

**УДК 373.3.016:811.111]:005.336.2**

**Ганна Подосиннікова**

Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка  
ORCID ID 0000-0001-6123-4845

**Марина Трофимовська**

Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка  
ORCID ID 0009-0001-6841-6606

DOI 10.24139/2312-5993/2024.05/242-250

## **ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ФОРМУВАННІ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ДІАЛОГІЧНОМУ МОВЛЕННІ УЧНІВ ПЕРШОГО КЛАСУ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

*Дослідження присвячено проблемі впровадження гейміфікації у процесі формування англomовної компетентності в діалогічному мовленні учнів першого класу закладів загальної середньої освіти. У статті розглянуто поняття гейміфікації як освітнього підходу та споріднені поняття, висвітлено характерні особливості гейміфікації, окреслено принципи організації навчання першокласників англійського діалогічного мовлення на засадах гейміфікації та шляхи її реалізації в освітній процес.*

**Ключові слова:** *гейміфікація, гра, інтерактивне навчання, компетентність у діалогічному мовленні, англійська мова, початковий ступінь навчання, заклади загальної середньої освіти.*

**Постановка проблеми.** Концепція «Нова українська школа» та новий Державний стандарт початкової освіти (2018) вимагають створення безпечного та комфортного навчального середовища, яке сприятиме отриманню знань і навичок, необхідних для їх успішного застосування в повсякденному житті (Гриневич, Елькін, Калашнікова та ін., 2016). Сприятливий психологічний клімат і емоційний фон на уроці, усвідомлення вчителем психолого-вікових особливостей учнів і адекватний вибір методів, технологій, засобів навчання є важливими факторами ефективності формування вмінь англійського діалогічного мовлення першокласників.

Для дітей цього віку гра залишається важливим, іноді основним видом діяльності, тож завдання вчителя на різних етапах формування англomовної компетентності у діалогічному мовленні (АКДМ) першокласників полягає у створенні мовленнєвих ситуацій та умов навчання, у яких учні матимуть бажання та потребу вступати до мовленнєвого спілкування з іншими, щоб разом робити щось цікаве.

У цьому світлі розгляд гейміфікації як інструменту формування АКДМ учнів першого класу закладів загальної середньої освіти (ЗЗСО) є актуальним і перспективним.

**Аналіз актуальних досліджень.** Концепція гейміфікації в освіті як цілісного підходу є відносно новою та активно розвивається на сучасному етапі. Гейміфікація спирається на численні дослідження у сфері психології (Figueroa, 2016, с. 510), вона йде корінням в розуміння ролі гри як засобу моделювання і пізнання дійсності, а досвід успішного розвитку індустрії розваг та ігор різного типу (зокрема, настільних, комп'ютерних, із використанням ІКТ), а також соціальних мереж, маркетингу.

Аналіз змісту поняття гейміфікації, її основних характеристик та складових здійснювали О. Бігич (2017), О. Саган (2022), О. Жидало (2022), N. Akshaya та B. Sivakami (2024). тощо. У праці М. Кабанової, С. Кожушко, О. Тарнопольського (2018) досліджено гейміфікацію як сучасний підхід у навчанні іноземних мов, розглянуто сутнісні характеристики гейміфікації, визначено номенклатуру видів ігор. Місце гейміфікації в системі технологій інтерактивного навчання іноземних мов досліджували Г. Подосиннікова і Т. Глазунова та інші.

У працях О.О. Паршикової системно розглянуто навчання іноземної мови у початковій школі засобами комунікативно-ігрових технологій (Паршикова, 2023). Результати вивчення особливостей учнів молодших класів та специфіки засвоєння ними іноземної мови свідчать про доцільність умотивованого навчання в процесі комунікативно-ігрової діяльності. Організація такої діяльності потребує застосування вчителем комунікативно-ігрових технологій, які «моделюють у навчальному процесі ситуації іншомовного спілкування на основі типових для дітей видів ігрової діяльності, мотивують іншомовні мовленнєві дії учнів і забезпечують таким чином оволодіння ними елементарною іншомовною комунікативною компетентністю» (Паршикова, 2023, с. 33).

У методиці навчання іноземних мов гейміфікацію розуміють по-різному, при цьому традиційно циркулює низка понять, які є пов'язаними з використанням ігор, ігрової діяльності задля підвищення мотивації, зниження стресу, розваги, що називають «the lighterside of TEFL» («рольові ігри», «ділові ігри», «комунікативні ігри», «симулятори», «мовні ігри», «буквені ігри», «дидактичні ігри»).

