



Наукові перспективи  
Видавнича група



# Bulletin of Science and Education

серії: філологія, культура і мистецтво,  
педагогіка, історія та археологія, соціологія

№ 2(32) 2025

**Видавнича група «Наукові перспективи»  
Християнська академія педагогічних наук України**

***«Вісник науки та освіти»***

*(Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія»,  
Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)*

**Випуск № 2(32) 2025**

**Київ – 2025**

**Publishing Group «Scientific Perspectives»**

**Christian Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine**

*"Bulletin of Science and Education"*

*(Series" Philology ", Series" Pedagogy ", Series" Sociology ",  
Series" Culture and Art ", Series" History and Archeology")*

**Issue № 2(32) 2025**

Kiev – 2025

**«Вісник науки та освіти (Серія «Філологія», Серія «Педагогіка»,  
Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)»:  
журнал. 2025. № 2(32) 2025. С. 1955**

*Рекомендовано до видавництва Президією громадської наукової організації «Всеукраїнська Асамблея докторів наук з державного управління» (Рішення від 03.03.2025, № 1/3-25)*



**Згідно наказу Міністерства освіти і науки України 10.10.2022  
№ 894 журналу присвоєні категорії "Б" із історії та археології  
(спеціальність - 032 Історія та археологія) та педагогіки  
(спеціальність - 011 Освітні, педагогічні науки)**

**Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від  
23.12.2022 № 1166 журналу присвоєна категорія Б з філології  
(спеціальність - 035 філологія)**

*Журнал видається за підтримки Інституту філософії та соціології Національної академії наук Азербайджану, Всеукраїнської асоціації педагогів і психологів з духовно-морального виховання та Всеукраїнської асамблеї докторів наук з державного управління*

*Журнал публікує наукові розвідки з теоретичних та прикладних аспектів філології, соціології, науки про освіту, історії, археології, а також, культурології та мистецтвознавства з метою їх впровадження у сучасний науково-освітній простір.*

*Цільова аудиторія: вчені, лінгвісти, літературознавці, перекладачі, мистецтвознавці, культурознавці, педагоги, соціологи, історики, археологи, а також, інші фахівці з різних сфер життєдіяльності суспільства, де знаходиться застосування тематика наукового журналу*



Журнал включено до міжнародної наукометричної бази Index Copernicus (IC), Research Bible, міжнародної пошукової системи Google Scholar



**Головний редактор: Гурко Олена Василівна** - доктор філологічних наук, професор, завідувач кафедри англійської мови для нефілологічних спеціальностей Дніпровського національного університету імені Олеся Гончара, (Дніпро, Україна)

**Редакційна колегія:**

- ✚ Александрова (Верба) Оксана Олександрівна – доктор мистецтвознавства, доцент, професор кафедри теорії музики Харківського національного університету імені І. П. Котляревського, (Харків, Україна)
- ✚ Афонін Едуард Андрійович - доктор соціологічних наук, професор, Заслужений діяч науки і техніки України, (Київ, Україна)
- ✚ Булатов Валерій Анатолійович - старший викладач кафедри дизайну Українського гуманітарного інституту, член спілки дизайнерів України
- ✚ Вакулук Ірина Іванівна - кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри журналістики та мовної комунікації Національного університету біоресурсів і природокористування України (Київ, Україна)
- ✚ Волошенко Марина Олександрівна – доктор педагогічних наук, доцент, доцент кафедри психології та соціальної роботи, Національний університет "Одеська політехніка" (Одеса, Україна)
- ✚ Вуколова Катерина Володимирівна – кандидат філологічних наук, доцент кафедри романо-германської філології та перекладу Білоцерківського національного аграрного університету (Біла Церква, Україна), доцент Дніпровського відділення центру наукових досліджень та викладання іноземних мов Національної академії наук України, Дніпро, Україна (Дніпро, Україна)
- ✚ Головня Алла Василівна - кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри англійської філології і перекладу Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- ✚ Гончарук Віталій Володимирович – к.пед.н., старший викладач кафедри хімії та екології «Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини», (м. Умань, Україна)
- ✚ Ісайкіна Олена Дмитрівна - кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри історії та документознавства Національного авіаційного університету, член Спілки краєзнавців України (Київ, Україна)
- ✚ Кошмикова Олена Олександрівна - кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри гуманітарних дисциплін Дунайського інституту Національного університету "Одеська морська академія" (Одеса, Україна)
- ✚ Котельницький Назар Анатолійович - кандидат історичних наук, доцент кафедри права Чернігівського інституту інформації, бізнесу та права Міжнародного науково - технічного університету імені академіка Юрія Бугая, член - кореспондент Центру українських досліджень Інституту Європи РАН (Чернігів, Україна)
- ✚ Кошетар Ульяна Петрівна - кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри української мови та культури Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- ✚ Куриш Наталя Костянтинівна – кандидат педагогічних наук, заступник директора з науково-навчальної роботи, Інститут післядипломної педагогічної освіти Чернівецької області (Чернівці, Україна)
- ✚ Линтвар Ольга Миколаївна - кандидат філологічних наук, доцент кафедри англійської філології і перекладу Національного авіаційного університету (Київ, Україна)



