



ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

УДК 37.024.7:371.391.2:007.2

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.14998781>

**Гейміфікація у військовій освіті як інструмент розвитку іншомовної
комунікативної компетентності**

Жиздюк Ганна Андріївна

заступник начальника кафедри іноземних мов, Військова академія,
м. Одеса, Україна, <https://orcid.org/0009-0004-8562-306X>

Прийнято: 13.02.2025 | Опубліковано: 28.02.2025

Анотація: Мета дослідження – теоретичне обґрунтування впливу гейміфікації засобами інтернет-платформи Kahoot! на розвиток іншомовної комунікативної компетентності серед курсантів військових закладів вищої освіти. Методи дослідження. 1) ґрунтовний аналіз наукової літератури задля вивчення та узагальнення досліджень, що присвячені темі гейміфікації та використанню Kahoot! в освітньому процесі; 2) порівняльний аналіз задля зіставлення різних підходів до розвитку іншомовної комунікативної компетентності серед курсантів військових закладів освіти; 3) системний підхід задля виявлення зв'язків між застосуванням Kahoot! та рівнем розвитку іншомовної комунікативної компетентності в курсантів військових закладів освіти. Результати. Встановлено, що гейміфікація зумовлює застосування ігрових елементів у неігрових контекстах для підвищення мотивації, залученості здобувачів освіти, що сприятиме активному засвоєнню матеріалу, розвитку навичок співпраці та самостійному навчанню. Наголошено, що



гейміфікація є інструментом мотивації та інтерактивного навчання, а тому вона може бути засобом для розвитку мовленнєвих навичок і навичок комунікації, що є необхідними для успішного спілкування іноземною мовою. Задля досягнення високого результату у формуванні іноземної комунікативної компетентності слід застосовувати інноваційні та інтерактивні інструменти в освітньому процесі. Однією з таких інноваційних платформ є Kahoot!, яка надає досить широкі можливості для розвитку мовленнєвих навичок на умовах створення інтерактивного навчання, що є дієвим інструментом для проведення опитування в малих групах, наприклад, у вигляді вікторин перед іспитами. Авторами розглянуто реалізацію та інтеграцію платформи Kahoot! в освітній процес вивчення іноземної мови у військових освітніх закладах. На основі проведеного аналізу обґрунтовано рекомендації для викладачів щодо ефективного застосування платформи Kahoot! у процесі викладання іноземної мови у військових закладах вищої освіти. **Висновки.** Застосування Kahoot! у викладанні іноземної мови у військовій освіті сприяє підвищенню мотивації курсантів, покращує вивчення лексики, формує граматичні вміння та розвиває іноземну комунікативну компетентність. Завдяки аналізу результатів та адаптації матеріалу під військові особливості й термінологію значно покращиться якість викладання, що забезпечить підготовку курсантів до професійного спілкування іноземною мовою в майбутній діяльності.

Ключові слова: гейміфікація, платформа Kahoot!, іноземна комунікативна компетентність, військові заклади освіти, інтерактивне навчання, мовленнєві навички, мотивація, професійна діяльність.



Gamification in Military Education as a Tool for Developing Foreign Language Communication Competence

Hanna Zhyzdiuk

Deputy Head of the Foreign Languages Department Odesa Military Academy,
Odesa, Ukraine, <https://orcid.org/0009-0004-8562-306X>

***Abstract:** The purpose of the study is to theoretically substantiate the impact of gamification through the Internet platform Kahoot! on the development of foreign language communicative competence among cadets of military higher education institutions. Research methods. 1) in-depth analysis of scientific literature to study and summarise research on gamification and the use of Kahoot! in the educational process; 2) comparative analysis to compare different approaches to the development of foreign language communicative competence among military cadets; 3) systematic approach to identify the links between the use of Kahoot! and the level of development of foreign language communicative competence among military cadets. Results. It has been established that gamification leads to the use of game elements in non-game contexts to increase the motivation and involvement of students, which will contribute to active learning, development of cooperation skills and independent learning. It is emphasised that gamification is a tool for motivation and interactive learning, and therefore, it can be a means for developing speech and communication skills, which are necessary for successful communication in a foreign language. In order to achieve high results in the development of foreign language communicative competence, innovative and interactive tools should be used in the educational process. One of these innovative platforms is Kahoot!, which provides ample opportunities for the development of language skills on the basis of interactive learning. It is an effective tool for conducting*