**Мета статті** – розглянути зміст поняття та сутнісні характеристики гейміфікації як методу-підходу у навчанні іноземних мов, окреслити принципи та шляхи використання гейміфікації у формуванні АКДМ учнів першого класу ЗЗСО.

**Методи дослідження.** Дослідження проводилося методами критичного аналізу та синтезу наукових методичних, психолого-педагогічних джерел, релевантних темі дослідження, узагальнення, порівняння та інтерпретації даних, моделювання навчального процесу формування АКДМ учнів першого класу ЗЗСО.

**Виклад основного матеріалу.** На думку О. Саган, гейміфікація – це стратегія «використання ігрової механіки та дизайну досвіду для цифрового залучення та мотивації людей для досягнення своїх цілей» (Саган, 2022).

Гейміфікацію визначають як використання елементів гри, принципів та технологій розробки ігор в неігрових контекстах (Sailer, 2013, с. 30), до яких належить, зокрема, навчання.

Сутність гейміфікації як освітнього підходу та технології навчання полягає у припущенні, що вид взаємодії, який відчувають геймери з іграми, може бути переведений в освітній контекст з метою полегшення навчання та впливу на поведінку учнів (Smiderle, Rigo, Marques&Jaqueset, 2020).

Гейміфікація у навчанні передбачає використання азарту та мотивації, притаманних для ігрової діяльності, в також ігрових правил сучасних онлайн-ігор для мотивації учнів та досягнення реальних освітніх цілей у курсі вивчення навчального предмета (Kıyançişek&Uzun, 2022; Akshaya&Sivakami, 2024).

Відповідно, іноді для опису процесу гейміфікації в навчанні використовуються такі терміни, як: ігрове мислення, ігрові принципи освіти, створення ігрової мотивації, створення ігрової взаємодії, тощо.

Дослідження продемонстрували, що змагання стимулюють учнів до вивчення матеріалу та виконання практичних завдань (Stieglitz, 2017, с. 56). Завдання змагального характеру посилили моральний дух учнів та спонукали їх охочіше навчатися, за можливості наочно продемонструвати свої уміння та навички й досягти певного рівня, щоб побачити своє ім'я у таблиці лідерів.

Організований особливим чином процес навчання з використанням ігор та ігрових вправ сприяє формуванню відповідних мотивів та забезпечує ефективність пізнавальної діяльності учнів. Гра є джерелом радості, а прагнення до гри підтримується задоволенням від самої діяльності (Подосиннікова, Глазунова, 2024).

Відмінними рисами ігрових елементів, що включаються до освітнього процесу, є наступні: негайний зворотний зв'язок; веселощі;

нарощування кількості та складності завдань; майстерність; індикатори прогресу (наприклад, через пойнти / значки / таблиці лідерів); соціальний зв'язок; управління гравця (Marczewski, 2013, с. 21).

Важливо зазначити, що гейміфікація відрізняється від навчання на основі гри (game-based learning) та навчально-розважальної технології едьютейнменту (edutainment).

Гейміфікація як освітній підхід та ігрова навчальна діяльність також не є повністю тотожними поняттями. Диференційними ознаками гейміфікації навчання іноземних мов є орієнтованість учасників саме на результат своєї діяльності, а не на ігровий процес. Пріоритетним аспектом є насамперед реальний результат, досягнення певної цілісної практичної мети навчання іноземної мови. Види ігрової діяльності, які також можна віднести до інструментів гейміфікації, завжди проводять за планом, певними правилами (інструкції до ігрового навчального завдання, і кожен має певну навчальну мету) (Тарнопольський, Кожушко, Кабанова, 2018).

Гейміфікацію навіть протиставляють «традиційному» ігровому навчанню, стверджуючи, що гейміфікація відбувається лише тоді, коли навчання відбувається в неігровому контексті, наприклад, у шкільному класі, і коли ряд ігрових елементів організовано в систему або «ігровий шар», який діє в координації з навчанням у цьому класі. У свою чергу, ігрове навчання включає ігри, створені для спонукання до навчання, мотивації, відпочинку та розваги.

Гейміфікація як освітній підхід також не дорівнює технології едьютейнменту. Термін «edutainment» є злиттям «education» та «entertainment», тож ця технологія спрямована на поєднання навчання з розвагою (Корогода, 2023). На таких уроках вчитель має бути так званим «едьютейнером»-візіонером, який відчуває і передбачає вплив культури (кіно, музика, телебачення, відеоігри, інтернет і соціальні мережі) на освіту сучасне «цифрове покоління», його цінності, мотивації та когнітивні особливості (Корогода, 2023).

