

As a result, cooperative learning is an effective tool for developing a foreign language vocabulary. The use of cooperative techniques within a three-stage system of exercises optimises the consolidation of the material and forms the readiness of students to use knowledge in authentic communication. This approach will help increase motivation and improve students' interaction skills during the lesson.

REFERENCES:

1. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2023). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 34(1), 25–50.
2. Nation, I. S. P. (2022). *Learning Vocabulary in Another Language* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Гладка Уляна

здобувач другого рівня вищої освіти,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Науковий керівник: Левчик Н.С., кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри англійської філології та методики навчання англійської мови

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК ПЕДАГОГІЧНОЇ СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ ІНШОМОВНОГО ГОВОРІННЯ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

У сучасному освітньому просторі проблема формування іншомовної комунікативної компетентності учнів початкової школи набуває особливої актуальності. У контексті глобалізації та міжкультурної взаємодії володіння іноземною мовою розглядається не лише як навчальна мета, а як необхідна умова успішної соціалізації особистості. Одним із ключових компонентів іншомовної комунікативної компетентності є говоріння, яке забезпечує можливість безпосередньої участі у процесі спілкування.

Разом із тим, процес формування іншомовного говоріння у молодших школярів супроводжується низкою труднощів. До них належать мовна тривожність, страх помилки, недостатній рівень мотивації, обмежений мовленнєвий досвід та невпевненість у власних мовних можливостях. Традиційні методи навчання не завжди забезпечують належний рівень активності учнів, що зумовлює необхідність пошуку нових ефективних підходів.

У цьому контексті особливого значення набуває гейміфікація як інноваційна педагогічна стратегія. Вона передбачає інтеграцію ігрових елементів у навчальний процес з метою підвищення мотивації, залученості та результативності навчання. Гейміфікація виступає як цілісна система організації освітнього середовища, що базується на використанні механік гри у неігровому контексті [1, р. 9].

Метою даних тез є теоретичне обґрунтування використання гейміфікації як педагогічної стратегії розвитку іншомовного говоріння у молодших школярів.

Формування іншомовного говоріння у молодшому шкільному віці визначається психолого-педагогічними особливостями розвитку дітей. Учні цього віку характеризуються високою емоційністю, потребою у грі, прагненням до активної діяльності та безпосереднього досвіду. Саме тому використання ігрових форм навчання є природним і педагогічно доцільним.

Гейміфікація ґрунтується на теорії самодетермінації, яка визначає три основні психологічні потреби: компетентність, автономію та соціальну взаємодію [2, р. 68]. У процесі навчання іноземної мови задоволення цих потреб сприяє формуванню внутрішньої мотивації учнів, підвищенню їхньої впевненості у власних мовленнєвих здібностях та зниженню рівня мовної тривожності.

Крім того, гейміфікація узгоджується з положеннями конструктивістської теорії навчання, відповідно до якої знання не передаються у готовому вигляді, а активно конструюються учнями у процесі діяльності. Ігрове середовище створює умови для такого конструювання знань, забезпечуючи активну участь учнів у навчальному процесі.

Важливим теоретичним інструментом є модель MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), яка дозволяє структурувати гейміфіковане навчання. Механіки включають бали, рівні, значки та інші елементи, що організовують діяльність учнів. Динаміка визначає взаємодію між учасниками освітнього процесу, зокрема співпрацю та змагання. Естетика формує емоційний досвід, який є ключовим чинником мотивації [3, р. 2].

Також значну роль відіграє модель Octalysis, яка визначає основні мотиваційні фактори, що впливають на поведінку учнів у гейміфікованому середовищі. Використання таких факторів дозволяє створити більш ефективні та привабливі навчальні сценарії.

Гейміфікація має значний потенціал для розвитку іншомовного говоріння у молодших школярів. По-перше, вона сприяє зниженню мовної тривожності. У традиційних умовах учні часто бояться помилок, що негативно впливає на їхню мовленнєву активність. У гейміфікованому середовищі мовлення інтегрується у гру, що зменшує психологічний тиск і сприяє більш вільному використанню мови [4, р. 45].

По-друге, гейміфікація стимулює мовленнєву активність учнів. Використання ігрових елементів, таких як бали, рівні та досягнення, підвищує інтерес до навчання та спонукає учнів до активної участі у мовленнєвій діяльності. Дослідження показують, що у гейміфікованому середовищі учні частіше ініціюють діалоги та використовують мову у різних комунікативних ситуаціях [5, р. 8].

По-третє, гейміфікація сприяє автоматизації мовленнєвих навичок. Регулярне використання мовних структур у ігровому контексті забезпечує їх природне засвоєння та закріплення.

Серед основних форм гейміфікації у навчанні іншомовного говоріння можна виокремити:

- рольові ігри, які моделюють реальні комунікативні ситуації;

- квест-уроки, що передбачають виконання послідовних завдань;
- системи балів і досягнень, які стимулюють мотивацію;
- використання цифрових платформ (Kahoot, Quizizz, Wordwall);
- командні завдання, що сприяють розвитку соціальних навичок.

Такі форми забезпечують інтерактивність навчального процесу та сприяють формуванню комунікативної компетентності учнів.

Аналіз сучасних наукових досліджень підтверджує ефективність гейміфікації у навчанні іноземних мов. Зокрема, встановлено, що її використання сприяє підвищенню рівня мотивації, мовленнєвої активності та якості усного мовлення учнів.

Дослідження показують, що гейміфікація дозволяє значно збільшити кількість мовленнєвих висловлювань учнів, а також покращити їхню впевненість у використанні іноземної мови. Крім того, вона позитивно впливає на розвиток соціальних навичок, таких як співпраця, комунікація та взаємодопомога.

Водночас науковці звертають увагу на необхідність грамотного використання гейміфікації. Надмірна орієнтація на змагання або використання лише зовнішніх стимулів може призвести до зниження мотивації окремих учнів. Тому важливо забезпечити баланс між різними ігровими елементами та орієнтуватися на індивідуальний прогрес учнів.

Отже, гейміфікація є ефективною педагогічною стратегією розвитку іншомовного говоріння у молодших школярів. Вона сприяє підвищенню мотивації, зниженню мовної тривожності, активізації мовленнєвої діяльності та формуванню комунікативної компетентності.

Теоретичний аналіз свідчить про те, що гейміфікація ґрунтується на сучасних психологічних і педагогічних концепціях та відповідає вимогам сучасної освіти. Її використання дозволяє створити ефективне, інтерактивне та мотиваційно насичене навчальне середовище.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробці та експериментальній перевірці методичних моделей використання гейміфікації у навчанні іншомовного говоріння.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. 2011. P. 9–15.
2. Deci, E. L., Ryan, R. M. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Springer, 2000. 371 p.
3. Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. MDA: A formal approach to game design and game research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004. P. 1–5.
4. Chou, Y. Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. Fremont: Octalysis Media, 2015. 330 p.
5. Kruk, M. Gamification in language learning: Evidence from primary education. System. 2022. Vol. 105. P. 1–10.