

УДК 378.14

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/92-1-48>

Валерія ЛІХОШЕРСТОВА,

orcid.org/0000-0002-2363-3973

викладач кафедри англійської мови в судноводінні

Херсонської державної морської академії

(Одеса, Україна) *valeriia.likhosherstova@gmail.com*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ: АНАЛІЗ ОНЛАЙН-СЕРВІСІВ ТА ПРАКТИЧНІ МОЖЛИВОСТІ

У статті розглядається застосування гейміфікації у процесі вивчення англійської мови як засобу підвищення мотивації, когнітивної активності та емоційної залученості здобувачів освіти. Проаналізовано наукові дослідження вітчизняних та зарубіжних учених, присвячені питанням впровадження ігрових елементів у навчальний процес та їхньої ефективності. У роботі здійснено огляд сучасних онлайн-сервісів, які можуть бути використанні викладачами для інтеграції ігрових елементів у заняття з англійської мови, зокрема Twinkl, iSL Collective, ESL Kids Games, ESL Games+ та Pinterest. Також розглянуто інструменти для створення авторських дидактичних ігор – Canva, Genially та Microsoft PowerPoint. Окреслено можливості організації занять як в онлайн-форматі (Zoom, Google Meet), так і в аудиторії. Зазначено практичну цінність сервісу Online Stopwatch як допоміжного ресурсу для управління ігровим та навчальним процесом. Описано досвід використання ігрових елементів під час вивчення освітньої компоненти «Морська англійська мова» зі здобувачами освіти Херсонської державної морської академії. Зазначено, що гейміфікація сприяє розвитку комунікативних навичок, формуванню мовленнєвої компетентності, зниженню психологічного бар'єру під час спілкування та підвищенню навчальної мотивації. Водночас наголошено на важливості педагогічно виваженого підходу до впровадження гейміфікаційних практик, оскільки непродумане використання ігрових елементів може знижувати ефективність засвоєння матеріалу. Стаття має практичне значення для викладачів та вчителів англійської мови, які прагнуть підвищити результативність навчального процесу шляхом інтеграції ігрових технологій та сучасних цифрових інструментів.

Ключові слова: гейміфікація, вивчення англійської мови, онлайн-сервіси, дидактичні ігри, мотивація та залученість.

Valeriia LIKHOSHERSTOVA,

orcid.org/0000-0002-2363-3973

Lecturer at the English Language Department for Deck Officers

Kherson State Maritime Academy

(Odesa, Ukraine) *valeriia.likhosherstova@gmail.com*

GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING: AN OVERVIEW OF ONLINE SERVICES AND PRACTICAL APPLICATIONS

The article explores the use of gamification in the process of learning English as a means of enhancing students' motivation, cognitive activity, and emotional engagement. The study analyses the research of Ukrainian and foreign scholars devoted to the implementation of game-based elements in the educational process and the evaluation of their effectiveness. An overview of modern online platforms that can be used by educators to integrate gamified elements into English language classes is provided, including Twinkl, iSL Collective, ESL Kids Games, ESL Games+, and Pinterest. Tools for creating original didactic games such as Canva, Genially, and Microsoft PowerPoint are also presented. The paper outlines the possibilities of organizing learning activities both online (Zoom, Google Meet) and in the classroom. The practical value of Online Stopwatch as a supplementary resource for managing game-based and educational processes is highlighted. The author describes the experience of applying gamification elements while teaching the course "Maritime English" to cadets of Kherson State Maritime Academy. It is emphasized that gamification contributes to the development of communicative skills, the formation of language competence, the reduction of psychological barriers in communication, and the increase of learning motivation. At the same time, the importance of a pedagogically balanced approach to the implementation of gamified practices is underlined, since poorly designed gamification may reduce the effectiveness of learning. The article is of practical value for teachers and educators of English who aim to improve the efficiency of the educational process through the integration of game-based technologies and modern digital tools.

Key words: gamification, English language learning, online services, didactic games, motivation and engagement.

