

# **ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ТА ЕЛЕМЕНТІВ "EDUTAINMENT" У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У СТАРШИХ КЛАСАХ ШКОЛИ**

**Анастасія НЕРОДИК**

*здобувачка вищої освіти другого (магістерського) рівня вищої освіти  
філологічного факультету,  
Рівненського державного гуманітарного університету*

Науковий керівник:

**Олена ВЕРЬОВКІНА**

*кандидатка психологічних наук, доцентка,  
доцентка кафедри теорії і практики іноземних мов  
та методики викладання  
Рівненського державного гуманітарного університету*

Сучасні тенденції розвитку освіти зумовлюють необхідність пошуку ефективних підходів до навчання іноземних мов, які б відповідали потребам учнів старшої школи. Умови глобалізації, інтенсивний розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, а також трансформації освітнього простору зумовлюють переосмислення традиційних методів навчання та впровадження інноваційних педагогічних підходів. Особливої актуальності набуває орієнтація на формування компетентностей, що забезпечують здатність учнів до самостійного навчання, критичного мислення та ефективної комунікації в іншомовному середовищі. Одним із таких підходів є використання гейміфікації та елементів edutainment, що поєднують навчання з розважальною діяльністю, підвищуючи мотивацію та залученість учнів до освітнього процесу. Їх застосування дозволяє зробити навчання більш динамічним, інтерактивним і наближеним до реальних потреб сучасних учнів.

**Метою** дослідження є теоретичне обґрунтування та аналіз ефективності використання гейміфікації та edutainment у навчанні англійської мови учнів старшої школи. До основних завдань належать: визначення сутності понять «гейміфікація» та edutainment, аналіз психолого-педагогічних особливостей старшокласників, дослідження сучасного досвіду використання зазначених підходів, а також окреслення методичних аспектів їх впровадження в освітній процес. Додатково важливим є з'ясування впливу цих технологій на рівень сформованості мовленнєвих компетентностей, а також визначення їх

ролі у підвищенні навчальної мотивації та активізації пізнавальної діяльності учнів.

**Об'єктом** дослідження є процес навчання англійської мови у старшій школі, а **предметом** – використання гейміфікації та edutainment як засобів формування мовленнєвих компетентностей учнів.

У роботі використано методи теоретичного аналізу наукової літератури, узагальнення педагогічного досвіду, порівняння різних підходів до організації навчання, а також спостереження за навчальною діяльністю учнів. Комплексне застосування зазначених методів дозволило виявити основні переваги та обмеження використання гейміфікації й edutainment у сучасному освітньому процесі.

Сучасне навчання англійської мови у старшій школі характеризується орієнтацією на комунікативний підхід, розвиток критичного мислення та активне використання цифрових технологій. Значна увага приділяється формуванню здатності учнів використовувати мову як засіб реального спілкування, а не лише як систему знань. У цьому контексті гейміфікація розглядається як інтеграція ігрових механік (балів, рівнів, змагання, винагород) у неігрове середовище з метою підвищення мотивації та ефективності навчання [1]. Вона дозволяє трансформувати навчальну діяльність у більш захопливий процес, у якому учні стають активними учасниками, а не пасивними споживачами інформації. У свою чергу, edutainment поєднує освітній зміст із розважальними елементами, що забезпечує емоційно позитивне сприйняття навчального матеріалу та сприяє його кращому засвоєнню.

Психолого-педагогічні особливості учнів старшої школи, зокрема прагнення до самостійності, самовираження та соціального визнання, зумовлюють необхідність використання інтерактивних і мотиваційно привабливих форм навчання. Старшокласники характеризуються підвищеним інтересом до цифрового середовища, новітніх технологій та нестандартних форм організації навчальної діяльності. У зв'язку з цим гейміфікація виступає ефективним засобом підвищення внутрішньої мотивації, активізації навчальної діяльності та розвитку комунікативних навичок [2]. Використання ігрових елементів сприяє створенню ситуації успіху, що є важливим чинником формування позитивного ставлення до навчання. Крім того, дослідження свідчать, що гейміфікація позитивно впливає на когнітивні процеси, зокрема пам'ять, увагу та здатність до концентрації [3], що, у свою чергу, підвищує ефективність засвоєння іншомовного матеріалу.