- Соснова М.А., Глянєнко К.А., Ломака М.О.** 1371  
*ПІДХОДИ В ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ  
КЛАСІВ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОСВІТНОГО КОНТЕНТУ*
- Фасолько Т.С., Марченко С.М., Врочинська Л.І., Легін В.Б.** 1383  
*ІГРОВІ МЕТОДИ У СОЦІАЛІЗАЦІЇ ДІТЕЙ: ПЕРСПЕКТИВИ  
ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ*
- Фельцан І.М., Теличко Н.В., Семенчук В.В.** 1395  
*ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОЦЕСІ ФОР-  
МУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ*
- Халєєва О.В., Колеснікова М.Л., Башевський Є.В.** 1408  
*РОЗВИТОК ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ  
МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА НА ІНДИВІДУАЛЬНИХ ЗАНЯТТЯХ З  
ЦИКЛУ ДИСЦИПЛІН ВОКАЛЬНО-ХОРОВОЇ МАЙСТЕРНОСТІ ТА  
ДИРИГУВАННЯ*
- Халілі Ф.А.** 1421  
*АНГЛОМОВНІ МАСМЕДІА ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ У  
СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УСНОМУ МОВЛЕННІ*
- Шапран О.О., Сторожук С.С., Гавриш М.Ю., Жалєйко О.О.** 1432  
*ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ СТАНДАРТІВ ТА МОЖЛИВИХ ПІДХОДІВ  
ЩОДО ОЦІНЮВАННЯ КІБЕРБЕЗПЕКИ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА*
- Шульга Н.Д., Якайтє І.Б.** 1447  
*ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІН ТРАНС-  
ПОРТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ*
- Юнда В.В.** 1461  
*ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ  
МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА ДО РОБОТИ З ДИТЯЧИМ ХОРОМ У  
ПРОЦЕСІ ФАХОВОГО НАВЧАННЯ*

### **СЕРІЯ «ІСТОРІЯ ТА АРХЕОЛОГІЯ»**

- Protsiuk A.S.** 1468  
*CULTURAL AND EDUCATIONAL RELATIONS BETWEEN GERMANY  
AND THE UNITED STATES AND THEIR IMPACT ON GERMAN  
REUNIFICATION IN THE 1990S*
- Батенко Т.І.** 1482  
*ХУДОЖНІЙ ТА ІСТОРИЧНИЙ АНАЛІЗ КАМІННИХ ПЛИТ КІНЦЯ  
XIV – XV СТ. РЕГІОНІВ НАВАРРА – ШАМПАНЬ – ЛАНГЕДОК*





УДК 004.9-049.7:793.7:[378.091.33-027.22:811.111:316.77](045)

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-2\(32\)-1395-1407](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-2(32)-1395-1407)

**Фельцан Інна Михайлівна** доктор філософії, доцент, доцент кафедри англійської мови, літератури з методиками навчання, Мукачівський державний університет, м. Мукачево, <https://orcid.org/0000-0003-4169-9922>

**Теличко Наталія Вікторівна** доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри англійської мови, літератури з методиками навчання, Мукачівський державний університет, м. Мукачево, <https://orcid.org/0000-0001-6776-8952>

**Семенчук Віталіна Віталіївна** здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти, спеціальність 014 Середня освіта, спеціалізація 014.021 Англійська мова та зарубіжна література, Мукачівський державний університет, м. Мукачево, <https://orcid.org/0009-0007-0434-9954>

## **ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

**Анотація.** Статтю присвячено дослідженню методологічних та дидактичних засад організації процесу навчання з використанням технології гейміфікації. Розкрито сутність технології та встановлено, що вона є ефективним методом розвитку англійської комунікативної компетентності здобувачів, адже у контексті цифровізації освіти, з'являється низка онлайн-ресурсів, які діють за принципом ігрової моделі.

Бібліографічний аналіз праць вітчизняних та зарубіжних авторів дав змогу виявити проблемні питання за даною темою, зокрема: потребу у розмежуванні між традиційними ігровими технологіями та гейміфікацією; вивченні психолого-вікових характеристик здобувачів для забезпечення ефективності використання гейміфікації для різних вікових груп; дослідженні терапевтичної функції гейміфікації. Встановлено, що за допомогою даної технології можна підвищувати мотивацію здобувачів, розвивати їх навички самостійної роботи та компенсувати брак аудиторних годин за рахунок дистанційного зворотного зв'язку між учасниками процесу навчання.

Проаналізовано можливості сучасних інтерактивних платформ з вивчення англійської мови та комплекси практико-орієнтованих вправ, які



може використовувати педагог з метою формування комунікативної компетентності здобувачів. Автори приходять висновку, що технічний функціонал таких ресурсів дає можливість підтримувати безперервність іншомовної підготовки для здобувачів, тоді як автентичність змісту сприяє формуванню соціокультурної компетентності як інтегральної складової комунікації в умовах міжкультурної комунікації.