Постановка проблеми. Стрімкий розвиток інформаційних технологій істотно трансформував освітній процес та відкрив нові можливості для його учасників. Разом із доступом до мережі Інтернет, здобувачі освіти та викладачі отримали можливість інтегрувати в навчання різноманітні онлайн-інструменти: додатки, платформи, вебресурси. Значну роль у цьому процесі відіграє штучний інтелект, який уможлиблює розв'язання тих завдань, які донедавна здавалися нереальними.

В умовах тотальної цифровізації суспільства навчання має відповідати запитам сучасного здобувача освіти – бути цікавим, динамічним, інтерактивним та залучати емоційно. Тому перед викладачем постає завдання інтегрувати в освітній процес ті сучасні цифрові елементи, які зможуть урізноманітнити заняття, сприятимуть залученню студентів та підвищенню їхньої мотивації. Одним із популярних підходів, що дедалі активніше використовується для досягнення цих цілей, є гейміфікація.

Аналіз досліджень. Гейміфікацією називають впровадження ігрових елементів у неігрові контексти, зокрема в навчальний процес з метою підвищення його ефективності. До таких ігрових елементів відносять бали, рейтинги, таблиці лідерів – те, що відображає прогресивні досягнення. Вони створюють відчуття конкуренції, змагання, показують результати індивідуальної або командної роботи. Згідно з дослідженнями Зеленської та Ковінько (2019), використання гейміфікації підвищує пізнавальний інтерес до навчальної дисципліни, що, в свою чергу, позитивно впливає на рівень академічної успішності здобувачів освіти.

Серед різноманітності ігор, які можуть бути адаптовані для задоволення навчальних потреб та досягнення цілей, у контексті вивчення іноземної мови виділяють мовну гру – педагогічний прийом, який використовує ігрову форму для практики мовних навичок: лексики, граматики, вимови, аудіювання, говоріння тощо (Карпенко, 2022). Мовні ігри мають високу педагогічну цінність і можуть бути використаними на всіх рівнях вивчення іноземної мови. Вони розвивають комунікативні навички, дають можливість практикувати мовний матеріал в менш стресовій, більш неформальній атмосфері (Kostikova, 2017). На думку Карпенко (2022), мовна гра сприяє прискоренню розумової діяльності, пробуджує інтерес до навчання. Вона допомагає формувати вимовні, граматичні та лексичні навички через активне використання мовного матеріалу. Окрім того, гра створює сприятливу мовну атмосферу, що водночас знижує психологічний бар'єр та готує до спон-

танного спілкування. Разом з тим Карпенко (2022) зазначає, що гра має мати визначену дидактичну мету, відповідати рівню здобувачів освіти, темі заняття та етапу освоєння матеріалу.

Мовна гра може бути оформлена як настільна гра. За результатами дослідження Sousa та співавторів (2023), участь у таких іграх покращує пам'ять, допомагає засвоювати матеріал та розвивати *soft skills* (гнучкість, вміння працювати в парі або групі, навички комунікації). Cambazoglu і Girgin (2022) також доводять, що настільні ігри є ефективним інструментом у викладанні англійської мови, оскільки стимулюють когнітивні процеси (швидкість мислення, реакцію, усвідомлення) та водночас мотивують студентів до активної участі в навчанні.

Вважаємо, що актуальність та ефективність інтеграції ігрових елементів в навчальний процес доведено, тож в межах цього дослідження фокус зосереджено на прикладному аспекті: онлайн-інструментах які можна використати для організації дидактичних ігор.

Мета дослідження – проаналізувати можливості онлайн-сервісів для пошуку, створення та проведення навчальних ігор у контексті мовної підготовки, надати практичні рекомендації щодо їх використання, а також продемонструвати власний досвід застосування інтерактивних ігор зі здобувачами освіти Херсонської державної морської академії.

