

відповідають конкретному освітньому завданню, а їхнє застосування обов'язково доповнюється аналітичним етапом. Перспективним напрямом подальших розробок є створення деталізованих сценаріїв уроків для різних рівнів мови, а також розроблення критеріїв оцінювання усного мовлення під час взаємодії з штучним інтелектом.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Carney N. Affordances and limitations of AI looks for oral proficiency development: матеріали конференції LALTCALL 2024 Conference. Nagoya: Meijo University, 2024. 96 с.
2. Chapelle C. A. Computer applications in second language acquisition. Cambridge : Cambridge University Press, 2001. 20 с.
3. Evaluating the effectiveness of chatbot-assisted learning in enhancing English conversational skills among secondary school students // Education Sciences. 2025. Vol. 15, No. 9. Article 1136. 15 с.
4. Lopez-Molines L. A systematic review of generative artificial intelligence-based tools to improve oral skills in English as a foreign language // The EUROCALL Review. 2025. Vol. 32, No. 2. 195 с.

*Кузьмочка Ірина*

*здобувач другого рівня вищої освіти,*

*Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка*

*Науковий керівник: Бабій Л.Б., кандидат філологічних наук,*

*доцент кафедри англійської філології та методики навчання англійської мови*

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ: ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА ПСИХОЛІНГВІСТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ

Гейміфікація як інноваційна педагогічна технологія є одним із найбільш перспективних напрямів модернізації сучасної освіти, що відповідає викликам цифрової епохи та зміненним когнітивним і мотиваційним характеристикам здобувачів освіти.

Як зазначають Іщенко Я.С. та Семенов М.А., гейміфікація у педагогіці розглядається як цілісне й послідовне інтегрування ігрових елементів, механік і динамік у навчальний процес, що спрямоване на посилення мотивації здобувачів освіти, підвищення їхньої залученості та покращення ефективності навчальної діяльності [2, с. 19].

Теоретичні основи гейміфікації базуються на міждисциплінарному підґрунті, яке поєднує педагогіку, психологію, когнітивні науки, теорію ігор та інформатику. Важливу роль відіграють ідеї конструктивізму, згідно з якими знання не передаються у готовому вигляді, а конструюються самим суб'єктом у процесі активної діяльності.

Гейміфікація створює умови для такого конструювання через моделювання проблемних ситуацій, надання свободи вибору, можливість експериментування та отримання негайного зворотного зв'язку. Не менш значущими є положення теорії самодетермінації, яка акцентує увагу на трьох

базових психологічних потребах – автономії, компетентності та соціальній залученості. Ігрові елементи, такі як рівні, бали, досягнення, рейтинги та кооперативні завдання, сприяють задоволенню цих потреб, що, у свою чергу, стимулює внутрішню мотивацію до навчання.

Гейміфікація також тісно пов'язана з теорією потоку, яка описує стан повного занурення в діяльність, коли рівень складності завдання відповідає рівню підготовки учня. Правильно спроектовані ігрові механіки дозволяють підтримувати цей баланс, поступово ускладнюючи завдання та забезпечуючи відчуття прогресу. Це особливо важливо в освітньому контексті, де надто складні або, навпаки, занадто прості завдання можуть знижувати інтерес до навчання.

У педагогічному аспекті гейміфікація трансформує роль викладача та здобувача освіти. Викладач виступає не лише як джерело знань, а як дизайнер навчального середовища, фасилітатор і наставник, який організовує процес так, щоб стимулювати самостійну діяльність учнів. Здобувач освіти, своєю чергою, стає активним учасником, який бере на себе відповідальність за власне навчання, приймає рішення, взаємодіє з іншими та рефлексує власний досвід.

Психолінгвістичний потенціал гейміфікації є особливо значущим у контексті вивчення мов і розвитку комунікативної компетентності. Ігрове середовище створює умови для природного використання мови як засобу досягнення цілей, а не лише як об'єкта вивчення. Це сприяє переходу від формального засвоєння мовних структур до їх функціонального використання в реальних або наближених до реальних ситуаціях. У процесі гри активізуються різні психолінгвістичні механізми, зокрема сприйняття, розуміння, продукування мовлення, а також внутрішнє мовлення як інструмент планування та контролю діяльності.

Особливістю гейміфікованого навчання є зниження рівня мовленнєвої тривожності, що часто є бар'єром у процесі комунікації. Ігровий формат дозволяє створити безпечне середовище, де помилки сприймаються як природна частина процесу, а не як невдача. Це сприяє більш вільному експериментуванню з мовою, розвитку креативності та гнучкості мислення. Крім того, використання наративів, ролей і сюжетів стимулює уяву та емоційне залучення, що позитивно впливає на запам'ятовування та відтворення мовного матеріалу.

Для успішного впровадження гейміфікації у професійну підготовку педагогів важливо чітко визначити цілі й завдання навчання, а також розробити гейміфікаційні елементи та механіки з урахуванням особливостей цільової аудиторії. Зокрема, можна використовувати інтерактивні тести, віртуальні ігрові середовища, організовувати обмін досвідом і знаннями між студентами, а також надавати їм можливість самостійно створювати навчальні матеріали й завдання [1, с. 5].

Гейміфікація також активізує соціальний аспект мовлення, оскільки багато ігрових механік передбачають співпрацю, конкуренцію або комунікацію між учасниками. Це створює умови для розвитку діалогічного мовлення, умінь аргументувати, домовлятися, реагувати на репліки співрозмовника, що є ключовими компонентами комунікативної компетентності. У такому контексті мова функціонує як інструмент соціальної взаємодії, а не лише як система правил.