Комплексний підхід дослідження дав змогу виявити прогнозовані перспективи пошуків, зокрема на часі ґрунтовне вивчення впливу технології гейміфікації на розвиток когнітивних здібностей здобувачів, з метою недопущення ігрового перенавантаження, що може призводити до втрати цілей навчання та зосередженні на процесі гри.

**Ключові слова:** гейміфікація, комунікативна компетентність, цифровізація, інтерактивні платформи навчання, мотивація, безперервність освіти.

**Feltsan Inna Mykhailivna** Doctor of Philosophy, Associate Professor, Department of English Language, Literature, and Teaching Methods, Mukachevo State University, <https://orcid.org/0000-0003-4169-9922>

**Telychko Natalia Viktorivna** Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Department of English Language, Literature, and Teaching Methods, Mukachevo State University, <https://orcid.org/0000-0001-6776-8952>

**Semenchuk Vitalina Vitaliivna** Master's degree candidate, Secondary Education, specialization 014.021 English Language and Foreign Literature, Mukachevo State University, <https://orcid.org/0009-0007-0434-9954>

## **THE USE OF GAMIFICATION TECHNOLOGY IN THE PROCESS OF DEVELOPING ENGLISH-LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE**

**Abstract.** The article explores the methodological and didactic principles of organizing the learning process using gamification technology. The essence of gamification has been revealed, and it's been established that this approach serves as an effective method for developing learners' English communicative competence as in the context of the digitalization of education a variety of online resources have emerged and operate on game-based models.

A bibliographic analysis of state and foreign scholarly works has identified key issues related to this topic, including the need to distinguish between traditional game-based learning and gamification; the importance of studying the psychological and age-related characteristics of learners to ensure the effective



use of gamification across different age groups; and the exploration of gamification's therapeutic function. It has been established that gamification can enhance learners' motivation, foster independent learning skills, and compensate for the lack of classroom hours through remote feedback mechanisms between participants in the learning process.

The study analyzes the potential of modern interactive platforms for learning English, as well as a set of practice-oriented exercises that educators can implement to develop learners' communicative competence. The authors conclude that the technical functionality of such platforms ensures the continuity of foreign language training, while the authenticity of the content contributes to the formation of sociocultural competence – an integral component of intercultural communication.

The comprehensive research approach has allowed for the identification of future research directions. In particular, an in-depth study of the impact of gamification on learners' cognitive abilities is needed to prevent excessive gaming overload, which could lead to a shift in focus from educational objectives to the gaming process itself.

**Keywords:** gamification, communicative competence, digitalization, interactive learning platforms, motivation, continuity of education.

**Постановка проблеми.** З переходом вітчизняної освіти від практики передачі знань до формування компетентностей, починає зростати роль тих методів і технологій, які здатні активувати пізнавальну діяльність здобувачів, підвищити їх інтерес до навчання, та розвинути когнітивні навички, які є запорукою ефективною міжкультурною комунікації.

Звернення до інноваційних технологій обумовлене не лише комплексністю завдань, які постали перед освітою, а й вимогою суспільства модернізувати процес навчання для того, щоб у умовах глобалізації, людина відчувала свою готовність до інтеграції в іншомовне середовище на різних етапах життя та розвитку.

Гейміфікація є певним «наступником» традиційних ігрових технологій, яка розширила функціонал дій, відкрила доступ до «проживання» різноманітних комунікативних моделей в межах аудиторних занять. Актуальність її вивчення підтверджується кількістю праць за цією проблемою, активністю використання на всіх рівнях освіти. Попри це, маловивченою залишається методологія організації процесу навчання у процесі розвитку англомовної комунікативної компетентності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аналіз вітчизняних наукових праць засвідчує інтерес науковців до проблематики вдосконалення методики формування комунікативної компетентності на заняттях з





іноземної мови. Тематика обговорень передбачає вирішення низки питань, зокрема формування англомовної комунікативної компетентності з використанням інтерактивних методів, мобільних застосунків (Бугайчук К., Комар О.), засобів віртуальної реальності, моделі «перевернутої аудиторії» (Ковтун О., Крикун В., Купчик Л., Літвінчук А., Микитин І.), мульти-модального підходу (Крекотень О., Фельцан І., Теличко Н.), а також навчання в умовах соціокультурних змін, активної міжкультурної комунікації та академічної мобільності (Саламін Н., Василюшина Н., Пузир Д.).

Складовими іншомовної комунікативної компетентності є лінгвістична, соціолінгвістична, прагматична, соціокультурна, стратегічна, психологічна, та навчально-пізнавальна компетентність. Технологія, яка здатна реалізувати формування всіх складових, потребує дослідження методологічних та дидактичних засад її впровадження. Дані свідчать, що гейміфікація є потужним інструментом підвищення якості освіти і формування комунікативної компетентності у цифровізованому соціумі.

Актуальність застосування технології гейміфікації у контексті вивчення іноземних мов підтверджують праці Гайдук Л., Крекотень О., Березняк О., Бойко Н., Пасічник О., Тимощук Н., Vicen H., Collins J., Korpinska M., Kocakoyun S., Pardoel B., Fruzsina Szabó та ін.