Виклад основного матеріалу. Ігри в контексті мовної підготовки мають відповідати темі, що вивчається, відповідати віковим особливостям здобувачів освіти та їхньому рівню володіння іноземною мовою, бути цікавими, а головне – добре продуманими. Створення та підготовка до інтеграції ігрових елементів вимагає значних часових та ресурсних витрат з боку викладача, тож доцільно почати із сервісів, де можна знайти вже готові навчальні ігри. Їх можна використати на занятті в тому вигляді, в якому вони представлені, або принаймні надихнутися на створення власних дидактичних матеріалів. Серед сервісів, що містять готові навчальні ігри, варто виділити *Twinkl*, *iSL Collective*, *ESL Kids Games*, *ESL Games +* та *Pinterest*.

Twinkl (<https://www.twinkl.com>) – це онлайн-видавнича освітня компанія, яка надає широкий вибір навчальних і дидактичних матеріалів для педагогів, батьків та учнів. Сервіс пропонує настільні ігри, інтерактивні квізи у форматі *PowerPoint* та *Google Slides*, ігри для безпосереднього використання на сайті, а також матеріали для друку. Пошук матеріалу на *Twinkl* спро-

щується за рахунок наявних фільтрів: вік гравців, мова, бажаний тип файлу. До кожної гри додається опис та детальна інструкція, що значно полегшує підготовку навчального матеріалу.

iSL Collective (<https://en.islcollective.com>) – це онлайн-спільнота викладачів англійської мови. Їхня платформа містить унікальні навчальні матеріали, створені користувачами сайту, серед яких можна знайти численні дидактичні ігри. Зручна система фільтрів полегшує пошук ресурсів відповідно до рівня володіння мовою, теми чи типу завдання.

Для роботи з дітьми та підлітками доцільно використовувати ресурси *ESL Kids Games* (<https://www.eslkidsgames.com>) та *ESL Games+* (<https://www.eslgamesplus.com>). Вони подібні за своїм інтерфейсом і контентом, містять бібліотеку простих ігор, у які можна грати безпосередньо на сайті. Більшість із них спрямовані на відпрацювання граматичних правил і лексичного матеріалу початкового рівня (вживання артиклів, неправильні дієслова, ступені порівняння прикметників, лексика за темами «Одяг», «Сім'я», «Погода» тощо).

Pinterest (<https://www.pinterest.com>) – це веб-ресурс для створення фото та відео колекцій. Хоча *Pinterest* і не пов'язаний зі сферою освіти напряму, викладачі зі всього світу активно використовують його для розміщення власних дидактичних матеріалів, пошуку готових уроків, напрацювань, ідей та навчальних ігор. Знайти необхідний навчальний матеріал можна шляхом вводу ключових слів у рядку пошуку (наприклад: *ESL*, *board games*, *Present Simple*).

Перелічені сервіси є корисними ресурсами для впровадження елементів гейміфікації у процесі вивчення загальної англійської мови (зокрема, у шкільній програмі), адже саме для здобувачів освіти молодшого віку дидактичні ігри є найбільш актуальним. Водночас ігрові методи можна успішно інтегрувати й у мовну підготовку здобувачів вищої освіти. Настільні ігри можуть бути використанні для повторення пройденого матеріалу, перевірки домашнього завдання, підготовки до інтерв'ю чи контрольних опитувань.

У контексті вивчення англійської мови за професійним спрямуванням у закладах вищої освіти складно знайти готовий дидактичний матеріал через специфіку змісту навчальних дисциплін. У таких випадках викладачі можуть скористатися сервісами, які дають змогу створювати власні ігри на основі шаблонів або розробити унікальні навчальні матеріали. Найпопулярнішими та найбільш доступними є сервіси *Canva* (<https://www.canva.com>) та *Genially* (<https://app.genially.com>).