surveys in small groups, for example, in the form of quizzes before exams. The authors consider the implementation and integration of Kahoot! Platform into the educational process of learning a foreign language in military educational institutions. Based on the analysis, recommendations for teachers on the effective use of Kahoot! Platform in the process of teaching a foreign language in military higher education institutions is substantiated. Conclusions. The use of Kahoot! in teaching a foreign language in military education helps to increase cadets' motivation, improves vocabulary learning, forms grammatical skills and develops foreign language communicative competence. By analysing the results and adapting the material to military specifics and terminology, the quality of teaching will be significantly improved, which will prepare cadets for professional communication in a foreign language in their future activities.

Keywords: *gamification, Kahoot! Platform, foreign language communicative competence, military educational institutions, interactive learning, language skills, motivation, and professional activity.*

Постановка проблеми. Сучасні наукові підходи до вивчення іноземних мов у військових закладах вищої освіти потребують постійної трансформації, що забезпечуватиме підвищення ефективності освітнього процесу, впливатиме на мотивацію курсантів, залучатиме їх до активного засвоєння освітнього матеріалу. Одним із таких інноваційних методів є гейміфікація, що уможлиблює впровадження інтерактивних платформ в освітній процес. Досить популярним інструментом гейміфікації є платформа Kahoot!, що поєднує елементи змагання, командної роботи, надає можливість миттєвого зворотного зв'язку на умовах ігрової діяльності.

Натомість розвиток іншомовної комунікативної компетентності є одним із вагомих складників підготовки військових фахівців в умовах глобальної безпеки



та євроінтеграційних процесів, що зумовлює ефективну взаємодію між союзниками та міжнародними платформами, а отже, вимагає володіння іноземною мовою на високому рівні. Однак нині спостерігається недостатня мотивація курсантів у разі застосування традиційних методів навчання. Запровадження платформи Kahoot! в освітній процес уможливорює розв'язання цієї проблеми шляхом створення змагального середовища, розвитку лідерських якостей, критичного мислення, швидкості реакції та безпосередньо комунікативних навичок у здобувачів вищої освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Гейміфікація є предметом багатьох досліджень. Так, Д. В. Кас'янов (D. V. Kasyanov) розглядає гейміфікацію в українському контексті становлення освіти [1], поряд із ним О. В. Саган досліджує гейміфікацію як сучасний освітній тренд [2]. Л. М. Козубцова, І. М. Козубцов, В. О. Ліщина, С. С. Штаненко виділяють концепцію навчально-тренувального комплексу підготовки військових спеціалістів інформаційної та кібербезпеки на засадах комп'ютерної гри (гейміфікації) [3]. Гейміфікацію як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців аналізує В. Ю. Бугаєва [4]. В. Гурська (V. Hurskaaya) досліджує віртуальні середовища як засіб підвищення ефективності викладання англійської мови для здобувачів освіти [5; 6].

Питання формування іншомовної комунікативної компетентності досліджується в низці наукових праць. Зокрема, Н. Муқан, Т. Горохівська, О. Ієвлєв, Н. Чубінська, В. Кобрин досліджують іншомовну компетентність із позиції поняттєво-категоріального дискурсу [7]. У контексті формування комунікативної культури здобувачів вищої освіти в процесі вивчення іноземної мови іншомовну компетентність розглядають І. В. Кухта [8], Л. Ф. Лозинська, Н. П. Курах та І. А. Депчинська [9]. Слід зазначити, що платформа Kahoot! досить



широко досліджена в працях таких науковців, як: А. І. Ванг (A. I. Wang), Р. Тахір (R. Tahir) [10]; П. Бава (P. Bawa) [11], К. Чжанг (Q. Zhang), З. Ю (Z. Yu) [12]; С. А. Лікоріш (S. A. Licorish), Г. Е. Овен (H. E. Owen), Б. Деніел (B. Daniel) [13]; Т. Фурсенко (T. Fursenko), Ю. Друзь (Y. Druz), Г. Друзь (G. Druz) [14].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми.

