

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОНЛАЙН-НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ТА КОМУНІКАТИВНОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТІВ

THE ARTICLE EXPLORES THE POTENTIAL OF GAMIFICATION AS A MEANS TO ENHANCE STUDENT MOTIVATION AND, PARTICULARLY, COMMUNICATIVE ACTIVITY IN ONLINE FOREIGN LANGUAGE LEARNING

Стаття розкриває актуальність використання гейміфікації в онлайн-навчанні іноземних мов як ефективного засобу для підвищення мотивації та, особливо, комунікативної активності студентів. У статті здійснено аналіз наукових досліджень з даної проблематики, що підтверджують потенціал ігрових елементів у залученні та підтримці інтересу до вивчення мови в дистанційному форматі. Особливу увагу приділено недостатньому вивченню впливу гейміфікації саме на розвиток комунікативної компетенції, включаючи практику усного мовлення та міжмовленнєву взаємодію в онлайн-середовищі. Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та визначення можливостей застосування гейміфікованих механік для активізації комунікативної діяльності студентів, які вивчають іноземні мови онлайн. В роботі проаналізовано різні елементи гейміфікації, такі як нарахування балів, отримання віртуальних нагород, проходження рівнів складності, використання таблиць лідерів, організація квестів та рольових ігор, з точки зору їх впливу на мотивацію та залученість студентів до вивчення іноземної мови. Розглянуто психологічні та педагогічні механізми, що лежать в основі ефективності гейміфікації в освітньому процесі. Виокремлено гейміфіковані підходи, що мають найбільший потенціал для стимулювання комунікативної активності студентів, такі як командні завдання, симуляції та інтерактивні проекти. На основі аналізу існуючих досліджень сформульовано висновок про необхідність подальшого вивчення впливу конкретних гейміфікованих механік на різні аспекти комунікативної компетенції студентів, включаючи лінгвістичну, соціолінгвістичну та прагматичну складові. Запропоновано напрямки для майбутніх досліджень, пов'язані з оцінкою довготривалого впливу гейміфікації, її адаптації до різних навчальних стилів та рівнів володіння мовою.

Ключові слова: гейміфікація, онлайн-навчання, іноземні мови, мотивація студентів, комунікативна активність.

The article highlights the relevance of utilizing gamification in online foreign language learning as an effective means to enhance student motivation and, particularly, communicative activity. The article analyzes scientific research on this topic, confirming the potential of game elements in engaging and sustaining interest in language learning within a distance format. Special attention is paid to the insufficient investigation of gamification's impact specifically on the development of communicative competence, including spoken practice and interpersonal interaction in the online environment. The aim of the study is to theoretically substantiate and determine the possibilities of applying gamified mechanics to activate the communicative activity of students learning foreign languages online. The paper examines various gamification elements, such as point systems, virtual rewards, level progression, leaderboards, the organization of quests, and role-playing games, from the perspective of their influence on student motivation and engagement in foreign language learning. The psychological and pedagogical mechanisms underlying the effectiveness of gamification in the educational process are considered. Gamified approaches with the greatest potential for stimulating students' communicative activity, such as team-based tasks, simulations, and interactive projects, are identified. Based on the analysis of existing research, a conclusion is drawn regarding the need for further investigation into the impact of specific gamified mechanics on various aspects of students' communicative competence, including linguistic, sociolinguistic, and pragmatic components. Directions for future research are proposed, related to assessing the long-term effects of gamification, its adaptation to different learning styles and language proficiency levels.

Key words: gamification, online learning, foreign languages, student motivation, communicative activity.

УДК 004.9:37:811
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/83.2.43>

Шикун А.В.,
асистент кафедри іноземних мов
Національного університету водного
господарства та природокористування

Постановка проблеми у загальному вигляді. У сучасному освітньому просторі, де онлайн-формат навчання іноземних мов набуває все більшої популярності, особливої актуальності постає питання залучення студентів в навчання, а також стимулювання їхньої комунікативної активності [1]. Традиційні методи онлайн-навчання часто стикаються з проблемою зниження мотивації та недостатньої залученості студентів до практики спілкування іноземною мовою [8]. У цьому контексті, гейміфікація, як інноваційний підхід в освіті, розглядається як перспективний інструмент, здатний трансформувати навчальний процес, підвищуючи зацікавленість, мотивацію та активність студентів [6].