Обидва сервіси пропонують бібліотеки готових шаблонів різноманітних ігор – *Snakes and Ladders*, *Guess Who*, *Quiz/Trivia*, *Domino*, *Jeopardy* тощо. Ці шаблони легко адаптуються під конкретні потреби: можна редагувати текстовий контент, замінити або додавати зображення та фігури, коригувати кольорову гаму, порядок елементів – налаштувати гру відповідно до її цілей та естетичних вподобань викладача. Так, у ході вивчення освітньої компоненти «Морська англійська мова» для здобувачів освіти другого курсу Херсонської державної морської академії за допомогою сервісу *Canva* була створена настільна гра формату *Snakes and Ladders* для підготовки до інтерв'ю під час відбору на першу плавальну практику (Рис. 1). Створену настільну гру було розміщено у *Zoom Whiteboard*, що забезпечило зручний доступ усім учасникам заняття. Водночас організувати роботу з настільною грою можливо й безпосередньо в сервісі *Canva* – достатньо надати студентам посилання для спільної участі. Замість традиційних фішок кожен студент обрав власний емоджі, який пересував по ігровому полю. Переможцем став той гравець, хто першим дістався фінішу та правильно відповідав на всі запитання.

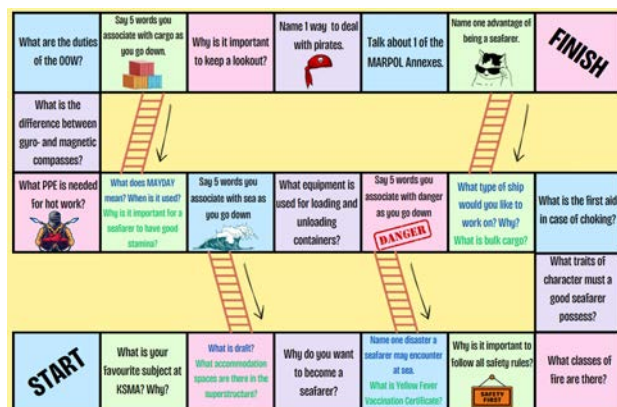


Рис. 1. Настільна гра створена за допомогою Canva

Гейміфікація стає в нагоді під час опрацювання складних тем, оскільки вона підвищує мотивацію та сприяє кращому засвоєнню інформації через активну участь та емоційне залучення. Нелегким у контексті освітньої компоненти «Морська англійська мова» є вивчення Міжнародних правил запобігання зіткнення суден на морі (*COLREGs*). Студенти повинні засвоїти значний обсяг інформації щодо різних видів сигналів – вогнів, фігур, звукових сигналів та прапорів – та їхнього значення. Крім того, вони мають уміти ідентифікувати та правильно інтерпретувати ці сигнали, що робить цю тему такою, що особливо потребує наочності. Для повторення пройденого матеріалу та пере-

вірки рівня знань за допомогою сервісу *Genially* було створено інтерактивну гру «*Visual and Sound Signalling Quiz*» (Рис. 2). Увесь квіз було поділено на чотири категорії: *Lights and their characteristics*, *Flags and their meanings*, *Sound Signals* та *Shapes*. Кожна категорія містила набір запитань різних типів: формат «правильно/неправильно», запитання з однією або декількома правильними відповідями, розташування елементів в логічній послідовності. Кожна частина супроводжувалася реальними фотографіями суден, схематичними зображеннями чи анімованими елементами. Ігровий аспект полягав у тому, що проходження кожної категорії відкривало студентам одну цифру з коду, який необхідно було ввести в кінці для отримання нагороди. Таким чином, складну тему вдалося повторити у цікавий спосіб, який забезпечив високу наочність матеріалу та знизив когнітивне навантаження за рахунок ігрових елементів.