Відповідно, аналіз показав, що гейміфікація засобами Kahoot! недостатньо розглянута як інструмент розвитку іншомовної комунікативної компетентності саме у військовій вищій освіті, що й зумовлює актуальність цього дослідження.

Постановка завдання. Метою дослідження визначено теоретичне обґрунтування впливу гейміфікації засобами платформи Kahoot! на розвиток іншомовної комунікативної компетентності серед курсантів закладів вищої військової освіти. Завданнями дослідження є: 1) здійснити аналіз теоретичних засад гейміфікації в освіті та проаналізувати її вплив на освітній процес; 2) дослідити особливості застосування платформи Kahoot! у концепції військової освіти під час викладання іноземної мови; 3) обґрунтувати вплив платформи Kahoot! на розвиток іншомовної комунікативної компетентності курсантів військових закладів освіти; 4) запропонувати рекомендації для викладачів щодо ефективного застосування платформи Kahoot! з метою формування іншомовної комунікативної компетентності здобувачів освіти.

Об'єктом дослідження є гейміфікація у військовій освіті як засіб розвитку іншомовної комунікативної компетентності в курсантів.

Предметом дослідження є процес розвитку іншомовної комунікативної компетентності в курсантів засобами платформи Kahoot!.

Методи дослідження передбачають: 1) ґрунтовний аналіз наукової літератури задля вивчення та узагальнення досліджень, що присвячені темі гейміфікації та використанню Kahoot! в освітньому процесі; 2) порівняльний



аналіз задля зіставлення різних підходів до розвитку іншомовної комунікативної компетентності серед курсантів військових закладів вищої освіти; 3) системний підхід задля виявлення зв'язків між застосуванням Kahoot! та рівнем розвитку іншомовної комунікативної компетентності у здобувачів вищої військової освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація в освітньому процесі привертає увагу багатьох учених та дослідників, які дещо по-різному оцінюють її ефективність і практичні можливості застосування. Аналіз наукової літератури показує, що одні автори акцентують на мотиваційному потенціалі гейміфікації, інші ж звертають увагу на можливі обмеження і труднощі в її реалізації, треті – аналізують адаптацію гейміфікації до освітніх матеріалів. Отже, розглянемо дискусійність поглядів дослідників.

Л. М. Козубцова, І. М. Козубцов, В. О. Ліщина, С. С. Штаненко, що виділяють концепцію навчально-тренувального комплексу підготовки військових спеціалістів інформаційної та кібербезпеки на засадах комп'ютерної гри, під основними принципами гейміфікації розуміють «забезпечення отримання постійного, вимірного зворотного зв'язку від користувача, що забезпечує можливість динамічного коригування його поведінки» [3, с. 52]. Науковці пропонують основні аспекти гейміфікації на таких рівнях, як: «динаміка (використання сценаріїв, що вимагають уваги користувачів та реакції); механіка (використання сценарних елементів, як-от віртуальні нагороди, статуси, товари); естетика (створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості користувача); соціальна взаємодія (широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію користувачів)» [3, с. 52].

В. Ю. Бугаєва під поняттям «гейміфікація» розуміє освітню технологію, «яка стрімко розвивається, маючи величезний потенціал позитивно вплинути на



результативність навчального процесу» [4, с. 135]. Натомість С. В. Петренко наголошує, що гейміфікація є виключно інноваційною педагогічною технологією [15].

Гейміфікацію в українському контексті становлення освіти розглядає Д. В. Кас'янов (D. V. Kasyanov), підкреслюючи, що ігрова методика сприяє індивідуалізованому підходу до організації навчання, чим і підвищує його якість. Індивідуалізований підхід реалізується шляхом розроблення персоналізованих вправ, завдань, що дозволяє також підвищити й мотивацію, адже враховується особистісний контекст потреб, мотивів та бажань здобувача освіти. Дослідження підтверджує думку, що спостерігається позитивний вплив гейміфікації на взаємодію між людьми, хоча й виокремлено потенційні ризики, як-от відволікання здобувачів освіти, можливий негативний вплив гаджетів на здоров'я та проблеми в організації ігрової діяльності [1, с. 119–127]. Погляд на застосування індивідуалізованого підходу до освіти, зокрема й до аспектів гейміфікації, що зумовлює підвищення мотивації у здобувачів, знаходимо й в інших наукових працях [16; 17].

