

**Торчинська Наталія Миколаївна,**  
*ORCID ID: 0000-0001-6182-0027*  
кандидат філологічних наук, доцент,  
завідувач кафедри слов'янської філології  
Хмельницький національний університет

**Торчинський Михайло Миколайович,**  
*ORCID ID: 0000-0001-5268-0237*  
доктор філологічних наук, професор,  
професор кафедри української філології  
Хмельницький національний університет

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНО-ПРАКТИЧНИХ НАВИЧОК СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ

### GAMIFICATION AS A TOOL FOR DEVELOPING PROFESSIONAL AND PRACTICAL SKILLS OF LINGUISTICS STUDENTS

У статті схарактеризовано гейміфікацію як інструмент розвитку професійно-практичних навичок студентів-філологів. Сучасна система вищої освіти орієнтована на формування компетентностей, розвиток критичного мислення, аналітичних умінь та професійної мобільності здобувачів освіти. Особливої ваги набуває пошук інноваційних методів навчання, здатних активізувати пізнавальну діяльність студентів, підвищити рівень їхньої мотивації, забезпечити комфортні умови навчання здобувачів вищої освіти, спонукати до самовдосконалення й саморозвитку. Одним із таких інструментів є гейміфікація – впровадження ігрових елементів, практик і механізмів у неігровий освітній процес. Незважаючи на значну кількість публікацій, присвячених використанню ігрових технологій у різних видах діяльності, існує потреба в подальших дослідженнях, зокрема щодо інтеграції гейміфікації в лінгвістичні курси, оцінювання її впливу на розвиток спеціальних компетентностей та адаптації до сучасних умов аудиторного, змішаного та дистанційного навчання.

Мета статті – обґрунтувати доцільність використання гейміфікації при викладанні мовознавчих дисциплін у закладах вищої освіти та окреслити ефективні моделі її впровадження в курсах «Сучасна українська літературна мова», «Вступ до мовознавства», «Українська мова за професійним спрямуванням» тощо. Виходячи з поставленої мети, реалізовано такі завдання: визначено дидактичний потенціал гейміфікації, проаналізовано можливості інтеграції ігрових механізмів у теоретико-практичні мовознавчі курси, запропоновано зразки практичної реалізації гейміфікованих завдань, зосереджено увагу на позитивних та негативних аспектах використання ігрових технологій.

**Ключові слова:** гейміфікація, ігрові технології, операційні компетентності, лінгвістика, «Сучасна українська літературна мова», «Вступ до мовознавства», «Українська мова за професійним спрямуванням».

The article characterizes gamification as a tool for developing professional and practical skills of linguistics students. The modern system of higher education is focused on the formation of competencies, the development of critical thinking, analytical skills, and the professional mobility of students. Particular emphasis is placed on the search for innovative teaching methods capable of activating students' cognitive activity, increasing their motivation, providing comfortable learning conditions, and encouraging self-improvement. One of these tools is gamification – the introduction of game elements, practices, and mechanics into the non-game educational process. Despite the significant number of publications devoted to the use of game technologies in education, there is a need for further research, in particular, on the integration of gamification into linguistic courses, evaluating its impact on the development of specialized competencies, and adapting it to modern conditions of classroom, blended, and distance learning.

The purpose of the article is to substantiate the expediency of using gamification in teaching linguistic disciplines in higher education institutions and to outline effective models for its implementation in such courses as “Modern Ukrainian Literary Language”, “Introduction to Linguistics”, “Ukrainian Language for Professional Purposes”, etc. To achieve this goal, the following tasks were addressed: the didactic potential of gamification was determined, the possibilities of integrating game mechanics into theoretical and practical language courses were analyzed, examples of gamified tasks were proposed, and attention was focused on both positive and negative aspects of using game technologies.

**Key words:** gamification, game technologies, operational competencies, linguistics, “Modern Ukrainian Literary Language”, “Introduction to Linguistics”, “Ukrainian Language for Professional Purposes”.

**Постановка проблеми.** Сучасна система вищої освіти орієнтована на формування компетентностей, розвиток критичного мислення, аналітичних умінь та професійної мобільності здобувачів освіти. Відповідно підвищення вимог до рівня і якості освіти спонукає викладачів до пошуку шляхів удосконалення освітнього процесу. У цьому контексті особливої ваги набуває пошук інноваційних методів навчання, здатних активізувати пізнавальну діяльність студентів, підвищити рівень їхньої мотивації, забезпечити комфортні умови навчання здобувачів вищої освіти, спонукати до самовдосконалення й саморозвитку. Одним із таких інструментів є гейміфікація – впровадження ігрових елементів, практик і механізмів у неігровий освітній процес.