Гейміфікація, що передбачає застосування ігрових механік та елементів у не ігровому контексті, вже демонструє свій потенціал у різних сферах, включаючи навчання та розвиток персоналу [1; 5], а також у вищій освіті [8]. Дослідження показують, що інтеграція ігрових елементів, таких як бали, бейджі, рівні та змагання, може позитивно впливати на сприйняття навчального процесу студентами та їхню залученість [2; 3; 7]. Зокрема, використання платформ на основі гейміфікації, таких як Classcraft та Kahoot, викликає позитивну реакцію серед студентів та сприяє їх більш активній участі [2; 7].

Однак, поряд із позитивним впливом, існують і потенційні «темні сторони» гейміфікації, які

потребують уважного вивчення та врахування при її застосуванні в освітньому процесі [9]. Незважаючи на зростаючий інтерес до використання гейміфікації в освіті, недостатньо досліджений її безпосередній вплив на розвиток комунікативної активності студентів в онлайн-середовищі. Виникає потреба у глибокому аналізі того, як саме гейміфіковані механіки можуть стимулювати міжмовленнєву взаємодію, практику говоріння та загальну комунікативну компетентність студентів, які навчаються іноземних мов онлайн.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Огляд наукових праць свідчить про зростаючий інтерес до застосування гейміфікації в різних освітніх контекстах, зокрема у вивченні іноземних мов. Так, у статті М. Б. Армстронга та Р. Н. Ландерса [1] розглядається гейміфікація у сфері навчання та розвитку персоналу, підкреслюючи її потенціал у підвищенні залученості та мотивації працівників.

Г. Бічен та С. Коджакоюн [2] досліджували сприйняття студентами гейміфікованого підходу на прикладі використання платформи Kahoot. Результати їх дослідження показали позитивне ставлення студентів до використання Kahoot, що свідчить про потенціал гейміфікації у підвищенні зацікавленості та активності під час навчання. Аналогічно, Д. А. Харіс та Е. Сугіто [3] аналізували фактори, що впливають на прийняття студентами електронного навчання ClassCraft, ще однієї платформи, що активно використовує елементи гейміфікації для управління класом та навчання.

О. Наливайко з колегами [4] розглядали гейміфікацію як новий формат проєктної методики в умовах змішаного навчання дисциплін педагогічного циклу. Їх робота підкреслює можливості гейміфікації у підвищенні мотивації та активності студентів при виконанні навчальних проєктів. М. Перейра з співавторами [5] досліджували використання гейміфікації як інструменту для підвищення кваліфікації працівників через інтерактивні інструкції.

Е. Сафapur з колегами [6] здійснили огляд нетрадиційних методів навчання, включаючи гейміфікацію, підкреслюючи її здатність підвищувати мотивацію та залученість студентів. Е. Санчес з співавторами [7] детально проаналізували платформу Classcraft, що також має потенціал для створення більш захоплюючого навчального середовища для вивчення мов. Г. Г. Сіньорі з колегами [8] розглядали гейміфікацію як інноваційний метод навчання у вищих навчальних закладах. Водночас, А. М. Тода з співавторами [9] наголошують на існуванні потенційних негативних наслідків гейміфікації в освіті, закликаючи до обережного та зваженого її застосування. Це дослідження важливе для розуміння можливих ризиків та обмежень використання гейміфікації.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Аналіз наведених

досліджень показує, що гейміфікація розглядається як багатообіцяючий підхід для підвищення мотивації та залученості студентів у різних освітніх контекстах, включаючи онлайн-навчання. Однак, існують невирішені частини загальної проблеми, яку досліджує ця стаття:

– Недостатня кількість досліджень, що комплексно оцінюють вплив різних елементів гейміфікації саме на розвиток комунікативної активності студентів в онлайн-середовищі вивчення іноземних мов. Більшість досліджень зосереджуються на загальній мотивації та залученості, а не на специфічних аспектах комунікативної взаємодії.

– Потреба у вивченні ефективності конкретних гейміфікованих механік (наприклад, рольові ігри, симуляції, командні змагання) для стимулювання міжмовленнєвої взаємодії та практики усного мовлення в онлайн-форматі. Які саме ігрові елементи є найбільш дієвими для заохочення студентів до спілкування іноземною мовою онлайн?