Дійсно, гра допомагає дітям сформулювати позитивне ставлення до навчання, відчувати задоволення від навчального процесу, паралельно з цим засвоюючи нову інформацію та здобуваючи знання. Але гейміфікація більшою мірою передбачає застосування системи ігрових елементів задля досягнення певних менш розважальних цілей (освітніх, професійних, комерційних).

Організації формування АКДМ учнів першого класу ЗЗСО має базуватися як на загальних принципах навчання іноземної мови, так і на спеціальних принципах гейміфікації.

Серед **загальних дидактичних принципів** керуємося сформульованими дослідниками Київської методичної школи принципами: розвиваючого та виховного навчання; доступності; науковості; систематичності та послідовності; принципом посильності; усвідомленості; наочності; міцності засвоєння знань, навичок та умінь; активності (Ніколаєва, 2013, с. 110–114).

До **загальних методичних принципів навчання** відносимо принципи: комунікативності; комунікативно спрямованого формування мовленнєвих навичок; інтегрованого навчання видів мовленнєвої діяльності та аспектів мови; взаємопов'язаного навчання мови і культури; урахування рідної мови і культури; домінуючої ролі вправ; автентичності навчальних матеріалів (Ніколаєва, 2013, с. 114-121).

При включенні гейміфікації до навчального процесу формування АКДМ учнів першого класу ЗЗСО, важливим є урахування ігрової механіки, що є частиною теорії ігор (Stieglitz, 2017, с. 101).

Гра у формуванні АКДМ має певні правила, високу інтерактивність і викликає позитивну емоційну реакцію.

Мета будь-якої гри – створити систему, в якій гравці мають певне абстрактне завдання, що передбачає випробування та труднощі під час його виконання.

Механіка гри полягає у зароблянні балів, бонусів, просуванні на наступний рівень та є важливим фундаментом всього процесу гейміфікації. У такому випадку діяльність на уроці часто містить елементи змагання, отримання бонусів, балів, встановлення правил тощо.

Ігрова механіка також спирається на принцип причинно-наслідкових зв'язків у роботі гри: вчинивши певним чином, учень отримує певний результат. Усі вчинки учнів повинні мати певні наслідки, а від їхнього вибору повинен залежати хід гри.

Наприклад, при проходженні випробувань учні можуть набувати нових здібностей; певна кількість зібраних ресурсів дає змогу пройти вперед. Як ефективний, але трудомісткий прийом можна використовувати «розвилку в сюжеті». Наприклад, у сюжетній лінії де учні повинні дістатися певної точки на карті, наприклад, Тауера, результат розмови з кожним з незнайомців має впливати на подальший розвиток сюжету.

У процесі впровадження гейміфікації навчання необхідно певною мірою спонукати в учнів почуття конкуренції.

Необхідно відзначити, що в певному сенсі освітній процес вже є частково гейміфікованим за свою суттю. Так, правильне виконання дитиною вправи обумовлює отримання нею хорошої оцінки, і навпаки, припущення нею низки помилок передбачає отримання поганої оцінки. Наприкінці кожного навчального року відбувається своєрідне підвищення рівня («levelup»), коли учні переходять до наступного класу. Також в освітніх закладах часто є різного типу відзнаки та «дошки пошани», на яких розміщують фотографії найкращих учнів – за аналогією з дошкою лідерів у будь-якій онлайн-грі («leaderboard»).

Розглянемо шляхи упровадження гейміфікації у процес формування англомовної компетентності в діалогічному мовленні учнів першого класу ЗЗСО.

До ігрових елементів, які можуть бути додатково включені в процес формування АКДМ першокласників, можна віднести створення сюжету («квеста»), ігрову мету, розподіл ролей між учнями та створення з них команд («team»), правила та випробування, ігрову механіку тощо.

Пропонуємо такі способи впровадження гейміфікації у процес формування АКДМ учнів першого класу ЗЗСО докладніше: 1) адаптація оцінок до отримання балів досвіду у грі; 2) зміна комунікації на заняттях; 3) зміна структури занять; 4) розподіл учнів класу відповідно до індивідуальних психологічних особливостей та інтересів.