Тривалий час використання ігрових методів навчання вважалось прерогативою дошкільної та початкової ланок освіти. Проте сучасна дидактика обґрунтовує доцільність запровадження ігрових технологій на всіх етапах освітнього процесу, зокрема й у закладах вищої освіти, як ефективного інструменту інтенсифікації пізнавальної діяльності. «Використання моделей гейміфікації може покращити мотивацію користувачів, залучити їх до активної участі в навчанні, надати їм контекст та структуру вивчення, а також надихнути до пошуку нових знань та вдосконалення своїх навичок» [4, с. 39]. Саме ці та низка інших аспектів і зумовили актуальність теми.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Гейміфікація в освіті – це вагомий інструмент, ефективний при викладанні багатьох дисциплін, зокрема й лінгвістичних, про що засвідчує аналіз останніх вітчизняних досліджень, у яких репрезентовано і теоретичні аспекти гейміфікації як технології та інструментарію, і широкий спектр модифікацій ігрових технологій, адаптованих до сучасних вимог вищої освіти й підкріплених конкретними результатами апробації. У цьому контексті можна назвати прізвища таких науковців, як О. Брайченко, Н. Волкова, Б. Качан, Н. Кравець, О. Макаревич, О. Пасічник, О. Пінчук, О. Тарнопольський, О. Ткаченко, В. Ходунова та ін. У контексті нашої статті зупинимося на деяких працях.

Змістовне дослідження провели О. Захарова та А. Грузд, в якому проаналізували переваги й недоліки як традиційного навчання, так і гейміфікації, довівши, що це взаємодоповнювальні форми роботи, які дають результат лише в симбіозі. До прикладу, при використанні традиційних методів студент має можливість висловлювати власні думки під час обговорення матеріалу, розвивати кругозір,

тоді як під час ігрових технологій відчувається дефіцит спілкування під час навчання і висока ймовірність зробити неправильні висновки; і навпаки: гейміфікація сприяє зменшенню навантаження на студентів, збільшує ступінь самостійності в навчанні, саморозвиток, дисциплінує, тоді як традиційне навчання спрямоване на стандартизацію навчальних матеріалів, що не сприяє розвиткові унікальних здібностей студентів [2, с. 15].

Дослідження впливу гейміфікації на освітній процес загалом характеризуються сталим інтересом науковців. Так, О. Тріщук, Н. Фіголь, Н. Волик зазначали, що «використання гейміфікованих елементів дозволяє у процесі гри отримувати корисний досвід та знання, сприяє тому, що студенти опрацьовують реальні кейси, ситуації і водночас отримують навички роботи в команді, використовуючи основи критичного мислення» [5, с. 76]. Г. Товканець, Т. Лужанська, Г. Ільтьо зауважили, що гейміфікація «залучає здобувачів до процесу навчання, враховуючи людську потребу в конкуренції, грі та статусі, мотивуючи їх вчитися, перетворюючи процес навчання на бажаний досвід» [4, с. 39]. Також дослідники наголосили на важливості атрибутів, які використовують для проектування та реалізації гейміфікованого досвіду, серед яких бейджі, рейтинги, лідерборди, виклики, прогрес-бари, сюжети тощо [4, с. 42].

У контексті нашого дослідження зауважимо, що при навчанні мови ігрові технології більше застосовують викладачі іноземних мов. Наприклад, К. Галацин, описавши власну практику використання ігрових технологій, дійшла висновку, що «гейміфікація на заняттях з англійської мови дає студентам змогу усвідомити зв'язок мови з реальним життям, майбутньою професійною діяльністю й необхідністю володіння іноземною мовою для ефективного виконання майбутніх посадових обов'язків» [1, с. 42].

Проте існує потреба в подальших дослідженнях, зокрема щодо інтеграції гейміфікації в лінгвістичні курси, оцінювання її впливу на розвиток спеціальних компетентностей та адаптації до сучасних умов аудиторного, змішаного та дистанційного навчання.

**Мета статті:** обґрунтувати доцільність використання гейміфікації у викладанні мовознавчих дисциплін у закладах вищої освіти та окреслити ефективні моделі її впровадження в курсах «Сучасна українська літературна мова», «Вступ до мовознавства», «Українська мова за професійним спрямуванням» тощо.