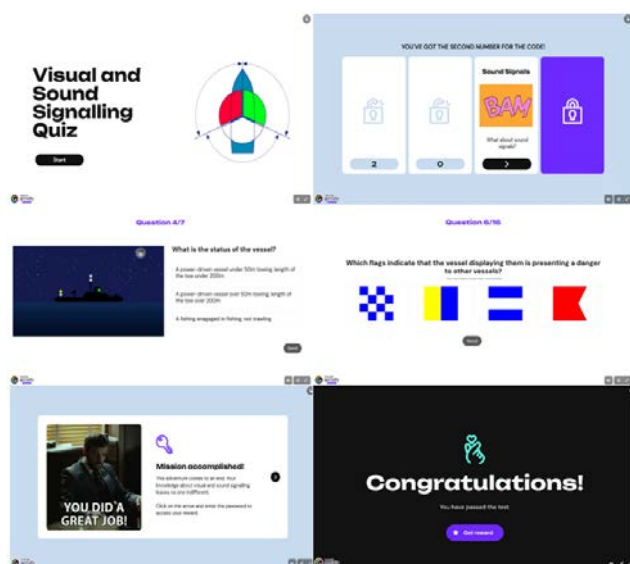


Рис. 2. Гра-квіз створена за допомогою *Genially*

Навчальний матеріал, створений за допомогою сервісу *Genially*, можна транслявати на екрані безпосередньо у додатку або залучити студентів до інтерактивної взаємодії: вони можуть приєднатися до квізу за допомогою QR-коду чи посилання та проходити його на власних пристроях. Використання тарифного плану Pro дозволяє експортувати навчальні матеріали у форматах інтерактивного PDF, відео або HTML, що розширює можливості їхнього використання у різних навчальних контекстах.

Проведення певних ігор може здійснюватися з мінімальними організаційними зусиллями та без використання спеціалізованих сервісів. Наприклад, відома гра *Alias* може бути проведена за

допомогою *Zoom*, *Google Meet* або будь-якого іншого сервісу для групових відео дзвінків та спільної віддаленої роботи. Сенс гри полягає в поясненні слова без використання однокоренових слів, що є корисним навиком у контексті мовної підготовки, адже студенти навчаються пояснювати складні терміни простими словами. Перед початком гри доцільно ознайомити здобувачів освіти з її правилами. Для курсантів Херсонської державної морської академії правила та корисні фрази було подано у вигляді презентації *Microsoft PowerPoint* – інструменту доступному для більшості освітян (Рис. 3).



Рис. 3. Правила гри *Alias* створені за допомогою *Microsoft PowerPoint*

Далі студенти були поділені на пари: один студент пояснював слово, а інший – намагався його вгадати. Кожній парі відводилося 2 хвилини на гру. За кожне правильно вгадане слово парі нараховувався один бал; за використання спільнокоренового слова або за пропуск слова – бал віднімався. Пари змагалися між собою за кількість набраних балів. Один зі студентів у парі отримував заздалегідь підготовлений список слів у особисті повідомлення в чаті *Zoom*. На екрані транслявався таймер, який супроводжувався звуковим сигналом по завершенню виділеного часу. Такі таймери, а також віртуальні ігрові кубики для настільних ігор чи рандомайзери можна знайти на вебсайті *Online-Stopwatch* (<https://www.online-stopwatch.com>), який містить значну кількість інструментів для організації та менеджменту навчальних занять.

Наведені онлайн-сервіси свідчать про наявність у викладача широкого спектра інструментів для інтеграції ігрових елементів у навчальний процес. Ігрові елементи сприяють підвищенню зацікавленості та емоційного залучення студентів. Разом із тим, важливо враховувати дидактичні та

методичні аспекти, аби забезпечити оптимальне поєднання мотивації, ефективності та відповідності змісту навчання. Непродумана та недостатньо контрольована гейміфікація може призводити до того, що здобувачі освіти зосереджуються на винагородах, конкуренції чи надмірній колективній активності замість пропрацювання навчального матеріалу.

Висновки. Інтеграція ігрових елементів у навчальний процес відповідає сучасним освітнім запитам здобувачів освіти, підвищує їхню емоційну залученість, мотивацію та стимулює когнітивні процеси. У контексті мовної підготовки дидактичні ігри можуть бути ефективно використані для розвитку комунікативних навичок та зниження психологічного бар'єру під час спілкування. Існує низка онлайн-сервісів, які можуть