**Мета статті.** Незважаючи на значну кількість досліджень з використання технології гейміфікації у контексті загальної середньої та професійної освіти, потребує вивчення методологічний аспект проблеми, що дало б можливість узагальнити критерії організації навчання у процесі формування англомовної комунікативної компетентності.

Метою статті є дослідити технологію гейміфікації як багатофункціональний інструмент, що сприяє підвищенню не лише мотивації здобувачів освіти, але й інтеграції інтерактивних та адаптивних навчальних стратегій у процес формування англомовної комунікативної компетентності. Такий підхід допоможе оптимізувати навчальний зміст та вдосконалити дидактику його організації для забезпечення всебічного розвитку здобувачів.

**Виклад основного матеріалу.** Перш ніж досліджувати проблематику формування англомовної комунікативної компетентності з використанням технології гейміфікації потрібно дати визначення сутності поняття, яке ми будемо вивчати у контексті даної роботи.

Аналіз наукової літератури засвідчив, що у наукових колах прагнуть провести розмежування між традиційними ігровими технологіями та технологією гейміфікації. Як відмічає О. Саган, виникає питання, чи йдеться про новий термін для опису старого підходу, чи «цифрове залучення» є ключовою відмінністю й інновацією. Вона приходить висновку, що саме елемент



використання цифрових засобів відрізняє гейміфікацію від традиційних технологій [1, С. 15].

На думку О. Ткаченко гейміфікацію в освіті слід розглядати як метод, де використовують ігрові техніки та практики з освітньою метою [2].

У комплексному дослідженні феномену гейміфікації в освіті Є. Антонов синтезує думки різних дослідників і дає визначення гейміфікації як “використання ігрових технік, ігрових механік та ігрових елементів у неігрових ситуаціях для покращення опанування здобувачами освіти навчального матеріалу шляхом застосування ігрового контексту із залученням сучасних цифрових технологій” [3, С.235].

Беручи до уваги, що цифровізація освіти є умовою її розвитку, таке визначення вважаємо логічним та обґрунтованим.

Одним з факторів того, що іншомовна освіта є лідером з апробації та інтеграції новітніх підходів є інформаційна незалежність, адже фахівці саме цього напрямку одними з перших отримують змогу вивчати досвід зарубіжних науковців і практиків.

Інноваційні підходи мовної підготовки здобувачів мають реалізувати наступні завдання: формувати комунікативну компетентність здобувачів освіти; формувати загально-професійну компетентність у контексті майбутньої професійної діяльності; сформувати соціокультурну компетентність у контексті соціально-культурної адаптації іноземців до нових умов життя та навчання в Україні та до національної системи освіти.

Актуальність використання технології гейміфікації у процесі викладання філологічних дисциплін висвітлено у праці Вощевської О., О. Степаненко та А. Кузнецьвої. Автори акцентують увагу, що зацікавленість у гейміфікації та ігровому підході до навчання обумовлені частковим переходом до дистанційної форми освіти. Система оцінювання знань з використанням елементів гейміфікації підвищує мотивацію здобувачів, покращує рівень засвоєння пройденого матеріалу, дослідниці радять проходити підсумкові завдання з певних модулів у вигляді гри в Kahoot! та Quizlet. В умовах дистанційної форми навчання дана технологія може мати значний вплив на стимулювання навчальної успішності, мотивації та забезпечення зворотного зв'язку [4].

К. Бровко вважає, що проведення практичних занять з іноземної мови з використанням ігрових форм сприяє особистісно-орієнтованому формуванню й удосконаленню іншомовних комунікативних умінь і навичок студентів [5].

До ключових функцій ігор на практичних заняттях з іноземної мови відносять – навчальну, інформаційну, формуючу, комунікативну, мотиваційну, орієнтуючу, коригуючу, компенсаторну та стимулюючу. Ігри корисні

тим, що вони заохочують, навчають та дають можливість для практики та закріплення лексики і комунікативних навичок. Як наголошує Д. Дочинець та ін. використання цифрових технологій та технологій гейміфікації у контексті вивчення іноземної мови стає не примхою, а необхідністю [6].

Як наголошує Л. Купчик та ін., володіння англомовною комунікативною компетентністю надає здобувачам вищої освіти низку конкурентних переваг, як участь у програмах академічної мобільності, вивчення фахових дисциплін англійською мовою, швидкий пошук інформації на англомовних ресурсах, можливість стажуватися і працювати за кордоном чи у міжнародних компаніях, знайти краще і більш оплачуване місце роботи, тощо [7].

Важливою функцією, яку виконує дана технологія розглядають стимулювання до самостійної роботи, розвитку цифрової компетентності. Здобувачі отримують можливість закрити деякі прогалини в знаннях у позаурочний час, використовуючи, наприклад, деякі ігрові симулятори.

Інтегральною умовою формування комунікативної компетентності є інтерактивне включення здобувачів в англомовну комунікацію на основі використання методів і прийомів контекстно-комунікативної технології. Інтеракція сприяє використанню на заняттях з англійської мови елементів ділової гри як способу формування професійно-орієнтованої англомовної, соціолінгвістичної компетенції шляхом залучення здобувачів до вирішення уявних професійно-орієнтованих проблем в умовах створеної моделі.

