Алла МАКОГОНЮК,
здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
Вінницького торговельно-економічного інституту
Державного торговельно-економічного університету (м. Вінниця)
e-mail: al20la08@gmail.com

Науковий керівник:
Ольга МАЦЕРА,
старший викладач
Вінницького торговельно-економічного інституту
Державного торговельно-економічного університету (м. Вінниця)

DUOLINGO ТА ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ВИВЧЕННІ МОВ

Гейміфікація у вивченні іноземних мов означає використання окремих ігрових механік у звичайному навчальному процесі. Це можуть бути бали, рівні, нагороди, серії занять, таблиці лідерів, квести або невеликі змагання. Їхня роль полягає не просто в тому, щоб зробити вправу цікавішою. Студент бачить свій прогрес, отримує швидкий результат після виконання завдання і частіше повертається до навчання. У роботі з іноземною мовою це особливо важливо, оскільки слова, граматичні конструкції та вимова потребують постійного повторення. Для університетського курсу пропонується п’ять етапів використання гейміфікації: визначити аудиторію, поставити конкретні навчальні цілі, продумати структуру гри, підібрати цифрові ресурси та встановити правила оцінювання й зворотного зв’язку [3].

Одним із найвідоміших прикладів такого підходу є Duolingo. Навчання там побудоване так, що користувач постійно отримує невеликі завдання, XP-бали, відкриває нові рівні, підтримує щоденний streak і поступово переходить до складнішого матеріалу. Через це звичайне повторення лексики більше нагадує проходження гри. Для студентів такий формат зручний тим, що заняття не потрібно робити довгим. На парі викладач може виділити 5–10 хвилин для короткої вправи, а далі студент продовжує роботу самостійно. У джерелі зазначено, що понад 100 тис. викладачів у світі вже використовували Duolingo для підтримки навчального процесу. Там само наводиться оцінка розробників, за якою виконання приблизно п’яти розділів курсу може відповідати обсягу читання й аудіювання за п’ять

університетських семестрів [1, с. 414]. Цю цифру не варто сприймати як доказ повної заміни університетського курсу, але вона добре показує обсяг матеріалу, який можна пройти через застосунок.

Для Duolingo важлива саме регулярність. Студент може виконати одне коротке завдання, отримати бали й не втратити серію занять, а наступного дня знову повернутися до мови. Така проста механіка добре працює там, де головною проблемою є не відсутність матеріалів, а те, що навчання постійно відкладається. Водночас у застосунку є і слабка сторона: користувач інколи починає більше думати про streak або місце в лізі, ніж про те, чи може використати нові слова у справжній розмові. Тому самі бали ще не показують реального рівня володіння мовою.

Гейміфікація може працювати і без Duolingo. У мовному навчанні використовуються Kahoot!, Quizlet, Classcraft, командні завдання, рольові ігри та інтерактивні квести. Для онлайн-занять особливо корисні ситуації, де студентам треба не просто натиснути правильну відповідь, а домовитися між собою, виконати роль або вирішити спільне завдання іноземною мовою. Бали створюють відчуття прогресу, бейджі позначають досягнення, рівні поступово ускладнюють матеріал, а таблиці лідерів додають конкуренцію. При цьому найбільший потенціал для розвитку говоріння мають командні завдання, симуляції та рольові сценарії, тому що студент змушений використовувати мову для досягнення конкретної мети [5, с. 223]. Наприклад, група може отримати ситуацію бронювання готелю, замовлення в ресторані або організації подорожі й розподілити між учасниками ролі працівника та клієнта.

Цікавим є і порівняння Duolingo з іншими застосунками. Quizlet більше орієнтований на лексику: там можна створювати флеш-картки, тести та навчальні набори. Кількість готових наборів у сервісі перевищує 180 млн, тому викладач або студент не завжди мусить створювати матеріал із нуля [1, с. 415]. Memrise працює інакше – там використовуються повторення, відео й аудіо з носіями мови, тому більше уваги припадає на вимову та сприйняття живого мовлення. Duolingo охоплює одразу кілька навичок і краще підтримує щоденну мотивацію, а Quizlet і Memrise можна додавати під конкретне завдання. Наприклад, лексику з теми «У ресторані» спочатку можна опрацювати через картки, далі пройти короткий блок Duolingo, а потім використати слова в рольовому діалозі.

Гейміфіковане навчання також змінює ставлення до помилки. Під час звичайного опитування неправильна відповідь може викликати напруження, особливо якщо студент відповідає перед групою. У застосунку помилку можна одразу виправити, повторити завдання і продовжити роботу. У дослідженні гейміфікованої іншомовної підготовки серед основних переваг виділяються зростання внутрішньої мотивації, більша залученість, задоволення від власного прогресу та активніша взаємодія учасників навчання [2, с. 33]. Це не означає, що навчання перетворюється тільки на розвагу. Навпаки, гра працює тоді, коли за балом або рівнем стоїть конкретне мовне завдання – вивчити лексику, правильно використати граматичну конструкцію або виконати усну вправу.