Адаптація оцінок до отримання балів досвіду у грі може бути реалізована наступним чином. Замість того, щоб використовувати виключно числові оцінки, можуть бути створені сходи балів досвіду (XP, від англійського слова «experience»), на які піднімається учень. Ці бали можуть потім бути переведені в числові оцінки. Наприклад, на уроці англійської мови може бути поставлене завдання – створити певну кількість граматично й лексично правильних діалогічних реплік чи єдностей. Кожний створений учнем діалог відповідає одному балу досвіду; сума отриманих балів наприкінці уроку може бути переведена в конкретну оцінку.

Щодо джерел засобів для зміни комунікації на заняттях, які передбачають формування АКДМ учнів першого класу ЗЗСО, зазначимо: більшість сучасних комп'ютерних ігор використовують англійську мову, тому багатьом першокласникам відомі основні ключові фрази, які регулюють проходження ігрових завдань. Слова та

поєднання слів «start», «quest», «task», «stop», «game», «play», «league», «guild» на уроці можуть підвищити інтерес учнів до предмету вивчення, перетворити навчальний процес на захоплюючу гру, казку-фантазію. Перелічені елементи ігор зумовлюють актуалізацію у пам'яті учнів певного позитивного досвіду, і тому вони з ентузіазмом включаються в освітній процес, сподіваючись отримати такі ж позитивні емоції і в ньому. При цьому наведені номінації не мають принципово нового навчального методичного змісту: класичні педагогічні поняття та команди представлені в новій «оболонці».

Для зміни структури занять викладач може запропонувати виконання «щоденного завдання», «тижневого завдання» та «глобального завдання», поділ уроку на завдання квесту тощо. У цілому зміна етапів уроку з використанням гейміфікованих прийомів залежить від поставлених цілей, особливостей завдання, інтелектуальних можливостей школярів 1 класу. При цьому вчителю важливо адаптувати навчальний матеріал і час відповідно до потреб школярів, передбачити можливі мовні труднощі.

Із метою більш ефективного досягнення результатів щодо формування АҚДМ зі збереженням мотивації та інтересу учнів до створення діалогу та його репрезентації, вчитель може організувати учнів у «гільдії» чи «ліги», які працюють разом, щоб виконати квести та набрати бали. Такий розподіл повинен максимально враховувати рівень знань кожного учня, їх особистісний взаємозв'язок. Наприклад, доречно використати цей спосіб імплементації гейміфікації під час вивчення теми «Подорож», «Свята і традиції», залучивши всіх учнів до роботи на уроці та охопивши максимальну кількість можливих варіантів діалогічних єдностей.

Щодо засобів гейміфікації формування АҚДМ учнів першого класу ЗЗСО, вважаємо, поділяємо погляд дослідників, які вважають, що використання інформаційних технологій для реалізації гейміфікації не є абсолютно обов'язковими (Тарнопольський, Кожушко, Кабанова, 2018). З іншого боку, практично всі ігрові види навчальної діяльності, які відносяться до гейміфікації, можуть здійснюватися також із застосуванням комп'ютера та інших електронних засобів комунікації.

**Висновки та перспективи подальших наукових розвідок.** Отже, гейміфікація передбачає використання азарту та мотивації, притаманних для ігрової діяльності, для досягнення освітніх цілей. Гейміфікація сприяє системному вирішенню низки важливих навчально-виховних завдань

під час навчання англійського діалогічного мовлення учнів 1 класу закладів загальної середньої освіти (ЗЗСО): підвищення рівня особистісної залученості, мотивації спілкування та вивчення іноземної мови, інтересу до вивчення та створення власних діалогічних єдностей засобами ігрових дій, розвиток когнітивних здібностей, зниження рівня стресу, організація та стимулювання інтерактивного навчання, де учні під час мовленнєвої взаємодії знаходяться у психологічно комфортному середовищі й можуть «безболісно» робити помилки.