К. Галацин відмічає, що інтерактивність через організацію парно-групової та колективної мовленнєвої взаємодії всіх суб'єктів на заняттях з англійської мови забезпечує успішне виконання англомовних творчих, проблемно-пошукових і комунікативних завдань, сприяє формуванню в молоді здатності використовувати їх усно і письмово в межах сфери своєї майбутньої професійної діяльності [8, С. 257].

Загальновідомою перепоною на шляху до іншомовної комунікації є проблема психологічних бар'єрів, що спонукає до пошуку методів, які здатні мотивувати до спілкування, стимулювати пізнавальну діяльність, формувати позитивний досвід, розвивати впевненість. На переконання К. Галацин та ін., мотивація до ефективної мовленнєвої взаємодії допустима за наявності сприятливого психологічного клімату в колективі, де реалізуються мовленнєві ситуації, які уможливають сприйняття та закріплення нової лексичної інформації, значень нових слів тощо [8].

У дослідженнях О. Парфьонові та С. Мельник відмічено, що емоційний стан людини впливає на її інтелектуальні здібності, а використання знань в ситуаціях наближених за змістом до реальних є активною формою навчання та сприяє отриманню нових знань та умінь. Зокрема, запам'ятову-





вання, яке супроводжується позитивними емоціями, відбувається ефективніше [9]. Відповідно, впровадження гейміфікації в процес навчання англійської мови поліпшує якість засвоєння навчального матеріалу за допомогою залучення емоційних центрів.

Перевагою технології є органічне поєднання стратегій та елементів внутрішньої (внутрішньо вмотивований фахівець отримує від роботи на занятті задоволення) та зовнішньої (зовнішньо вмотивована поведінка передбачає досягнення певного результату, якоїсь цілі, що знаходиться за межами цієї поведінки) мотивації, активація допитливості та захоплення, особиста зацікавленість. Г. Тимощук розширює методологічний інструментарій та пропонує опиратися на восьмифакторну модель «драйверів»-мотиваторів лівої (логіка, мислення, відчуття влади) та правої (творчість, самовираження, соціальна динаміка) півкуль головного мозку розроблену Ю-Кай Чоу. У такий спосіб можна попередити негативний досвід здобувачів у процесі використання технології гейміфікації [10].

Вплив, який здійснює дана технологія, підтверджує її психологічну роль та терапевтичну функцію. Т. Гунько наголошує на тому, що вона може бути потужним інструментом зміни соціальної поведінки та покращення психологічного клімату на занятті, емоційним досвідом [11]. Н. Тимощук приходить висновку, що у контексті формування іншомовної компетентності гейміфікація сприяє засвоєнню масивів термінологічної лексики іноземною мовою.

Аналіз методичної літератури засвідчує, що складовими організації процесу навчання з використанням технології гейміфікації є психолого-віковий, професійний, соціокультурний, дидактичний та технічний аспекти. Отже, організовуючи процес навчання з використанням технології гейміфікації, потрібно враховувати психолого-вікові характеристики здобувачів. Обґрунтованою вважаємо думку, що чим ближче здобувачі до завершення навчання, тим в меншому ступені потребують застосування технології гейміфікації, оскільки їх цікавлять прикладні аспекти вивчення дисциплін, конкретні методики, способи використання знань, які вони зможуть використати на роботі. Гейміфікація під час навчання здобувачів випускних груп може навіть дратувати, оскільки вони відчують що втрачають час на щось непотрібне, що не знадобиться їм у професійній практиці.

У дослідженнях О. Цуранової наголошується на необхідності дотримання принципу змістової відповідності технології гейміфікації когнітивним характеристикам здобувачів, завданням і цілям дисциплін, що вивчаються. Дослідниця приходить висновку, що звернення до даної технології буде більш доцільним під час вивчення гуманітарних дисциплін, а також дисциплін, що пов'язані із творчістю, мистецтвом [12, С. 160].



У процесі впровадження гейміфікації важливо пам'ятати, що здатність до сприйняття мови, її запам'ятовування та активного використання відрізняється залежно від вікових характеристик. Для молодших учнів особливо важливими є ігрові елементи, які активізують їхню увагу та цікавість, наприклад, використання барвистих персонажів, пісень, рухових ігор чи простих квестів. На цьому етапі технологія гейміфікації має бути спрямована на створення невимушеного середовища, де діти несвідомо засвоюють базову лексику, вимову та прості мовні структури через повторення й асоціації.

Для підлітків важливо, щоб навчання через гру відповідало їхньому рівню когнітивного розвитку. У цьому віці здобувачі здатні до більш глибокого аналізу мови, тому завдання можуть включати рішення логічних проблем, виконання рольових сценаріїв чи мовних симуляцій.