**Виклад основного матеріалу.** Традиційна парадигма освіти обмежувала застосування ігрових технік контингентом здобувачів раннього та молодшого шкільного віку. Натомість актуальні дидактичні дослідження доводять продуктивність упровадження методів гейміфікації та симуляційних ігор у вищій школі для формування професійних компетентностей та підвищення рівня суб'єктності студентів.

Сучасна освітня система демонструє динамічний перехід від традиційної академічної лекційної моделі до інтерактивного тренінгового формату, де фокус зміщується з пасивного засвоєння теоретичних знань на активне формування практичних компетентностей та критичного мислення. Інтеграція елементів гейміфікації безпосередньо в процес навчання дозволяє адаптувати його до запиту сучасного цифрового покоління. Проте варто пам'ятати, що гейміфікація – це не заміна традиційного навчання, а підтримка мотивації та залучення студентів до навчального процесу. Зважаючи на високу залежність сучасного покоління від гаджетів та різних технологій, викладач повинен намагатися перебудувати свій матеріал відповідно до запиту, адже елементи гейміфікації покращують операційні компетентності, зокрема й у філології. Як зауважує М. Лапіна, «саме операційний компонент забезпечує здатність до виконання безпосередніх професійних функцій та, у загальному підсумку, розвиток професійного майстерності фахівця» [3, с. 342].

У лінгвістиці операційні компетентності – це не лише знання граматичних правил чи словникових значень, а здатність ефективно застосовувати мову як інструмент для розв'язання конкретних комунікативних або професійних завдань. Можна порівняти підходи до вивчення української мови у ЗВО. Наприклад, частини мови або члени речення на лекціях з української мови вивчаються згідно з підручниками, тобто традиційно, даючи таким чином знання, але формування навичок поряд зі звичним виконанням вправ покращується з використанням тренінгових завдань у поєднанні з ігровими методиками навчання. До прикладу, ті самі частини мови на заняттях із морфології чи члени речення на заняттях із синтаксису можна засвоювати шляхом написання та редагування рекламного тексту для соцмережі, а ефективність такого навчання посилюється ігровими технологіями: використанням симуляцій реального SMM-агентства, де студенти змагаються за «бюджет» замовника, або

впровадженням елементів квесту, де правильне визначення морфологічних ознак стає ключем до «розблокування» наступного етапу стратегії просування продукту. Це перетворює звичне виконання вправ на динамічний процес із миттєвою реакцією, оцінкою та високим рівнем зацікавленості. Звісно, що можна взяти вправу з підручника, підкреслювати й аналізувати члени речення чи засоби ускладнення, проте більш цікавим і результативним може бути такий саме синтаксичний аналіз речень, взятих із соцмережі. Тоді роботу можна організувати, наприклад, як «битву редакторів», які редагують та аналізують тексти, виставляючи за свою роботу відповідну ціну. Таким чином можна виробити у здобувачів освіти навичку створення якісного контенту для їхніх сторінок в Instagram або TikTok.

У лінгвістичних дисциплінах гейміфікація особливо ефективна при вивченні теоретичних аспектів мови. До прикладу, одним із завдань будь-якого навчального предмета є ознайомлення з відповідною термінологією. Якщо говорити про лінгвістику, то це «Вступ до мовознавства» – пропедевтичний курс, що передбачає засвоєння студентами основних мовознавчих понять і термінів, функцій мови, закономірностей розвитку і класифікації мов тощо. Саме тут студенти вперше стикаються з такими складними термінами, як *фузія*, *аглотинація*, *інкорпорація*, *дієреза*, *дериват*, *гаплоглія*, *семіотика*, *когнітивістика* тощо. Щоб полегшити засвоєння лінгвістичної термінології, пропонуємо такі ігрові елементи:

– *термінологічне «Доміно» або «Пазли»*, суть якого полягає в тому, що студенти мають поєднати картку з терміном (наприклад, «Дезакцентація») із картою, де вказано його визначення або приклад. У цифровому форматі це ідеально реалізується через сервіс *LearningApps* (вправа «Знайди пару»);

– *кросворди* або «*Філворди*» (*Word Search*), тобто пошук термінів серед літерного поля, що стимулює зорову пам'ять на написання складних слів;

– *вікторина «Термінологічний батл»* в реальному часі через Kahoot! або Quizizz, що створює азарт і дозволяє викладачеві миттєво побачити, які терміни засвоєні недостатньо;

– *гра «Снігова куля»*, коли один студент називає термін (наприклад, «Морфологія»), наступний повторює його й додає свій, що стосується цієї ж галузі («Частини мови»), третій продовжує ланцюжок. Хто помилився, той «вибуває» або отримує додаткове запитання.