Л. М. Козубцова, І. М. Козубцов, В. О. Ліщина та С. С. Штаненко наголошують, що гейміфікація впливає на три сфери поведінки курсантів, а саме: на когнітивну («гра містить систему правил для гравців; забезпечує вирішення конкретних проблем, адаптованих до рівня кваліфікації гравця; зростання труднощів сприяє набуттю гравцями відповідних умінь; зміст і організація гри надають можливість курсантам йти різними маршрутами, які дозволяють гравцям вибирати власні проміжні цілі в рамках загального завдання»); емоційну («участь у грі дозволяє гравцям відчувати різні емоції – від радості, гордості за досягнуті успіхи до розчарування»); соціальну («зміст гри та її організація дозволяють гравцям виконувати нові ролі та приймати рішення») [3, с. 52–53].



Таким чином, зіставивши різні погляди науковців, можемо констатувати, що гейміфікація зумовлює застосування ігрових елементів у неігрових контекстах для підвищення мотивації, залученості здобувачів освіти, що сприяє активному засвоєнню матеріалу, стимулює їх до розвитку навичок співпраці та самостійного навчання.

Реалізація гейміфікації відбувається за такими напрямками: «дидактична мета ставиться курсантам (студентам) у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підкоряється правилам гри; освітній матеріал використовується як її засіб; у навчальну діяльність курсантів запроваджують елемент спортивного змагання, що перетворює дидактичне завдання в ігрове; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом» [3, с. 55].

Елементом ефективної гейміфікації є якісний зворотний зв'язок, що дає змогу гравцю почуватися впевнено та розуміти, на якому етапі він перебуває [2, с. 16]. Складниками, які дозволяють забезпечити мотиваційний аспект у здобувачів освіти, є: по-перше, наявність оціночної шкали з чіткими критеріями оцінювання; по-друге, наявний інструментарій задля підрахунку кількості балів, що буде визначати значущість прогресу; по-третє, наявність відкритого доступу для відстеження можливостей для переходу на новий рівень; по-четверте, врахування кількості спроб для розв'язання завдань [2, с. 17].

Отже, гейміфікація є інструментом мотивації та інтерактивного навчання, а тому вона може бути засобом для розвитку мовленнєвих навичок і навичок комунікації, що є необхідними для успішного спілкування іноземною мовою. Розглянемо сутність поняття «іншомовна комунікативна компетентність» і розглянемо методи гейміфікації, які уможливають ефективне формування цієї компетентності в умовах військової освіти.



Зокрема, Н. Мукан, Т. Горохівська, О. Ієвлев, Н. Чубінська і В. Кобрин досліджують іншомовну компетентність із позиції поняттєво-категоріального дискурсу і розглядають мовну комунікацію в контекстах – гносеологічному, онтологічному та прагматичному. Під поняттям «іншомовна комунікативна компетентність» дослідники розуміють «інтегральну якісну характеристику особистості, яка володіє системою знань, умінь, навичок, ставлень, ціннісних орієнтирів тощо, які необхідні для успішної, комунікативної взаємодії, адекватної місцю, часу й меті спілкування в умовах іншомовної комунікації для здійснення різних видів діяльності, пов'язаних із побутом, навчанням, проведенням наукових досліджень і виконанням професійних завдань та обов'язків» [7]. Дослідники наголошують, що складниками іншомовної комунікативної компетентності є граматичний, соціолінгвістичний, дискурсивний, стратегічний [7].