В Україні гейміфікацію можна досить легко включати навіть у звичайні заняття без складного обладнання. Для цього достатньо смартфонів, якими студенти і так користуються. Наприклад, перед темою «Travelling» можна дати набір термінів у Quizlet, на початку заняття провести коротку вікторину Kahoot!, після цього виконати вправу в Duolingo, а закінчити парною ситуацією в аеропорту або готелі. Для студентів готельно-ресторанної справи аналогічно можна побудувати тему «At the Restaurant»: спочатку повторити menu, order, bill, reservation, waiter, main course, потім провести невелике змагання, а далі розіграти діалог між гостем і працівником. У дослідженні інтеграції мобільних додатків саме тема «У ресторані» наводиться як приклад поєднання групових вправ, рольової гри та домашнього повторення [1, с. 407].

При цьому ефективність гри залежить від того, наскільки нормально вона вписана в заняття. Якщо кожну вправу перетворювати на конкурс, частина студентів може почати втомлюватися або орієнтуватися тільки на швидкість. Надмірна конкуренція також не всім підходить. У навчанні може виникнути ситуація, коли сильні учасники постійно займають перші місця, а слабші поступово перестають включатися в змагання. Тому доцільно чергувати особисті результати, командні завдання та вправи без рейтингу. Гейміфікація повинна допомагати засвоювати матеріал, а не перетворювати мовне заняття на гонитву за балами.

Окремий ефект дають рольові й комунікативні ігри, оскільки в них мова використовується вже не як відповідь у тесті. Студент отримує певну ситуацію, повинен зрозуміти співрозмовника, швидко підібрати потрібне

слово і сформулювати відповідь. Такі завдання наближають навчання до реальних умов спілкування, а картки, мобільні програми та онлайн-ігри можуть бути підготовчим етапом перед розмовою. У статті про інтерактивні методи наголошується, що гейміфікація допомагає активніше залучати студентів до дискусій, рольових ігор та інших комунікативних завдань, а мобільні застосунки можуть використовуватися для систематичного повторення матеріалу [4, с. 64].

Duolingo добре показує, чому гейміфікація стала популярною у вивченні мов: короткі вправи, рівні, бали та щоденні серії роблять регулярну практику простішою. Але сам застосунок не вирішує всі завдання. Він добре допомагає з повторенням лексики, базових конструкцій, читанням та аудіюванням, тоді як живе говоріння потребує діалогів, рольових ситуацій і взаємодії з іншими людьми. Тому найбільш корисною є не заміна звичайного заняття грою, а їх поєднання. У такому форматі Duolingo підтримує регулярність, Quizlet допомагає з лексикою, Kahoot! дає швидку перевірку, а рольові завдання переносять вивчене у реальне мовлення. Саме тоді гейміфікація працює не просто як спосіб зробити заняття веселішим, а як дієвий інструмент для підтримки мотивації та мовної практики.

Список використаних джерел:

1. Гоцинець І., Лопушанський В. Інтеграція мобільних додатків «Duolingo», «Quizlet», «Memrise» у заняття з німецької мови. *Перспективи та інновації науки*. 2026. № 3(61). С. 407–421. URL: https://perspectives.pp.ua/index.php/pis/article/view/39603 (дата звернення: 10.10.2026).
2. Закреницька Л., Мельник Р., Северіна Т. Модернізація іншомовної підготовки майбутніх педагогів шляхом використання гейміфікованого навчання. *Педагогічний дискурс*. 2025. Вип. 37. С. 33–40. URL: https://www.ojs.kgpa.km.ua/index.php/peddiscourse/article/download/1250/1115 (дата звернення: 10.10.2026).
3. Панченко В. В., Радавська О. М., Онищенко І. А. Гейміфікація як інструмент підвищення мотивації студентів природничо-математичних спеціальностей у вивченні іноземних мов. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 22. URL: https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/1300 (дата звернення: 10.10.2026).

4. Ромашина З. С. Використання гейміфікації як інтерактивного методу навчання при викладанні іноземних мов. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2025. № 3(64). С. 56–65. URL: https://journals.uran.ua/sr_edu/article/view/338621 (дата звернення: 10.10.2026).

5. Шикун А. В. Гейміфікація в онлайн-навчанні іноземних мов як засіб підвищення мотивації та комунікативної активності студентів. *Інноваційна педагогіка*. 2025. Вип. 83, т. 2. С. 221–224. URL: https://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2025/83/part_2/83-2_2025.pdf (дата звернення: 10.10.2026).