Досить складним для засвоєння першокурсниками, як свідчить багаторічна практика, є розділ фонетика, тому тут також доцільно використовувати різні ігрові технології, спрямовані на розрізнення звуків, написання транскрипції, вироблення орфоепічних навичок. До прикладу:

– *фонетичне лото «Транскрипція»*: у студентів є картки зі словами, написаними орфографічно. Викладач витягує картки з фонетичним записом ([дз], [дж], [в'], [ї]). Студенти піднімають картку зі словом, у якому є той чи інший звук;

– *гра «Знайди шпигуна»* (на фонетичні закони): дається список слів, у більшості з яких відбувається, наприклад, уподібнення за глухістю / дзвінкістю (*просьба, вокзал*), і одне слово, де цього немає, яке треба знайти. Завдання також можна запропонувати через Kahoot! або Quizizz;

– *аудіоквест «Почуй звук»*: студенти слухають запис діалекту, швидкого мовлення або сучасну пісню. Завдання можуть бути різні: 1) записати певну кількість слів із конкретним звуком (наприклад, лише з африкатами); 2) записати слова з неправильним наголошуванням; 3) записати діалектизми; 4) записати слова, при вимові яких порушено орфоепічні норми;

– *рольова гра «Логопед-консультант»*: один студент («пацієнт») навмисно неправильно вимовляє звуки або робить помилки в наголошуванні, а інший («логопед») має за допомогою артикуляційних термінів пояснити, як виправити вимову (наприклад: «підніміть передню частину спинки язика до піднебіння»).

Під час вивчення граматики сучасної української літературної мови можна проводити командні форми роботи:

– *морфологічні батли*, де за певний час, наприклад, за хвилину, необхідно: 1) визначити частини мови (враховуючи омоформи) 2) записати всі граматичні категорії певної словоформи; 3) серед запропонованих слів знайти те, що відрізняється однією морфологічною ознакою; 4) завдання для капітанів (виправити морфологічну помилку в реченні). Усі завдання повинні бути швидкі, за правильні відповіді нараховуються відповідні бали й бонуси за обґрунтування правила;

– *«синтаксичний детектив»*, який звичайний синтаксичний розбір може перетворити на інтелектуальний пошук. Командна гра, яка передбачає: 1) пунктуаційні лакуни (для аналізу дати текст без розділових знаків); 2) пошук граматичних помилок (порушення узгодженості підмета і присудка, неправильна побудова

речення з дієприслівниковим зворотом тощо); 3) відновлення деформованого тексту (із врахуванням авторської задумки); 4) синтаксичний аналіз (характеристика з повним описом). Такі форми роботи розраховані на те, що студент із пасивного слухача перетворюється в активного аналітика, здатного не лише ідентифікувати структуру речення, а й виявляти й усувати логіко-граматичні розриви в професійних текстах. Також для аналізу можна брати й тексти із соцмереж, оскільки вони є ближчими для студентського розуміння і це додатковий стимул долучитися до групової роботи.

Безумовно, подібні завдання ігрового плану знайдуть застосування і на заняттях з української мови за професійним спрямуванням, особливо при вивченні термінології відповідної галузі знань та формуванні культури наукового мовлення.

Звісно, що при організації будь-якої освітньої діяльності необхідно пам'ятати про систему оцінювання, яка у форматі ігрових технологій трансформується із засобу контролю на інструмент стимулювання, де традиційні бали замінюються ігровим рейтингом і миттєвою реакцією щодо якості виконання завдань. Водночас вона повинна бути максимально прозорою й багатогранною, враховуючи не лише кінцевий результат (правильність відповіді), а й динаміку залучення студента, швидкість ухвалення рішень і здатність працювати в команді під час симуляційних ігор. Крім того, для об'єктивного оцінювання необхідно розробити систему бонусів за успішне розв'язання лінгвістичних кейсів, формулювання правил, обґрунтування вибору.