Ця стаття спрямована на заповнення цих прогалин у дослідженнях, зосереджуючись на вивченні впливу гейміфікації на комунікативну активність студентів в онлайн-навчанні іноземних мов.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою цієї статті є теоретичне обґрунтування та дослідження потенціалу гейміфікації як засобу підвищення мотивації та, особливо, комунікативної активності студентів у процесі онлайн-вивчення іноземних мов. Для досягнення цієї мети поставлено такі основні завдання: проаналізувати можливості різних елементів гейміфікації (бали, бейджі, рівні, змагання, історії тощо) для стимулювання мотивації студентів до вивчення іноземної мови в онлайн-середовищі [2, 3, 7, 8]; виявити найбільш ефективні гейміфіковані підходи, що сприяють підвищенню комунікативної активності студентів під час онлайн-занять з іноземної мови, включаючи їх готовність до міжмовленнєвої взаємодії та практики усного мовлення [4, 7]; розглянути потенціал гейміфікації для розвитку різних аспектів комунікативної компетенції студентів.

Виклад основного матеріалу. Гейміфікація, як концепція застосування ігрових елементів та принципів у не ігрових контекстах, зокрема в освіті, привертає все більшу увагу дослідників та практиків [6, 8]. Її потенціал для підвищення мотивації та залученості студентів в онлайн-навчанні іноземних мов є особливо актуальним з огляду на виклики, пов'язані з підтримкою їх активності та інтересу на відстані [1, 8]. Різноманітні елементи гейміфікації можуть бути інтегровані в онлайн-курси іноземних мов з метою стимулювання комунікативної активності студентів. До них належать:

– Нарахування балів (points). За виконання завдань, участь в обговореннях, прояв ініціативи студенти отримують бали, що створює відчуття прогресу та досягнення [2, 7].

– Отримання бейджів (badges). Віртуальні нагороди за певні досягнення, наприклад, за успішне проходження модуля, активну участь у форумі або демонстрацію певних комунікативних навичок [7].

– Проходження рівнів (levels). Структурування навчального матеріалу у вигляді рівнів складності, що мотивує студентів до поступового розвитку своїх мовних навичок та комунікативної компетенції [4].

– Таблиці лідерів (leaderboards). Відображення прогресу студентів у порівнянні з іншими (з можливістю налаштування анонімності), що може стимулювати здорову конкуренцію та прагнення до кращих результатів [2].

– Елементи рольової гри (role-playing elements). Створення сценаріїв, у яких студенти можуть практикувати спілкування іноземною мовою, виконуючи певні ролі та взаємодіючи один з одним [4].

Психологічні та педагогічні механізми впливу гейміфікації на мотивацію та комунікативну активність студентів є різноманітними. Відчуття досягнення та прогресу, що забезпечується балами та рівнями, підтримує внутрішню мотивацію. Конкуренція, стимульована таблицями лідерів, може підвищити активність студентів, які прагнуть до лідерства [7]. Елементи новизни та несподіванки, властиві іграм, можуть підтримувати інтерес та залученість студентів протягом тривалого часу [6]. Дослідження вже демонструють позитивний вплив гейміфікації на залученість та мотивацію студентів у вивченні іноземних мов онлайн [2, 3, 7]. Наприклад, використання Kahoot! показало зростання рівня задоволеності та активності студентів під час занять [2]. Інтеграція елементів Classcraft сприяла підвищенню мотивації та відповідальності студентів [3, 7]. Однак, важливо зазначити, що ефективність гейміфікації залежить від ретельного проєктування навчального процесу та інтеграції ігрових елементів. Непродумане використання гейміфікації може призвести до негативних наслідків, таких як надмірна конкуренція, зниження внутрішньої мотивації або відволікання від навчальних цілей [9].

Для стимулювання саме комунікативної активності в онлайн-навчанні іноземних мов особливо важливими є такі гейміфіковані підходи:

– Командні завдання та проєкти. Вимагають від студентів активної взаємодії та спілкування іноземною мовою для досягнення спільної мети [4].

– Симуляції та рольові ігри. Створюють автентичні комунікативні ситуації, в яких студенти можуть практикувати використання іноземної мови в різних соціальних контекстах [7].

– Інтерактивні квести та головоломки. Заохочують студентів до обміну інформацією та спільного пошуку рішень іноземною мовою.

– Системи зворотного зв'язку з елементами гри. Надання коментарів та оцінок у гейміфікованій

формі може зробити процес отримання зворотного зв'язку більш захопливим та менш стресовим [7].

Подальші емпіричні дослідження необхідні для більш глибокого розуміння впливу конкретних гейміфікованих механік на різні аспекти комунікативної компетенції студентів в онлайн-навчанні іноземних мов.