Своєю чергою І. В. Кухта, що розглядає іншомовну компетентність у контексті формування комунікативної культури здобувачів освіти в процесі вивчення іноземної мови, трактує поняття з позиції «інтегративного утворення особистості, яке має складну структуру і виступає як взаємодія і взаємопроникнення лінгвістичної, соціокультурної та комунікативної компетенцій, рівень сформованості яких дозволяє майбутньому спеціалісту ефективно здійснювати іншомовну, а отже, міжмовну, міжкультурну і міжособистісну комунікацію» [8]. Ми цілком погоджуємось із поглядом дослідника й, відповідно, будемо використовувати його думку в нашому дослідженні.

Стає очевидним, що задля досягнення високих результатів у формуванні іншомовної комунікативної компетентності слід застосовувати інноваційні та інтерактивні інструменти в освітньому процесі. Однією з таких інноваційних



платформ є Kahoot!, яка надає досить широкі можливості для розвитку мовленнєвих навичок на умовах створення інтерактивного навчання. Однак з огляду на специфіку військової освіти варто звернути увагу на концепційне застосування цієї платформи під час викладання іноземних мов.

А. І. Ванг (A. I. Wang), Р. Тахір (R. Tahir) розглядають Kahoot! як ігрову навчальну платформу, що використовується для перевірки знань здобувачів освіти, для формального оцінювання або для відпочинку від традиційних занять в аудиторії. Вони наголошують, що це одна з найпопулярніших ігрових навчальних платформ із 70 мільйонами активних унікальних користувачів щомісяця, якою користуються 50% студентів у США. Дослідження підтверджує, що Kahoot! позитивно впливає на успішність навчання, динаміку класу, ставлення здобувачів освіти і викладачів, а також має вплив на тривожність студентів. Серед основних проблем Kahoot! вчені виділяють технічні проблеми у вигляді ненадійного підключення до інтернету, запитання та відповіді, які важко читати на екрані, неможливість змінити відповідь після надсилання, стресовий тиск часу та його недостатню кількість для надання відповідей, страх через неправильну відповідь [10]. Ці ж результати підтвержені низкою наукових праць [11; 12; 13; 14].

М. Д. Світлик, що розглядає на прикладі платформи Kahoot! цілісну гейміфікацію освітнього простору, наголошує, що вона є швидким та інтерактивним способом презентувати нову тему, завдання, освіжити знання та навички з пройденого матеріалу, а також провести оцінювання знань [18]. Аналіз праці показує, що Kahoot! є найулюбленішою ігровою навчальною платформою завдяки простоті використання, швидкому результату та духу суперництва [19].

Kahoot! є дієвим інструментом для проведення опитування в малих групах, наприклад у вигляді вікторин перед іспитами. Здобувачі вищої освіти охоче



грають у цю гру, адже відчувають бажання отримати позитивний результат тесту у вигляді балів, значків, рейтингу чи нагород, що ще більше сприяє залученості здобувача освіти до освітнього процесу. А оскільки результати тесту видно одразу, учасники освітнього процесу мають можливість одразу обговорити допущені помилки чи з'ясувати складність виконаних завдань.

Водночас використання в платформі яскравого інтерфейсу та музичного супроводу підвищує зацікавленість і мотивацію до гри й покращує метакогнітивні здібності її учасників.

У Kahoot! здобувачі вищої освіти можуть кооперуватись у команди або ж грати в гру самостійно [21]. Однак перед початком гри, як зазначає М. Однороманенко [22], слід провести вступний детальний інструктаж про правила гри, особливості використання платформи загалом. Авторка наголошує, що Kahoot! є чудовим інструментом для вивчення іноземної мови шляхом розвитку лексичного запасу слів через нестандартну форму закріплення та повторення вивчених слів. Також ця платформа дозволяє вивчати синтаксис, граматику та стилістику шляхом додавання до гри аудіо- та відеоматеріалів, що також передбачає розвиток компетенції слухання.

Слід зазначити окремою складовою частиною Kahoot! побудову психоемоційного стану в учасників, адже гра асоціюється із приємними емоціями. Проте деякі здобувачі освіти відмічають, що у них з'являється стрес через страх програти [19].

Крім безумовних переваг, Kahoot! має й недоліки, зокрема: необхідність мати доступ до швидкісного та якісного інтернету; на різних електронних девайсах Kahoot! може працювати повільніше, що буде відображатись на результатах ігор, де необхідна спритність і швидкість реакції; створення завдань може вимагати суттєвих затрат часу.



