

УДК 811.93:81'243:378.147

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/87-1-44>**Марія БІЛОКОПИТОВА,***orcid.org/0000-0003-3817-245X*

викладач кафедри іноземних мов

Університету імені Альфреда Нобеля

(Дніпро, Україна) *bilokopytova.m@duan.edu.ua***Анна ВОЛОБОЄВА,***orcid.org/0009-0002-7710-6922*

викладач кафедри іноземних мов

Університету імені Альфреда Нобеля

(Дніпро, Україна) *voloboieva.a@duan.edu.ua***Карина ОСТРОВСЬКА,***orcid.org/0009-0008-6749-5374*

викладач кафедри іноземних мов

Університету імені Альфреда Нобеля

(Дніпро, Україна) *ostrovska.k@duan.edu.ua*

ГЕЙМІФИКАЦІЯ ЯК ПЕДАГОГІЧНА СТРАТЕГІЯ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ НЕФІЛОЛОГІЧНИМИ СПЕЦІАЛЬНОСТЯМИ

У даній статті розглядається роль і педагогічний потенціал гейміфікації в мовній освіті, з особливим акцентом на її застосуванні для нефілологічних спеціальностей у вищих навчальних закладах. Спираючись на теоретичні засади та емпіричні дослідження, автори досліджують, як ігрові елементи можуть бути ефективно інтегровані в заняття з іноземної мови для створення більш інтерактивного та орієнтованого на студента навчання. Доведено, що такі ігри та гейміфіковані вправи сприяють самотійності студентів, зменшують мовну тривожність і покращують запам'ятовування, що має вирішальне значення для студентів, яким може бракувати внутрішньої мотивації до вивчення мови. Зміщуючи акцент з традиційного навчання на активну участь та вирішення проблем, гейміфікація добре узгоджується з сучасними освітніми тенденціями та цифровими компетенціями сучасних здобувачів освіти. Тим не менш, результати дослідження підкреслюють очевидні переваги гейміфікованих підходів у підтримці мовної освіти для студентів нефілологічних спеціальностей. Особливий акцент у дослідженні робиться на емоційному вимірі гейміфікованого навчання. Емоційне залучення через цікавість, азарт, задоволення і відчуття досягнення відіграє надважливу роль у підтримці уваги і закріпленні результатів навчання. Позитивні емоції, породжені ігровою взаємодією та механізмами негайного зворотного зв'язку, сприяють створенню безпечного та стимулюючого середовища, в якому студенти почуваються більш комфортно, ризикуючи та практикуючи іноземну мову без страху невдачі. Така емоційно сприятлива атмосфера особливо корисна для студентів нефілологічних спеціальностей, які в іншому випадку можуть ставитися до мовних курсів з байдужістю або тривогою. Зрештою, у статті стверджується, що гейміфікація – це не тимчасова тенденція, а цінна стратегія для збагачення навчального процесу, особливо коли вона пристосована до унікальних потреб студентів, які не належать до філологічної сфери.

Ключові слова: гейміфікація, вивчення мов, іноземні мови, мовна освіта, навчання, ігри, ігрові елементи, нефілологічні спеціальності.

Mariia BILOKOPYTOVA,

orcid.org/0000-0003-3817-245X

*Lecturer At the Department of Foreign Languages
Alfred Nobel University
(Dnipro, Ukraine) bilokopytova.m@duan.edu.ua*

Anna VOLOBOIEVA,

orcid.org/0009-0002-7710-6922

*Lecturer at the Department of Foreign Languages
Alfred Nobel University
(Dnipro, Ukraine) voloboieva.a@duan.edu.ua*

Karyna OSTROVSKA,

orcid.org/0009-0008-6749-5374

*Lecturer at the Department of Foreign Languages
Alfred Nobel University
(Dnipro, Ukraine) ostrovska.k@duan.edu.ua*

GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL STRATEGY IN FOREIGN LANGUAGE LEARNING BY NON-PHILOLOGICAL MAJORS

This article examines the role and pedagogical potential of gamification in language education, with a particular focus on its application to non-linguistic majors in higher education. Drawing on theoretical foundations and empirical research, the authors explore how game elements can be effectively integrated into foreign language classes to create a more interactive and student-centred learning experience. Such games and gamified exercises have been shown to promote learner autonomy, reduce language anxiety and improve memorisation, which is crucial for students who may lack intrinsic motivation to learn a language. By shifting the emphasis from traditional learning to active participation and problem solving, gamification aligns well with current educational trends and the digital competencies of today's learners. Nevertheless, the results of the study emphasise the obvious advantages of gamified approaches in supporting language education for students of non-linguistic specialities. The study puts a special emphasis on the emotional dimension of gamified learning. Emotional involvement through curiosity, excitement, pleasure and a sense of achievement plays a crucial role in maintaining attention and consolidating learning outcomes. The positive emotions generated by game-based interaction and immediate feedback mechanisms help to create a safe and stimulating environment in which students feel more comfortable taking risks and practising a foreign language without fear of failure. Such an emotionally supportive atmosphere is particularly beneficial for students of non-linguistic disciplines who may otherwise approach language courses with indifference or anxiety. Ultimately, the article argues that gamification is not a passing trend but a valuable strategy for enriching the learning process, especially when it is tailored to the unique needs of students from non-linguistic backgrounds.

Key words: *gamification, language learning, foreign languages, language education, learning, games, game elements, non-philological majors.*

Постановка проблеми. У сучасному глобалізованому та цифровому світі володіння іноземними мовами стало обов'язковою навичкою в широкому спектрі академічних та професійних сфер, а не лише в межах лінгвістичних досліджень. Хоча гейміфікація виявилася перспективною в позаакадемічних освітніх закладах (мовні курси, розмовні гуртки тощо), бракує систематичних досліджень щодо її педагогічної ефективності саме у вищій школі для тих, хто навчається на нефілологічних спеціальностях (інженери, економісти, маркетологи, правознавці та ін.) Водночас викладачі мов стикаються зі зростаючою проблемою залучення студентів нефілологічних спеціальностей, які часто розглядають мовні дисципліни як периферійні по відношенню до їхніх основних предметів. Тради-

ційні методи викладання не можуть ефективно зацікавити здобувачів освіти або задовольнити їхні навчальні вподобання. Гейміфікація, яка передбачає інтеграцію елементів ігрового дизайну в неігровий контекст, пропонує багатообіцяюче рішення, сприяючи активному навчанню, мотивації та автономії сучасних студентів. Оскільки цифрові аборигени все більше очікують інтерактивного та стимулюючого навчального досвіду, гейміфікація добре узгоджується з їхніми вподобаннями та мінливими вимогами сучасної освіти. Тому вивчення гейміфікації як педагогічної стратегії в цьому контексті є своєчасним і важливим для просування ефективної та орієнтованої на студента іншомовної підготовки.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Незважаючи на зростаючий інтерес до інновацій-

них методів навчання, багато студентів нефілологічних спеціальностей, які вивчають іноземні мови, продовжують демонструвати низьку мотивацію, обмежену активність в аудиторії та неоптимальні результати навчання. Традиційні підходи до навчання, такі як переклад текстів, граматичні та лекційні вправи, аудіювання часто не відповідають різноманітним потребам, стилям навчання та часовим обмеженням студентів, які вивчають іноземні мови поза межами лінгвістичних дисциплін. Як наслідок, викладачам та розробникам навчальних програм бракує науково обґрунтованих рекомендацій щодо інтеграції ігрових елементів для сприяння стійкій мотивації, активній участі та вимірюваним мовним досягненням серед цієї когорти студентів.

Насамперед освітяни повинні чітко розуміти, що гейміфікація становить собою: це використання елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах для заохочення очікуваної поведінки. Вона є загально-визнаною концепцією підвищення зацікавленості, і її вважають перспективною як у вивченні мови за допомогою комп'ютера (CALL – computer-assisted language learning), так і у вивченні мови за допомогою мобільних пристроїв (MALL – computer-assisted language learning) (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara, Dixon, 2011).

В. М. Міхос стверджує, що гейміфікація допомагає викладачам змінювати настрої на заняттях. Вона також підвищує рівень щастя студентів та створює цілеспрямований контекст в аудиторії, заохочуючи студентів до активної участі в навчальному процесі. Безсумнівно, це робить навчання приємним для обох сторін (Michos, 2017). Польська дослідниця Е. Зарицька-Пікож приділяє багато уваги мовним застосункам і підкреслює потенціал гейміфікованої освіти для впливу на внутрішню мотивацію і стверджує, що спільна гра в групі виходить за рамки традиційного навчання і безпосередньо підвищує мотивацію до вивчення мови. Такі додатки, як Duolingo, Babbel, Kahoot та інші гейміфіковані платформи, внесли абсолютно новий елемент розваги в програми вивчення мов (Zarzycka-Piskorz, 2016).