бути використані викладачем для впровадження ігрових елементів у заняття. Сервіси *Twinkl*, *iSL Collective*, *ESL Kids Games*, *ESL Games +* та *Pinterest* є ресурсами, звідки можна взяти готові дидактичні ігри. За допомогою сервісів *Canva*, *Genially* та *Microsoft PowerPoint* викладач може створити власні навчальні ігри, які можна реалізувати як в онлайн-середовищі (*Zoom*, *Google Meet*), так і офлайн в аудиторії. Додаткові інструменти, такі як *Online Stopwatch*, можуть бути використані для організації та управління ігровим процесом. Доцільно обирати або створювати навчальні ігри, що відповідають темі заняття та рівню підготовки студентів. Ігровий елемент має бути ретельно продуманим, оскільки не продумана гейміфікація може знизити ефективність засвоєння навчального матеріалу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Cambazoglu, E., & Girgin, D. Developing a Board Game to be Used in Teaching English: Are You Ready to Learn English by Discovering the Pole Star? *International Journal of Research in Teacher Education* 2022. V. 13(4). P. 56–72.
2. Mattheodakis, M., Panteliou, N. Board Games as a Language Learning Tool: Assessing Attitudes Among Displaced Youth in Athens. *English Language Teaching*. 2025. V. 18. P. 57–83. doi: 10.5539/elt.v18n5p57
3. Sousa C., Rye S., Sousa M., Torres PJ., Perim C., Mansuklal SA, Ennami F. Playing at the school table: board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Front. Psychol.* 2023. V. 14. P. 01–12 doi: doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591
4. Wang, S.I., Chiu, L., & Liu, E.Z. Board Games as Alternative Method of English Language Teaching in Taiwanese Studies. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*. 2023. V. 9 (3). P. 247–259.
5. Зеленська Л.Д., Ковінько К.В., Гейміфікація як метод навчання здобувачів вищої освіти англійської мови. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2019. № 52. С. 21–35. doi: 10.34142/2312-1548.2019.52.02
6. Карпенко Г. Педагогічні умови застосування гри на уроці англійської мови. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія : Германістика та міжкультурна комунікація*. 2022. № 1. С. 49–54. doi: doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2022-1-8
7. Kostikova I. Language Games in Teaching English. *Теорія та методика навчання та виховання : зб. наук. пр. Харк. Нац. Пед. ун-т імені Г. С. Сковороди*. 2017. № 43. С. 174–184.

REFERENCES

1. Cambazoglu, E., & Girgin, D. (2022). Developing a Board Game to be Used in Teaching English: Are You Ready to Learn English by Discovering the Pole Star? *International Journal of Research in Teacher Education*, 13(4), 56–72.
2. Mattheodakis, M., Panteliou, N. (2025). Board Games as a Language Learning Tool: Assessing Attitudes Among Displaced Youth in Athens. *English Language Teaching*, 18, 57–83. doi: 10.5539/elt.v18n5p57
3. Sousa C, Rye S, Sousa M, Torres PJ, Perim C., Mansuklal SA, Ennami F. (2023). Playing at the school table: board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Front. Psychol.*, 14, Jun 2., 01–12 doi: doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591
4. Wang, S.I., Chiu, L., & Liu, E.Z. (2023) Board Games as Alternative Method of English Language Teaching in Taiwanese Studies. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 9 (3), 247–259.
5. Zelenska L., Kovinko K., (2019). Heimifikatsiia yak metod navchannia adobuvachiv vyshchoi osvity anhliiskoi movy. [Gamification as a method of teaching English for students of higher educational establishments] *Zasoby navchalnoi ta naukovo-doslidnoi roboty* 52, 21–35. doi: 10.34142/2312-1548.2019.52.02 [in Ukrainian].
6. Karpenko H., (2022). Pedahohichni umovy zastosuvannia hry na urotsi anhliiskoi movy. [Pedagogical conditions of the use of a game at the English lesson]. *Naukovyi visnyk Khersonskoho derzhavnoho universytetu. Seria: Hermanistyka ta mizhkulturna komunikatsiia*, 1, 49–54. doi: doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2022-1-8 [in Ukrainian].
7. Kostikova I. (2017). Language Games in Teaching English. *Teoriia ta metodyka navchannia ta vykhovannia : zb. nauk. pr. Khark. Nats. Ped. un-t imeni H. S. Skovorody*, 43, 174–184.

Дата першого надходження рукопису до видання: 30.10.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 28.11.2025

Дата публікації: 19.12.2025