Висновки. Проведене теоретичне дослідження підтверджує значний потенціал гейміфікації як ефективного засобу підвищення мотивації та комунікативної активності студентів в онлайн-навчанні іноземних мов. Аналіз існуючої наукової літератури свідчить про позитивний вплив ігрових елементів на залученість та інтерес студентів до навчального процесу. Особливо перспективним є використання гейміфікованих підходів для створення автентичних комунікативних ситуацій, стимулювання міжмовленнєвої взаємодії та практики усного мовлення в онлайн-форматі. Різноманітні елементи гейміфікації, такі як бали, бейджі, рівні, квести та рольові ігри, можуть ефективно підвищувати мотивацію студентів до онлайн-вивчення іноземних мов. Гейміфіковані підходи, що передбачають командну роботу, симуляції та інтерактивні завдання, мають значний потенціал для активізації комунікативної діяльності студентів в онлайн-середовищі. Ретельне проєктування та інтеграція ігрових елементів з урахуванням педагогічних цілей є ключовим фактором успішного застосування гейміфікації в онлайн-навчанні іноземних мов.

Водночас, проведене дослідження виявило низку перспективних напрямків для подальших наукових розвідок: дослідження довготривалого впливу гейміфікації на навчальні результати студентів та їхню стійку мотивацію до вивчення іноземної мови онлайн; вивчення впливу різних типів гейміфікації на студентів з різними навчальними стилями та рівнями володіння мовою, з метою персоналізації навчального процесу; розробка критеріїв оцінювання ефективності застосування гейміфікації для розвитку комунікативних навичок в онлайн-навчанні іноземних мов. Подальші дослідження в цьому напрямку сприятимуть глибшому розумінню потенціалу гейміфікації та розробці ефективних методичних рекомендацій для викладачів іноземних мов, спрямованих на підвищення мотивації та комунікативної активності студентів в онлайн-середовищі.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Armstrong, M. B., & Landers, R. N. Gamification of employee training and development. *International Journal of Training and Development*, 2018. 22(2). pp. 162-169. <https://doi.org/10.1111/ijtd.12124>
2. Bicen, H., & Kocakoyun, S. Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 2018. 13(2). pp.72-93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>

3. Haris, D. A., & Sugito, E. Analysis of factors affecting user acceptance of the implementation of ClassCraft E-Learning: Case studies faculty of information technology of Tarumanagara university. *2015 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS). IEEE*, 2015. pp. 73-78. <https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2015.7415161>

4. Nalyvaiko, O., Zhukova, O., Ivanenko, L., Shvedova, Y., & Nekrashevych, T. Gamification as a New Format of Projects Method in Blended Learning Conditions Studying Disciplines of the Pedagogical Cycle. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 2021. 13(4). pp.17-30. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.4/468>

5. Pereira, M., Oliveira, M., Vieira, A., Lima, R. M., & Paes, L. The gamification as a tool to increase employee skills through interactives work instructions training. *Procedia computer science*, 2018. 138. pp.630-637. <http://dx.doi.org/10.1016/j.procs.2018.10.084>

6. Safapour, E., Kermanshachi, S., & Taneja, P. A review of nontraditional teaching methods: Flipped classroom, gamification, case study, self-learning, and

social media. *Education Sciences*, 2019. 9(4), p.273. <http://doi.org/10.3390/educsci9040273>

7. Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management. *Education and Information Technologies*, 2017. 22(2), pp.497-513. <https://doi.org/10.1007/s10639-016-9489-6>

8. Signori, G. G., Guimarães, J. C. F. D., Severo, E. A., & Rotta, C. Gamification as an innovative method in the processes of learning in higher education institutions. *International Journal of Innovation and Learning*, 2018. 24(2), 115-137. https://www.researchgate.net/profile/Julio-Guimaraes-3/publication/327113598_Gamification_as_an_innovative_method_in_the_processes_of_learning_in_higher_education_institutions/links/5b98000945851531057ba239/Gamification-as-an-innovative-method-in-the-processes-of-learning-in-higher-education-institutions.pdf

9. Toda, A. M., Valle, P. H. D., Isotani, S. The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In A. I. Cristea, I. I. Bittencourt & F. Lima (Eds.), *Higher Education for All. From Challenges to Novel Technology-Enhanced Solutions*, 2017. pp.143-156. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-97934-2_9.pdf