Також до результативних застосунків науковці відносять «Busuu» та «Second Life».

Вивчення мови за допомогою ігор може набувати різних форм, наприклад, настільні ігри для практики граматики, такі як «Яблука до яблука», або рольові ігри для практики спілкування, наприклад «Перевертень». «Second Life» – ігрова платформа, де студенти практикують цільову мову, беручи участь у дебатах (Govender, Arnedo-Moreno, 2021). «Busuu» – це різновид платформи

для вивчення мови. Доведено, що цей додаток корисний саме для вивчення англійської. У систематичному огляді літератури було виявлено, що гейміфікація покращує як результати навчання, так і навчальний досвід студентів. У такий спосіб студенти мотивовані працювати добре і отримувати хороші оцінки за свої завдання (Dehghanzadeh, Fardanesh, Hatami, Talaei, Noroozi 2019). Таким чином, гейміфікація додає ігрові елементи або ігрову структуру до існуючої навчальної діяльності. Більшість досліджень і застосувань гейміфікації в освіті ґрунтуються на ідеї, що гейміфікація в освіті – це насамперед інтеграція відповідної кількості ігрових елементів у навчальні матеріали. Згідно з наявними даними, гейміфікація в контексті навчання передбачає набагато більше, ніж просто додавання ігрових аспектів до вже існуючого навчального контенту (Dichev, Dicheva, 2017). Впровадження технологій на заняттях стало неминучим для того, щоб допомогти студентам підтримувати свою академічну мотивацію. Іншими словами, викладачів заохочують використовувати інтерактивні стратегії та методи для сприяння вивченню мови (Nafis, 2020).

Метою статті є дослідження ефективності гейміфікації, як педагогічної стратегії для підвищення мотивації, зацікавленості та результатів вивчення іноземної мови студентами нефілологічних спеціальностей. Вивчаючи, як ігрові елементи впливають на ставлення та успішність студентів, стаття прагне надати розуміння практичного застосування гейміфікації у нефілологічній мовній освіті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Однією з головних проблем, з якою стикаються викладачі є пошук способів зробити навчальний матеріал цікавішим та захоплюючим. Гейміфікація стає популярним рішенням цієї проблеми, адже вона використовує ігрові елементи в неігрових контекстах, щоб зробити їх приємнішими. Гейміфікація робить нецікаві завдання, як-от вивчення граматики чи словникового запасу, значно веселішими, впроваджуючи елементи з відеоігор, такі як бали, таблиці лідерів, виклики, нагороди. Численні дослідження довели, що навіть прості ігри корисні у вивченні мов. Наприклад, нещодавнє дослідження запропонувало певні принципи дизайну для майбутніх гейміфікованих систем, підсумувало переваги гейміфікації в освіті та описало розвиток досліджень ігрових елементів з часом. У роботі також розглядається еволюція гейміфікації, її застосування в освіті та вплив на навчальний процес (Ofosu-Ampong, 2020).

Стратегії гейміфікації використовуються в багатьох іграх для вивчення мов, щоб покращити

запам'ятовування інформації на довший час, ніж просто читання чи аудіювання. Найбільш типовим підходом є нарахування балів за завершення або точні відповіді наприкінці кожного заняття. Це мотивує студентів залишатися зосередженими на роботі та винагороджує їх за досягнення. Студенти не відчувають тиску конкуренції одне з одним, оскільки це можна робити анонімно. Це сприяє мотивації, пам'яті та цілеспрямованій поведінці в аудиторії. Крім того, викладачі знають про студентів, які добре справляються з завданнями, і можуть заохотити їх додатковою роботою або бонусами. Це також може допомогти студентам розвинути нові навички, такі як критичне мислення та вирішення проблем (Kiyancicek, 2022).