Аналізуючи потенційні можливості Kahoot!, можна наголосити, що цей інструмент надає унікальні переваги для військових закладів освіти, адже дозволяє курсантам під час ігри практикувати граматичні та лексичні навички, застосовувати мову в наближених реальних ситуаціях. У цьому аспекті важливо дослідити, яким чином платформа Kahoot! може бути реалізована та інтегрована в освітній процес вивчення іноземної мови у військових освітніх закладах (табл. 1).

Таблиця 1

Реалізація та шляхи інтеграції платформи Kahoot! в освітній процес вивчення іноземної мови у військових закладах вищої освіти

Аспект	Опис
Цілі використання	Розвиток мовних та мовленнєвих навичок, підвищення мотивації в курсантів, оперативне оцінювання знань, формування духу лідерства, командної роботи
Форми інтеграції	Розроблення інтерактивних тестів, змагальних завдань, вікторини, адаптація матеріалу під тематику військової термінології
Можливості (методичні)	Перевірка знань лексики, граматики, аудіювання, перекладу та комунікативних навичок
Реалізація (технічна)	Доступ через ПК, планшети, смартфони; можливість використання в синхронному та асинхронному форматі
Особливості (з позиції військового аспекту)	Акцент на професійно зорієнтовані завдання, дотримання безпеки даних, урахування військової термінології
Переваги	Швидкий зворотний зв'язок, гейміфікація, можливість адаптації під навчальну програму, підвищення залученості курсантів
Труднощі	Обмежений доступ до гаджетів у деяких умовах, необхідність стабільного інтернет-з'єднання, можливі проблеми з кібербезпекою

Джерело: власна розробка автора

Розглянемо вплив платформи Kahoot! на розвиток іншомовної комунікативної компетентності курсантів за її складниками. Зокрема, одним із них є лексична компетентність, що формується шляхом активізації нової лексики



через вікторини, флеш-картки чи тестові завдання на Kahoot!. Граматична компетентність формується закріпленням граматичних структур через запитання з варіантами відповідей, вибір правильних слів чи створення речень. Комунікативна взаємодія забезпечується за допомогою завдань у форматі змагань, що передбачають обговорення відповідей чи командної роботи. Фонетична компетентність забезпечується шляхом тренування вимови через повторення слів та словосполучень після прослуховування аудіо.

На основі проведеного аналізу обґрунтуємо рекомендації для викладачів щодо ефективного застосування платформи Kahoot! у процесі викладання іноземної мови у військових закладах вищої освіти, що дозволить значно підвищити ефективність формування іншомовної комунікативної компетентності в курсантів та забезпечить їм навички для подальшої професійної діяльності (рис. 1).



Рис.1. Рекомендації для викладачів задля ефективного застосування платформи Kahoot! у процесі викладання іноземної мови у військових закладах освіти

Джерело: власна розробка автора

Висновки. Отже, застосування Kahoot! у викладанні іноземної мови у військовій освіті сприяє підвищенню мотивації курсантів, покращує вивчення лексики, формує граматичні вміння та розвиває іншомовну комунікативну компетентність. Завдяки адаптації матеріалу під військові особливості та термінологію значно покращиться якість викладання, що зумовить ефективну підготовку курсантів до професійного спілкування іноземною мовою в майбутній діяльності.



