мовленнєвих навичок. Саме на цьому етапі багато здобувачів освіти стикаються зі зниженням мотивації та втратою інтересу до навчання. Використання гейміфікованих завдань дозволяє подолати ці труднощі шляхом створення позитивного емоційного фону та залучення здобувачів вищої освіти до освітнього процесу.

Однією з головних переваг гейміфікації є її здатність впливати на мотиваційну сферу особистості. Отримання балів, досягнення нових рівнів, виконання місій та проходження квестів формують у здобувачів відчуття прогресу та успіху. Навіть незначні досягнення отримують візуальне підтвердження у вигляді нагород, що позитивно впливає на бажання продовжувати навчання [16]. Водночас важливо, щоб зовнішні стимули поєднувалися з внутрішньою мотивацією та не підміняли собою основну освітню мету.

Не менш важливим є вплив гейміфікації на розвиток комунікативних компетентностей. У процесі виконання командних завдань, участі в рольових



іграх та мовних квестах здобувачі вищої освіти отримують можливість застосовувати мовні знання у практичних ситуаціях. Такий підхід сприяє формуванню навичок усного мовлення, розвитку критичного мислення та вдосконаленню вмінь працювати в команді. Наприклад, платформа Kahoot дає можливість організувати інтерактивні вікторини у форматі змагання між різними командами курсантів/студентів/слухачів. Використання цього інструменту сприяє швидкому повторенню лексичного та граматичного матеріалу, а також забезпечує миттєвий зворотній зв'язок. Наприклад, Wordwall забезпечує створення інтерактивних завдань різного рівня складності [17].

Досвід використання гейміфікації у мовній підготовці свідчить про її позитивний вплив на якість засвоєння навчального матеріалу. Ігрові механіки сприяють кращому запам'ятовуванню нової лексики, активнішому використанню граматичних конструкцій та розвитку навичок аудіювання й читання. Крім того, гейміфіковані завдання дозволяють створити безпечне середовище для навчання, у якому помилки сприймаються як природна складова освітнього процесу, а не як причина для негативної оцінки.

Разом із тим використання гейміфікації не позбавлене певних труднощів. Однією з головних проблем є ризик зосередження уваги здобувачів вищої освіти виключно на отриманні винагород замість досягнення навчальних результатів. Крім того, ефективне впровадження гейміфікації потребує належного технічного забезпечення, цифрової компетентності викладача та значних часових витрат на розроблення якісних навчальних матеріалів.

З огляду на сучасні тенденції розвитку освіти можна стверджувати, що гейміфікація поступово перетворюється з додаткового інструменту на важливий компонент освітнього середовища. Її поєднання з цифровими технологіями, дистанційним навчанням та елементами штучного інтелекту створює нові можливості для персоналізації навчання та підвищення його ефективності.



**Висновки.** Проведений аналіз дозволяє зробити висновок, що гейміфікація є ефективним інструментом підвищення результативності мовної підготовки, як в межах вивчення української, так й іноземних мов. Використання ігор сприяє зростанню мотивації здобувачів вищої освіти, активізації їхньої пізнавальної діяльності та формуванню позитивного ставлення до процесу вивчення мови, зокрема й іноземної.

Вважаємо, що найбільшій ефективності гейміфікація досягає за умови її поєднання з сучасними цифровими технологіями та комунікативно орієнтованими методиками навчання. Застосування інтерактивних платформ, систем досягнень, рейтингових механізмів і навчальних квестів сприяє підвищенню рівня залученості здобуваців вищої освіти та покращенню результатів навчання.

Водночас ефективність використання ігрових форм значною мірою залежить від викладача та врахування індивідуальних особливостей кожного зі здобувачів вищої освіти.

### Список використаних джерел

1. Про забезпечення функціонування української мови як державної: Закон України №2704-VIII від 16.01.2026. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2704-19#Text>
2. Про застосування англійської мови в Україні: Закон України №3760-IX від 01.01.2025. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3760-20#Text>
3. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, 2012. 148 p.
4. Навчальні платформи гейміфікації. <https://ahaslides.com/uk/blog/gamification-learning-platforms/>
5. Курасова Н., Степанова К., Різак Г. Роль віртуальної реальності у створенні індивідуалізованих освітніх траєкторій для студентів. *Horizons*



- of Innovation: Conference on Multidisciplinary Trends in Science 2024.* Futurity Research Publishing, 2024. Pp. 154–159. <https://futuraity-publishing.com/wp-content/uploads/2024/02/Kurasova-N.-Stepanova-K.-Rizak-G.2024.pdf>
6. Haleem A., Javaid M., Qadri M. A., Suman R. Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers.* 2022. Vol. 3. Pp. 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
  7. Srimanechai C. Digital Content Platform For Education In The Next Normal. *Journal of Technical Education Development.* 2023. Vol. 35(127). Pp. 87–98. <https://doi.org/10.14416/j.ted.2023.09.003>
  8. Bernacki M. L., Greene J. A., Crompton H. Mobile technology, learning, and achievement: advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology.* 2020. Vol. 60. <https://doi.org/10.1016/J.CEDPSYCH.2019.101827>
  9. Vassievna S. R. Use Of Modern Information Technologies In The Educational Process. *The American Journal of Social Science and Educational Innovations.* 2021. Vol. 03(03). Pp. 514–517. <https://doi.org/10.37547/tajssei/volume03issue03-81>
  10. Koster R. *Theory of fun for game design.* O'Reilly Media, Inc., 2013.
  11. Bevins K., Howard C. *Game Mechanics and Why They Are Employed: What We know About Gamification So Far, Issues and Trends in Educational.* 2018. Vol. 6(1). Pp. 1–21.
  12. 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. <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](#)

13. 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
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. Маркотенко Т. Гейміфікація освітнього процесу в початковій школі під час навчання мови. *Вісник науки та освіти*. 2024. №5(23). С. 1123–1136. <https://perspectives.pp.ua/index.php/vno/article/view/12102/12163>
16. Капустіна В. Гейміфікація в освіті. *Інститут прикладної педагогіки*, 2025. <https://ipp.org.ua/geimifikatsiya-v-osviti-motyvatsiya-ta-rezultaty-navchannya/>
17. Тарнопольський О., Кожушко С., Кабанова М. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Сучасні технології навчання іноземних мов та культур*. 2018. №3(95). С. 15–22. <http://fl.knlu.edu.ua/article/view/142589/140052>