Висновки. У висновку виправдано можна зазначити, що гейміфікація може слугувати ефективною педагогічною стратегією у вивченні іноземних мов, особливо для студентів нефілологічних спеціальностей, яким може бракувати внутрішньої мотивації або лінгвістичної спрямованості. Включаючи ігрові елементи, такі як змагання, нагороди, відстеження прогресу та інтерактивні завдання, викладачі можуть створити більш захоплююче та орієнтоване на студента навчальне середовище, яке сприяє участі, мотивації та покращенню результатів. У сучасних дослідженнях зазначають, що гейміфіковані підходи не лише підвищують емоційну залученість та задоволення студентів, але й сприяють розвитку комунікатив-

ної компетенції та запам'ятовуванню мовного матеріалу.

Відмінною рисою гейміфікації від інших стратегій є її здатність викликати позитивні емоції, які мають безпосередній вплив на якість навчання. Відчуття задоволення сприяє формуванню сталого емоційного зв'язку з навчальним процесом. Це особливо актуально для студентів нефілологічних напрямків, які можуть сприймати традиційні мовні заняття, як складні або вторинні щодо їхньої основної спеціальності. Ігрове навчальне середовище створює простір для експериментів, зменшує страх перед помилками та заохочує до регулярної мовної практики, що є ключовим для досягнення успішних результатів у вивченні іноземних мов.

З огляду на зростаючий попит на інноваційні та інклюзивні методи навчання у вищій освіті, особливо серед студентів, чия основна академічна спрямованість не пов'язана з вивченням мови, гейміфікація є перспективним та адаптованим інструментом. Майбутні дослідження повинні продовжити вивчення довгострокового впливу гейміфікації на рівень володіння мовою, а також її застосування в різних культурних та інституційних контекстах. Зрештою, інтеграція гейміфікації в навчальні програми з іноземних мов може подолати мотиваційний розрив і допомогти студентам нефілологічних спеціальностей здобути необхідні мовні навички для досягнення академічного та професійного успіху.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Dehghanzadeh H., Fardanesh H., Hatami J., Talaei E., Noroozi O. Using gamification to support learning English as a Second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. 2019. P. 934-957.
2. Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D. Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. Association for Computing Machinery; New York, NY. J. 2011. P. 9-15.
3. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2017. P. 1-36.
4. Govender T., Arnedo-Moreno J. An Analysis of Game Design Elements Used in Digital Game-Based Language Learning. *Sustainability*. 2021. Accessed at <https://doi.org/10.3390/sul3126679>.
5. Kiyancicek E. Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot! *Bilim, Egitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*. 2022. Accessed at <https://www.bestdergi.net/index.php/bestdergi/article/view/63>.
6. Michos V. M. Gamification in foreign language teaching: Do you kahoot?. In *Sinteza 2017-International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research. Singidunum University*. 2017. P. 511-516.
7. Nafis Y. A. Kahoot game as media in grammar teaching learning process at SMAN 3 Ponorogo [Unpublished doctoral dissertation], *IAIN Ponorogo*. 2020.
8. Ofosu-Ampong K. The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues. *Journal of Educational Technology Systems*. 2020. P. 113-137.
9. Zarzycka-Piskorz E. Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*. 2016. P. 17-36.

REFERENCES

1. Dehghanzadeh H., Fardanesh H., Hatami J., Talaei E., Noroozi O. (2019). Using gamification to support learning English as a Second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. P. 934-957.
2. Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D. (2011) Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. Association for Computing Machinery; New York, NY. J P. 9-15.

3. Dichev C., Dicheva D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. P. 1-36.
4. Govender T., Arnedo-Moreno J. (2021). An Analysis of Game Design Elements Used in Digital Game-Based Language Learning. *Sustainability*. Accessed at <https://doi.org/10.3390/sul3126679>.
5. Kiyancicek E. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot! *Bilim, Egitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*. Accessed at <https://www.bestdergi.net/index.php/bestdergi/article/view/63>.
6. Michos V. M. (2017). Gamification in foreign language teaching: Do you kahoot?. In *Sinteza 2017-International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research. Singidunum University*. P. 511-516.
7. Nafis Y. A. (2020). Kahoot game as media in grammar teaching learning process at SMAN 3 Ponorogo [Unpublished doctoral dissertation], *IAIN Ponorogo*.
8. Ofosu-Ampong K. (2020). The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues. *Journal of Educational Technology Systems*. P. 113-137.
9. Zarzycka-Piskorz E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*. P. 17-36.