Дорослі учні підходять до вивчення іноземної мови більш усвідомлено, тому гейміфікація в цьому випадку має бути адаптована до їхніх професійних чи життєвих потреб. Наприклад, ігрові завдання можуть бути орієнтовані на практичне застосування мови в бізнесі, туризмі чи науковій діяльності. Створення симуляційних ігор, таких як "ділові переговори" або "підготовка до співбесіди", допомагає краще розуміти специфіку мовлення в реальних ситуаціях і вчить застосовувати різні мовні стратегії.

Незалежно від віку, важливо враховувати мотивацію учнів, яка значною мірою залежить від їхніх інтересів та цілей. У технології гейміфікації ключову роль відіграють системи нагород (бали, медалі, рівні), які стимулюють до досягнення нових результатів. Разом із цим важливо не перетворювати гру на самоціль: кожен елемент гейміфікації має бути спрямований на досягнення конкретної навчальної мети, наприклад, засвоєння нової лексики, розвиток граматичних навичок або вдосконалення навичок аудіювання.

Особливу увагу слід приділяти створенню ситуацій успіху для здобувачів із різним рівнем підготовки. Наприклад, у багаторівневих ігрових завданнях варто передбачити можливість проходження завдань різної складності, де слабші виконуватимуть базові мовні вправи, а сильніші – більш складні. Це дозволить створити комфортне середовище, де кожен учень має шанс проявити себе та отримати позитивний досвід від досягнень.

Проблеми національно-культурної специфіки спілкування, оволодіння іноземною мовою як феноменом національної культури, формування внутрішнього світу комунікантів, мотивації комунікативної діяльності розглядають як аспекти комунікативної компетентності. На думку Т. Пахомової найшвидше вона формується в ході освоєння людиною відповідної





діяльності [13]. Поняття англomовна комунікативна компетентність може розглядатися як здатність і готовність здійснити англomовну комунікацію, яка формується на основі певного комплексу компетенцій і якостей.

Можливість реалізувати розмовну практику в соціокультурному аспекті є перевагою функціональної складової гейміфікації. Цілісне формування іншомовної комунікативної компетентності дозволяє здобувачам освіти не лише оволодівати іноземною мовою, але й інтегруватися в культурне та соціальне середовище, де ця мова є засобом спілкування.

Дидактичні засади організації процесу гейміфікації повинні враховувати індивідуально-психологічні особливості здобувачів освіти. Як відмічають науковці, ефективність формування англomовної комунікативної компетентності здобувачів зростає при дотриманні певних вимог: послідовність викладу матеріалу; актуальність змісту; застосування різноманітних методичних прийомів; демонстрація явищ у динаміці. Процес повинен включати етап технічної підготовки, пояснення принципу дії та взаємодії, визначення цілей, обговорення результатів.

Як технологія формування англomовної комунікативної компетентності гейміфікація реалізує принцип комплексного підходу в освіті, технічні можливості мультимедійних платформ дають можливість: створювати простір для інтеграції різних видів мовленнєвої діяльності, комбінувати навчання читання текстів фахового спрямування з іншими видами мовлення, зокрема, з говорінням, письмом та аудіюванням; використовувати передтекстові та післятекстові вправи і завдання, які стимулюють розумову та мовленнєву діяльність, заохочують активне обговорення, висловлення своєї думки, апеляцію до власного досвіду та знань; здійснювати поетапний процес виконання письмових завдань, які використовуються інтегровано з читанням; комбінувати різні способи отримання інформації, зокрема, текстової графіки та відеофонограми, залучати ресурси Інтернет для інтегрованого навчання читання фахової літератури та аудитивних умінь і навичок; використовувати потенціал мозаїчного та екстенсивного читання в умовах відповідно аудиторної та самотійної роботи; розвивати лінгвістичну компетентність студентів як необхідну основу для формування комунікативних стратегій та вмінь; модулювати проблемні ситуації; використовувати інтегровані тестові завдання міжнародних стандартизованих екзаменів.

Принцип комбінування є ефективним методом формування іншомовної комунікативної компетентності. У теорії і практиці навчання іноземних мов усі види мовленнєвої діяльності є об'єктом формування у тій чи іншій мірі, між якими спостерігається нерозривний зв'язок та взаємний вплив. На думку Д. Ольшанського слід враховувати той факт, що спільну природу і

аналогічні механізми мають між собою продуктивні види мовлення (говоріння й письмо) та рецептивні (читання й аудіювання), а також усні види мовленнєвої діяльності (аудіювання й говоріння) та писемні (читання й письмо) [14].

**Висновки.** Аналізуючи результати дослідження приходимо до висновку, що сучасна методика іншомовної освіти знаходиться на етапі адаптації традиційних технологій до умов цифровізації освітньої моделі. Традиційні ігрові технології, ефективність яких було підтверджено дослідженнями у галузі іншомовної освіти, проходять етап модернізації. Одним із наслідків цього стала поява технології гейміфікації, яка зберегла ігровий принцип навчання, проте розширила методичні та дидактичні засади організації та взаємодії учасників освітнього процесу.

Встановлено, що окрім підвищення рівня мотивації на заняттях з іноземної мови, дана технологія виконує терапевтичну функцію, адже організована згідно принципу інтерактивності та індивідуалізації процесу навчання, вона знижує рівень тривожності здобувачів у процесі розвитку іншомовної комунікативної компетентності, допомагає долати психологічні бар'єри.