Список використаних джерел

1. Kasyanov D. V. Gamification in contemporary ukrainian research. *Scientific Notes of Junior Academy of Sciences of Ukraine*. 2024. No 2(30). P. 119–127.
2. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. 2022. № 100. С. 12–18.
3. Козубцова Л. М., Козубцов І. М., Ліщина В. О., Штаненко С. С. Концепція навчально-тренувального комплексу підготовки військових спеціалістів інформаційної та кібербезпеки на засадах комп'ютерної гри (гейміфікації). *Кібербезпека: освіта, наука, техніка*. 2022. № 2(18). С. 49–60.
4. Бугаєва В. Ю. Гейміфікація як спосіб формування активної професійної поведінки майбутніх фахівців ІТ галузі. *Педагогіка та психологія*. 2018. № 56. С. 129–135. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.577567> (дата звернення: 14.01.2025).
5. Hurskaya V. Virtual environments as a means of enhancing the efficiency of English language teaching for learners. *Академічні візії*. 2022. № 13. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/1507> (дата звернення: 14.01.2025).
6. Hurskaya V. Abbreviation and its place in the word-formation system of contemporary English language. *Romanian Journal of English Studies*. 2024. Vol. 21. No 1. P. 59–68.
7. Муқан Н., Горохівська Т., Ієвлєв О., Чубінська Н., Кобрин В. Іншомовна комунікативна компетентність: поняттєвого-категорійний дискурс. *Академічні візії*. 2023. No. 15. URL: <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/738> (дата звернення: 14.01.2025).



8. Кухта І. В. Іншомовна компетентність у контексті формування комунікативної культури студентів у процесі вивчення іноземної мови. *Вісник Вінницького політехнічного інституту*. 2010. № 4. С. 27–32.
9. Лозинська Л. Ф., Курах Н. П., Делчинська І. А. Формування іншомовної комунікативної компетентності студентів у процесі вивчення іноземної мови. *Академічні студії. Серія «Гуманітарні науки»*. 2022. № 1. С. 245–252.
10. Wang A. I., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – a literature review. *Computers & Education*. 2020. Vol. 149. P. 103818. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
11. Bawa P. Using Kahoot to inspire. *Journal of Educational Technology Systems*. 2019. No 47(3). P. 373–390.
12. Zhang Q., Yu Z. A literature review on the influence of Kahoot! on learning outcomes, interaction, and collaboration. *Educ Inf Technol*. 2021. No. 26. P. 4507–4535.
13. Licorish S. A., Owen H. E., Daniel B. Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *RPTEL*. 2018. No.13. DOI: <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8> (date of access: 14.01.2025).
14. Fursenko T., Druz Y., Druz G. Rationale behind using Kahoot in foreign language classes in modern higher education institutions: empirical aspect. *Journal of Information Technologies in Education (ITE)*. 2024. No 56. DOI: <https://doi.org/10.14308/ite000786> (date of access: 14.01.2025).
15. Петренко С. В. Gamification як інноваційна освітня технологія. *Інноватика у вихованні*. 2018. № 2(7). С. 177–185.
16. Vyshkivska V., Sylenko Y., Shykyrynska O., Myroshnychenko V., Shevchenko V., Kozlov Y. Tutoring as a means of individualizing the educational



process: an experimental study. *Proceedings of the International Scientific Conference “Society, Integration, Education – SIE2024”*. Rezekne, 2024. Vol. 1. P. 285–295.

17. Самойленко О. А., Міршук О. Є., Силенко Ю. В. Професійно-педагогічна підготовка фахівця у контексті сучасних реалій відкритого освітньо-наукового простору ЗВО. *Молодь і ринок*. 2023. № 5(213). С. 83–89.

18. Світлик М. Д. Гейміфікація освітнього простору: переваги та недоліки (на прикладі платформи Kahoot!). *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. 2024. № 2(147). С. 108–115. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/dspace.pdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/20254> (дата звернення: 14.01.2025).

19. Glowacki J., Kriukova Y., Avshenyuk N. Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. *Advanced education*. 2018. No 10. P. 105–110.

20. Göksün D. O., Gürsoy G. Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*. 2019. Vol. 135. P. 15–29.

21. Pindosova T. S. The use of Kahoot! in maritime English language teaching. *Наукові інновації та передові технології. Серія «Державне управління»*. 2023. №1(15). С. 308–319.

22. Однороманенко М. Застосування онлайн-платформи Kahoot у процесі викладання іноземних мов у технічних закладах вищої освіти. *Освіта і наука у мінливому світі: проблеми та перспективи розвитку*. Матеріали II Міжнародної наукової конференції. Дніпро, 2020. Ч. 1. С. 187–188. URL: <https://elar.tsatu.edu.ua/handle/123456789/10871> (дата звернення: 14.01.2025).