З когнітивної точки зору гейміфікація сприяє розвитку уваги, пам'яті, мислення та мовленнєвої швидкості. Часті повторення в ігровому форматі не сприймаються як монотонні, що підвищує ефективність засвоєння матеріалу. Водночас інтерактивність і мультимедійність сучасних гейміфікованих середовищ забезпечують мультисенсорне сприйняття інформації, що відповідає різним стилям навчання та підвищує глибину обробки інформації.

Елементи гейміфікації можна застосовувати на різних етапах освітнього процесу, зокрема:

- як повноцінний урок;
- як окремий структурний компонент заняття;
- для багаторазового використання в навчанні [3, с. 50].

Загалом гейміфікація освітнього середовища виступає ефективним інструментом стимулювання активності здобувачів вищої освіти. Її впровадження у навчальний процес сприяє підвищенню рівня залученості студентів, покращенню їхніх навчальних досягнень, а також більш глибокому й якісному засвоєнню програмового матеріалу [4, с. 42].

Не можна оминати і питання критичного осмислення гейміфікації. Попри численні переваги, існує ризик надмірної орієнтації на зовнішні стимули, такі як бали чи нагороди, що може знижувати внутрішню мотивацію у довгостроковій перспективі. Тому важливо забезпечити баланс між ігровими елементами та змістовною складовою навчання, а також орієнтуватися на розвиток пізнавального інтересу, а не лише на досягнення формальних результатів.

Отже, гейміфікація як інноваційна педагогічна технологія має значний теоретичний і практичний потенціал. Вона не лише підвищує ефективність навчання, але й сприяє розвитку ключових компетентностей, зокрема мовленнєвих, когнітивних і соціальних. Її психолінгвістичний потенціал відкриває нові можливості для формування комунікативної компетентності в умовах, максимально наближених до реального мовного середовища. У контексті сучасної освіти гейміфікація постає не просто як модний тренд, а як важливий інструмент трансформації навчального процесу відповідно до потреб і очікувань нового покоління здобувачів освіти.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання / Л. М. Михайлова та ін. Академічні візії. 2023. № 18. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7795391> (дата звернення: 14.04.2026).
2. Іщенко Я.С., Семенов М.А. Гейміфікація як педагогічний інструмент у підготовці майбутніх учителів інформатики: теоретичне підґрунтя та компетентнісний фреймворк. Педагогічна академія: наукові записки. 2026. С. 1-23.
3. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *New pedagogical thought*. 2023. Т. 111, № 3. С. 47-51. URL: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51> (дата звернення: 14.04.2026).
4. Товканець Г.В, Лужанська Т.Ю, Ільтьо Г.Ф. Гейміфіковані технології як інновація в освітньому середовищі. *Інноваційна педагогіка*. 2025. Т. 2, № 83.

С. 39–40. URL: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/83.2.8> (дата звернення: 07.04.2026).

**Кушнір Тетяна**

*здобувач другого рівня вищої освіти,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка  
Науковий керівник: Кондратьєва Т. Б., кандидат філологічних наук,  
доцент кафедри англійської філології та методики навчання англійської мови*

## **РОЛЬ КОМУНІКАТИВНОГО ПІДХОДУ У ФОРМУВАННІ ПРОДУКТИВНИХ ГРАМАТИЧНИХ НАВИЧОК УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ**

У сучасній методиці навчання іноземних мов простежується чітка тенденція до оновлення підходів, пов'язаних із переорієнтацією навчального процесу з формального засвоєння мовної системи на її функціональне використання у мовленнєвій діяльності. Як зазначає Б. Томлінсон, «ефективне оволодіння іноземною мовою відбувається за умови активної взаємодії учнів із навчальними матеріалами, які мають бути змістовними, автентичними та орієнтованими на реальні потреби комунікації» [8, с. 2]. У сучасних дослідженнях з методики навчання іноземних мов, зокрема англійської, також підкреслюється, що навчання не може обмежуватися лише засвоєнням слів і правил, а має передбачати їх практичне застосування у різних видах мовленнєвої діяльності. Таким чином, сучасна методика навчання англійської мови спрямована на поєднання мовної підготовки з комунікативною практикою, тобто на формування іншомовної комунікативної компетентності учнів.

Основною метою навчання іноземної мови є формування комунікативної компетентності. Д. Хаймс визначає її як «здатність не лише володіти мовною системою, а й адекватно використовувати мовні засоби залежно від умов спілкування» [7, с. 272]. Розвиваючи цю ідею, М. Канейл і М. Свейн розглядають комунікативну компетентність як «багатокомпонентне утворення, що охоплює мовний, соціолінгвістичний, прагматичний, дискурсивний і стратегічний компоненти» [5, с. 29]. У контексті шкільного навчання це передбачає формування в учнів уміння будувати граматично правильні висловлювання та добирати мовні засоби відповідно до конкретної комунікативної ситуації. Отже, комунікативна компетентність постає як інтегрована здатність до ефективного іншомовного спілкування.

Однією з ключових складових комунікативної компетентності є граматична компетентність. Як зазначає О. Бігич, «граматика забезпечує точність мовлення, однак її засвоєння має здійснюватися у процесі практичного використання мовних структур» [1, с. 234]. О. Тарнопольський М. Кабанова також наголошують, що «граматичні знання набувають цінності лише за умови їхнього застосування у мовленні, а не механічного відтворення у вправах» [3, с. 210]. У зв'язку з цим граматична компетентність трактується як здатність