### ЛІТЕРАТУРА

- Гриневич, Л., Елькін, О., Калашнікова, С., Коберник, І. та ін. (2016). *Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи*. Режим доступу: <https://repository.ldufk.edu.ua/handle/34606048/20195>. (Hrynevych, L., Elkin, O., Kalashnikova, S., Kobernyk, I. et al. (2016). *New Ukrainian School: Conceptual Principles of Secondary School Reform*. Retrieved from: <https://repository.ldufk.edu.ua/handle/34606048/20195>).
- Корогода, Т. М. (2023). Ед'ютейнмент як сучасна технологія навчання англійської мови: з досвіду формування лінгвосоціокультурної компетентності у майбутніх перекладачів. *ВІСНИК КНЛУ. Педагогіка та психологія*, 38, 123–132. (Korohoda, T. M. (2023). Edutainment as a modern technology for teaching English: from the experience of forming linguistic and sociocultural competence in future translators. *VISNIK OF KNLU. Pedagogy and Psychology*, 38, 123–132).
- Ніколаєва, С. Ю. (2013). *Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика* : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів. Київ : Ленвіт. (Nikolaeva, S. Yu. (2013). *Methodology of teaching foreign languages and cultures: theory and practice*: a textbook for students of classical, pedagogical and linguistic universities. Kyiv: Lenvit).
- Паршикова, О. О. (2023). Зміст професійної підготовки майбутніх учителів до застосування комунікативно-ігрових технологій у навчанні іноземної мови учнів початкової школи. *Іноземні мови*, 3, 32–37. Режим доступу: <http://fl.knlu.edu.ua/article/view/290260>. (Parshikova, O. O. (2023). The content of professional training of future teachers for the use of communicative and game technologies in teaching a foreign language to primary school students. *Foreign Languages*, 3, 32–37. Retrieved from: <http://fl.knlu.edu.ua/article/view/290260>).
- Подосиннікова, Г. І., Глазунова, Т. В. (2024). Формування англомовної лексичної компетентності з використанням ігрової навчальної платформи «Kahoot!» в учнів 3-4 класів закладів загальної середньої освіти. *Іноземні мови*, 3. Режим доступу: <http://fl.knlu.edu.ua/article/view/312472>. (Podosinnikova, G. I., Glazunova, T. V. (2024). Formation of English-language lexical competence using the game learning platform “Kahoot!” in students of grades 3-4 of secondary education institutions. *Foreign Languages*, 3. Retrieved from: <http://fl.knlu.edu.ua/article/view/312472>).
- Саган, О. В. (2022). Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*, 100, 12–18. Режим доступу: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>. (Sagan, O. V. (2022). Gamification as a modern educational trend. *Pedagogical Sciences*, 100, 12–18. Retrieved from: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>).

- Тарнопольський, О. Б., Кожушко, С. П., Кабанова, М. Р. (2018). Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови*, 3, 15–22. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/im\\_2018\\_3\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/im_2018_3_4). (Tarnopolsky, O. B., Kozhushko, S. P., Kabanova, M. R. (2018). Gamification in teaching foreign languages in higher education. *Foreign Languages*, 3, 15–22. Retrieved from: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/im\\_2018\\_3\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/im_2018_3_4)).
- Akshaya, N., & Sivakami, B. (2024). Learning by Gaming: Investigating the Effectiveness of Kahoot! on Young ESL Learners' Language Performance. *World Journal of English Language*, 14 (3), 148–155. Retrieved from: <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n3p148>.
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*. Retrieved from: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>.
- Figueroa, J. (2016). Gamification and Game-based Learning: Two Strategies for the 21st Century Learner. *World Journal of Educational Research*, 3, 2, 507–522.
- Kıyançıçek, E., & Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot!. *Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)*, 6 (1), 1–13. Retrieved from: 10.46328/bestdergi.63.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. New York.
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M. (2013). Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal-IxD&A*, 19, 28–37.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., & Jaqueset, P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7, 3. Retrieved from: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>.
- Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S. (2017). *Gamification: using game elements in serious contexts*. New York: Springer.
- The Lighter Side of TEFL: a Teacher's Resource Book of Fun Activities for Students of English as a Foreign Language* (2019). The Bureau of Educational and Cultural Affairs, Office of English Language Programs.
- Zhyhadlo, O. Y. (2022). Application of Digital Game-Based Tools for Formative Assessment at Foreign Language Lessons. *ITLT (Information Technologies and Learning Tools)*, 87 (1), 139–150. Retrieved from: <https://doi.org/10.33407/itlt.v87i1.4703>.

## SUMMARY

**Podosynnikova Hanna, Trofymovska Maryna.** Using gamification in forming English competency in dialogical speech of first-grade students of secondary schools.

*The study is devoted to the problem of implementing gamification in the process of forming English language competence in dialogical speech of first-grade students of secondary schools. In the article we consider the concept of gamification as an educational approach and related concepts, highlight the characteristic features of gamification, outline the principles of organizing teaching first-graders English dialogical speech on the basis of gamification and ways of its implementation in the educational process.*

**Key words:** *gamification, game, interactive learning, competence in dialogical speech, English language, initial stage of education, secondary education institutions.*