Зарубіжний і вітчизняний досвід свідчить про ефективність застосування гейміфікації та edutainment у навчанні англійської мови. Використання інтерактивних платформ, онлайн-ігор, відеоконтенту, мовних квестів, симуляцій та інших цифрових інструментів дозволяє урізноманітнити освітній процес і зробити його більш адаптивним до індивідуальних потреб учнів. Такі підходи сприяють розвитку автономності учнів, формуванню навичок самостійної роботи та підвищенню рівня їхньої відповідальності за результати навчання. Водночас вони забезпечують інтеграцію навчального процесу з реальним життям, що є важливим для формування практичних мовленнєвих умінь.

У методичному аспекті важливим є дотримання дидактичних принципів системності, доступності, наочності та інтерактивності. Їх реалізація забезпечує логічну послідовність викладу матеріалу, його доступність для сприйняття та ефективне засвоєння. Гейміфіковані завдання можуть включати рольові ігри, мовні квести, вікторини, використання мобільних додатків та онлайн-платформ, що сприяють розвитку іншомовної комунікативної компетентності. Вони дозволяють моделювати реальні ситуації спілкування, активізують мовленнєву діяльність учнів та сприяють формуванню практичних умінь використання мови.

Елементи edutainment реалізуються через відеоматеріали, інтерактивні вправи, сторітелінг, використання автентичного контенту та мультимедійних ресурсів, що поєднують навчання і розвагу. Їх застосування сприяє підвищенню емоційної залученості учнів, зниженню рівня навчального стресу та формуванню позитивної навчальної атмосфери. Поєднання гейміфікації та edutainment із цифровими технологіями дозволяє створити інтерактивне, динамічне та персоналізоване навчальне середовище, що відповідає сучасним освітнім потребам.

Особливу роль відіграє інтеграція цифрових технологій, які забезпечують доступ до різноманітних освітніх ресурсів, сприяють розвитку цифрової компетентності та відкривають нові можливості для організації навчального процесу. Використання онлайн-платформ, інтерактивних додатків, відеосервісів та мультимедійних засобів дозволяє враховувати індивідуальні особливості учнів і забезпечує гнучкість навчання.

Застосування гейміфікації сприяє формуванню мовленнєвих компетентностей, зокрема розвитку навичок говоріння, аудіювання, читання та письма. У процесі виконання гейміфікованих завдань учні

активно взаємодіють між собою, працюють у парах і групах, що створює сприятливі умови для розвитку комунікативної компетентності та соціальних навичок. Така організація навчання сприяє також розвитку критичного мислення, креативності та вміння працювати в команді.

Роль учителя англійської мови полягає в організації гейміфікованого навчального середовища, доборі ефективних методів і засобів навчання, а також у підтримці мотивації учнів. Учитель виступає не лише джерелом знань, а й фасилітатором, який спрямовує діяльність учнів, створює умови для їх активної участі та самореалізації. Від рівня професійної підготовки вчителя залежить ефективність впровадження гейміфікації та edutainment у навчальний процес.

Отже, використання гейміфікації та елементів edutainment у навчанні англійської мови у старшій школі є ефективним засобом підвищення мотивації, активізації пізнавальної діяльності та формування мовленнєвих компетентностей. Зазначені підходи відповідають сучасним освітнім тенденціям і сприяють модернізації навчального процесу. Перспективи подальших досліджень полягають у розробці методичних рекомендацій щодо їх впровадження та оцінюванні ефективності використання в різних освітніх умовах.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Антюшко, Д. П., Володавчик, В. С., Сеногонова, Л. І., Сич Т. В.. Інтерактивні методи навчання у вищій школі. Харків: Видавництво Іванченка І. 2022. С. 188-189.
2. Імерідзе, М., Биков, І., Величко, Д. Використання гейміфікації в освітньому середовищі закладів вищої освіти. Молодь і Ринок, 2020. 2 (181), С.81–86. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2020.211897>
3. Landers, R. N., Auer, E. M., Helms, A. B., Marin, S., Armstrong, M. B.; Landers, R. N. (Ed.) . Gamification of Adult Learning: Gamifying Employee Training and Development. The Cambridge Handbook of Technology and Employee Behavior. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. С. 271–295. URL: <https://doi.org/10.1017/9781108649636.012>