У процесі підготовки до занять із використанням ігрових технологій, поряд із правильно розробленими критеріями оцінювання, необхідно звернути увагу на час, тобто створювати такі завдання, які можна було б виконати за встановлений термін, щоб процес гри не затягнувся на все практичне заняття, якщо не було такої мети.

Як свідчить низка публікацій, гейміфікація позитивно впливає на командну роботу студентів, стимулює їхню активність, такі завдання сприяють формуванню не лише мотивації, а й компетентностей критичного мислення. «Однією з переваг використання в освітньому процесі ігрових технологій, є така їх специфіка, відповідно до якої у більшості випадків студент, занурюючись у гру, на перших етапах навіть не підозрює про те, що підсвідомо він починає набувати нових знань і навичок та вчиться використовувати їх на практиці» [2, с. 119]. Такі заняття

цікавіші, більш динамічні, можуть призвести до підвищення відвідуваності, що теж дуже важливо в сучасному світі.

Проте варто пам'ятати, що перетворення заняття лише на гру не дасть очікуваного результату. Науковці зазначають, що викладачам необхідно «усвідомити та відрізнити корисний потенціал гри від гри як самоцілі, що може шкідливо позначитись як на психічному та фізичному здоров'ї, так і на самореалізації в соціумі, тому з гейміфікацією потрібно бути досить обережним» [5, с. 76].

Ігрові технології передбачають використання цифрових інструментів, таких як інтернет-платформи, мобільні додатки, ігри тощо, тому ми повинні пам'ятати про формування у здобувачів освіти цифрової грамотності. Водночас інтенсивне використання гаджетів вимагає особливої уваги до інформаційної гігієни та фізичного здоров'я студентів, щоб запобігти цифровій залежності й доступу до деструктивного контенту в мережі. Крім того, успіх такої моделі навчання безпосередньо залежить від психологічної готовності учасників та стабільності цифрової інфраструктури.

Погоджуємося з думкою, що «важливим етапом є оцінка успіху впроваджених технік та стратегій гейміфікації у освітньому процесі. Це допомагає визначити, наскільки ефективні стратегії, чи вони досягають поставлених навчальних цілей, та які можливі зміни можуть бути необхідні для покращення результатів навчання,

залучення здобувачів до самостійної пошукової роботи та мотивація [4, с. 42].

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Гейміфікація є ефективним інструментом модернізації викладання лінгвістичних дисциплін у закладах вищої освіти. Використання ігрових технологій сприяє підвищенню мотивації до навчання, кращому засвоєнню теоретичного матеріалу, розвиває аналітичне мислення, активізує роботу студента на занятті, зрештою, формує професійні філологічні компетентності. Застосування гейміфікації на курсах «Сучасна українська літературна мова», «Вступ до мовознавства», «Українська мова за професійним спрямуванням» дозволяє трансформувати традиційний формат подачі матеріалу в інтерактивну модель навчання, що відповідає потребам сучасного здобувача вищої освіти. Водночас гейміфікація потребує методичної продуманості, чіткого зв'язку з навчальними результатами та збереження балансу між ігровою формою й академічною глибиною змісту. Бажано й надалі аналізувати цифрові інструменти гейміфікації та їхню інтеграцію в освітні платформи.

Перспективи подальших розвідок полягають у дослідженні прикладних аспектів інтеграції штучного інтелекту в освітній процес, що забезпечить формування лінгвістичних компетентностей майбутніх випускників закладів вищої освіти за умови суворого дотримання правил інформаційної гігієни та кібербезпеки.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Галацин К. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 27. Т. 1. С. 246–251.
2. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. Кропивницький, 2017. Вип. 32. С. 113–122.
3. Лапіна М. Формування операційних компонентів професійної компетентності фахівців соціальної сфери. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. Бердянськ : БДПУ, 2020. Вип. 1. С. 341–348. DOI: <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2020-1-1-341-348>
4. Товканець Г. В., Лужанська Т. Ю., Ільтьо Г. В. Гейміфіковані технології як інновація в освітньому середовищі. *Інноваційна педагогіка*. 2025. Вип. 83. Т. 2. С. 39–43. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/83.2.8>
5. Тріщук О. В., Фіголь Н. М., Волик Н. С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. № 3 (65). С. 72–79. [https://doi.org/10.20535/2077-7264.3\(65\).2019.202000](https://doi.org/10.20535/2077-7264.3(65).2019.202000)

Торчинська Н. М., Торчинський М. М.

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY)

Дата першого надходження статті до видання: 12.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 04.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 16.04.2026