Технологія гейміфікації є надзвичайно гнучким інструментом, який дозволяє враховувати вікові, когнітивні та соціальні особливості учнів. Головним завданням учителя у процесі такої роботи є балансування між ігровими елементами та освітніми цілями, адаптацією завдань до індивідуальних потреб здобувачів і створенням комфортного, мотивуючого середовища для засвоєння мови, а також створення динамічного, захопливого та практико-орієнтованого освітнього процесу.

Перспективами наукових пошуків вважаємо розробку критеріїв відбору інтерактивних онлайн-платформ для навчання різних категорій слухачів; дослідження норм використання технології гейміфікації у співвідношенні з іншими технологіями, задля уникнення ігрового перенавантаження та збереження актуальності освітньої мети.

### *Література*

1. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд // Збірник наукових праць "Педагогічні науки". – 2022. – Вип. 100. – С. 12–18. – DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>.
2. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір / Олена Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – Вип. 11. – С. 303–309. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd\\_2015\\_11\\_45](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45).
3. Антонов Є. В. Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу // Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах євроінтеграції: монографія/ за ред. О. А. Дубасенюк. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2024. – Розд. 9. – С. 229–258.



4. Вощевська О. В., Степаненко О. І., Кузнєцова А. В. Сучасні концепції впровадження гейміфікації при викладанні філологічних дисциплін // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. – 2023. – Вип. 89. – С. 77–81. DOI: <https://doi.org/10.32782/1992-5786.2023.89.15>.

5. Бровко К. А. Гейміфікація як засіб активізації пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземної мови // Інноваційна педагогіка. – 2021. – Вип. 42. – С. 196–199. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/42.43>.

6. Дочинець Д. І., Гайдук Л. М., Черновол О. В. Гейміфікація освітнього простору в контексті викладання української мови як іноземної // Матеріали конференцій МЦНД. 2022. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/mcnd/article/view/19053>

7. Купчик Л. Є., Літвінчук А. Т., Микитин І. С. Формування англомовної комунікативної компетентності студентів засобами «перевернутої аудиторії» // Академічні візії. 2023. № 24. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/648>

8. Галацин К., Фещук А. М., Ярошенко О. Л. Педагогічні умови ефективного формування англомовної комунікативної компетентності майбутніх інженерів // Актуальні питання гуманітарних наук. 2021. Вип. 44, т. 1. С. 254–261. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/44-1-40>.

9. Парфьонова О., Мельник С. Гейміфікація як метод навчання англійської мови студентів немовних спеціальностей // Інноваційна педагогіка. – 2024. – Вип. 69, ч. 2. – С. 230–233. – DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/69.2.48>.

10. Тимошук Н. М. Гейміфіковані елементи на заняттях з іноземної мови професійного спрямування // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2020. – Вип. 28, т. 4. – С. 147–151. – DOI: [10.24919/2308-4863.4/28.208823](https://doi.org/10.24919/2308-4863.4/28.208823).

11. Гунько Т. В. Гейміфікація як мотиваційна стратегія у викладанні іноземної мови. Інтелектуальна та емоційна складові навчання іноземних мов: новітні тенденції і завдання для вищої школи : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., 5 червня. 2015. Київ : НАУ, 2015. С. 41–45.

12. Цуранова О., Татаринцева Ю., Бившева Т., Погода О., Пушкар О. Методичні рекомендації щодо впровадження технології гейміфікації в освітній процес // Acta Paedagogica Volyniensis. – 2022. – Вип. 4. – С. 159–164. – DOI: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25>.

13. Пахомова О., Сенченко О. Формування англомовної комунікативної компетентності студентів-філологів в умовах лінгвосоціокультурного підходу. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». – 2013. – № 1(5), 59–64.

14. Ольшанський Д.В., Кисельова І.І., Терещук М.О. Формування англомовної комунікативної компетентності студентів немовних спеціальностей на основі читання фахової літератури // Інноваційна педагогіка. – 2024. – Вип. 67. Т.2. – С. 141–146. DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/67.2.28>

15. Szabó, F., & Kopinska, M. (2023). Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. *Hungarian Educational Research Journal*, 13(3), 418–428. DOI: [10.1556/063.2023.00202](https://doi.org/10.1556/063.2023.00202).

### References:

1. Sahan, O. V. (2022). Heimifikatsiia yak suchasnyi osvittii trend [Gamification as a modern educational trend]. *Zbirnyk naukovykh prats "Pedagogichni nauky"* – Collection of Scientific Works "Pedagogical Sciences", (100), 12–18. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2> [in Ukrainian].





2. Tkachenko, O. (2015). Heimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalniy prostir [Gamification of education: Formal and informal space]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current Issues of the Humanities, 11, 303–309. Retrieved from [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd\\_2015\\_11\\_45](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apgnd_2015_11_45).
3. Antonov, Ye. (2024). Heimifikatsiia yak zasib motyvatsii osvitnoho protsesu [Gamification as a means of motivating the educational process]. Diialnisi zasady pidhotovky maibutnikh kompetentnykh fakhivtsiv v umovakh yevrointehratsii: monohrafiia / za red. O. A. Dubaseniuk. Zhytomyr: Vyd-vo ZhDU im. I. Franka, Rozd. 9, 229–258. [in Ukrainian].
4. Voshchevska, O. V., Stepanenko, O. I., & Kuznietsova, A. V. (2023). Suchasni kontseptsii vprovadzhennia heimifikatsii pry vykladanni filolohichnykh dystsyplin [Modern concepts of implementing gamification in teaching philological disciplines]. Pedagogika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh – Pedagogy of Creative Personality Formation in Higher and General Education Schools, 89, 77–81. [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.32782/1992-5786.2023.89.15>
5. Brovko, K. A. (2021). Heimifikatsiia yak zasib aktyvizatsii piznavalnoho interesu studentiv do vyvchennia inozemnoi movy [Gamification as a means of stimulating students' cognitive interest in learning a foreign language]. Innovatsiina pedagogika, Issue 42, pp. 196–199. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/42.43>. [in Ukrainian]
6. Dochynets, D. I., Haiduk, L. M., & Chernovol, O. V. (2022). Heimifikatsiia osvitnoho prostoru v konteksti vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi [Gamification of the educational space in the context of teaching Ukrainian as a foreign language]. Materialy konferentsii MTSND. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/mcnd/article/view/19053>. [in Ukrainian]
7. Kupchuk, L. Ye., Litvinchuk, A. T., & Mykytin, I. S. (2023). Formuvannia anhlomovnoi komunikativnoi kompetentnosti studentiv zasobamy «perevernutoi audytorii» [Formation of students' English communicative competence through the "flipped classroom" approach]. Akademichni vizii, No. 24. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/648>. [in Ukrainian]
8. Halatsyn, K., Feshchuk, A. M., & Yaroshenko, O. L. (2021). Pedagogichni umovy efektyvnoho formuvannia anhlomovnoi komunikativnoi kompetentnosti maibutnikh inzheneriv [Pedagogical conditions for the effective formation of English communicative competence of future engineers]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk, Issue 44, Vol. 1, pp. 254–261. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/44-1-40>. [in Ukrainian]
9. Parfionova, O., & Melnyk, S. (2024). Heimifikatsiia yak metod navchannia anhliiskoi movy studentiv nemovnykh spetsialnostei [Gamification as a method of teaching English to students of non-linguistic specialties]. Innovatsiina pedagogika – Innovative Pedagogy, 69(2), 230–233. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/69.2.48> [in Ukrainian].
10. Tymoshchuk, N. M. (2020). Heimifikovani elementy na zaniattiakh z inozemnoi movy profesiinoho spriamuvannia [Gamified elements in foreign language classes of professional orientation]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current Issues of the Humanities, 28(4), 147–151. <https://doi.org/10.24919/2308-4863.4/28.208823> [in Ukrainian].
11. Hunko, T. V. (2015). Heimifikatsiia yak motyvatsiina stratehiia u vykladanni inozemnoi movy [Gamification as a motivational strategy in foreign language teaching]. Intelktualna ta emotsiina skladovi navchannia inozemnykh mov: novitni tendentsii i zavdannia dlia vyshchoi shkoly: Materialy Mizhnar. nauk.-prakt. konf., June 5, 2015. Kyiv: NAU, pp. 41–45. [in Ukrainian].
12. Tsuranova O., Tatarintseva Yu., Bivsheva T., Pohoda O., Pushkar O. Metodychni rekomendatsii shchodo vprovadzhennia tekhnolohii heimifikatsii v osvitnii protses // Acta Paedagogica Volyniensis. – 2022. – Vyp. 4. – S. 159–164. DOI: <https://doi.org/10.32782/apv/2022.4.25>.



13. Pakhomova, O., & Senchenko, O. (2013). Formuvannia anhlovnoi komunikatyvnoi kompetentnosti studentiv-filolohiv v umovakh lnhvosotsiokulturnoho pidkhodu [Formation of English-language communicative competence of philology students in the context of the linguosociocultural approach]. *Visnyk Dnipropetrovskoho universytetu imeni Alfreda Nobelia. Seriiia "Pedahohika i psykholohiia"*, (1)5, 59–64. [in Ukrainian].

14. Olshanskyi, D. V., Kyselova, I. I., & Tereshchuk, M. O. (2024). Formation of English-language communicative competence of students of non-language specialties based on reading professional literature. *Innovatsiina Pedahohika – Innovative Pedagogy*, 67(2), 141–146. <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/67.2.28>

15. Szabó, F., & Kopinska, M. (2023). Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. *Hungarian Educational Research Journal*, 13(3), 418–428. DOI: 10.1556/063.2023.00202.





# МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: [www.msu.edu.ua](http://www.msu.edu.ua)

E-mail: [info@msu.edu.ua](mailto:info@msu.edu.ua), [pr@mail.msu.edu.ua](mailto:pr@mail.msu.edu.ua)

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>