

УДК 373.016.091.33:811.111

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>

### **С. Б. ШЕЛУДЧЕНКО**

*кандидат філологічних наук,*

*доцент кафедри практики англійської мови,*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна*

*Електронна пошта: [sheludchenko@vnu.edu.ua](mailto:sheludchenko@vnu.edu.ua)*

*<https://orcid.org/0000-0002-5998-1531>*

### **А. М. КОРЕНЬ**

*студентка факультету іноземної філології,*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна*

*Електронна пошта: [Koren.Anna2021@vnu.edu.ua](mailto:Koren.Anna2021@vnu.edu.ua)*

*<https://orcid.org/0009-0007-5520-4165>*

## **ІНСТРУМЕНТИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ЯК МОТИВАТОР ПРИ НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Існує безліч шляхів, які допомагають підвищити мотивацію на уроках. Серед них можна виокремити бесіду, використання роздаткового матеріалу та створення творчих завдань. Одним із ефективних інструментів, що також сприяє підвищенню мотивації учнів, є гейміфікація. Гра як активна діяльність з визначеними правилами та цілями, де перемога й поразка спонукають учасників до активності та поліпшення навичок, стає все більш поширеною, особливо на ранніх етапах навчання. Саме тому, з розвитком ігор та пошуком ефективних методів і прийомів, народилася концепція гейміфікації. Гейміфікація – це застосування ігрових механік, елементів та динамік у неігрових контекстах, наприклад, у навчальному процесі [DSpace].

Ігрові елементи, такі як рівні, бали, нагороди, лідерські дошки, завдання та зворотний зв'язок, успішно використовуються в навчанні іноземних мов для підвищення мотивації, залучення та заохочення студентів до активної навчальної діяльності. Гейміфікація сприяє створенню захопливого та динамічного освітнього середовища, де учні отримують задоволення від процесу навчання.

Окрім того, гейміфікація дозволяє викладачам збирати дані про прогрес учнів, надавати індивідуальні поради, пояснення та рекомендації та обирати рівень складності навчальних матеріалів згідно з індивідуальними потребами, що підвищує ефективність навчання. Це підвищує ефективність навчання та сприяє формуванню стійкої мотивації до вивчення англійської мови.

Інструменти гейміфікації є потужним мотиватором при навчанні англійської мови, оскільки вони забезпечують залучення та заохочення студентів, створюють захопливе та динамічне освітнє середовище, дозволяють викладачам краще відстежувати прогрес та адаптувати навчальні матеріали. Подальші дослідження в цій сфері можуть сприяти ще ефективнішому впровадженню гейміфікації в процес вивчення іноземних мов.

**Ключові слова:** гейміфікація, навчання англійської мови, мотивація, ігрові елементи, ІКТ.

**Поставлення проблеми.** У сучасному світі, де технології стрімко розвиваються, викладання іноземних мов, зокрема англійської, зазнає істотних змін. Використання новітніх технологій на уроках іноземної мови позитивно впливає на мотивацію у її різновидах, і гнучких, і мовних навичок, стимулювання розуміння, плавності та швидкості перекладу. Застосування ігрових підходів у навчанні англійської мови сприяє кращому запам'ятовуванню та засвоєнню граматичних структур у контексті комунікативних умінь тощо.

**Аналіз попередніх досліджень.** Серед іноземних вчених, які досліджували тему гейміфікації

у навчанні іноземних мов, є Karwan Al-Dosakee та Fezile Ozdamli. Цю проблему також досліджували українські вчені, зокрема Олеся Ярошенко, Людмила Кокоріна, Ірина Шиманович, Наталія Наумовська, Наталія Щаслива та Наталія Сердюк досліджували сучасні принципи гейміфікації в навчанні англійської мови як іноземної.

**Мета статті** – дослідити та розкрити сутність та потенціал гейміфікації в навчанні англійської мови як іноземної. Також, обґрунтувати важливість гейміфікації як інноваційного підходу, що сприяє досягненню кращих результатів у процесі вивчення англійської мови та забезпеченню стійкої мотивації учнів.

**Виклад основного матеріалу.** У 2000-х роках винахід планшетних комп'ютерів і смартфонів, швидкий розвиток програм для них, засобів інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) зробили традиційним використання новітніх технологій на уроках іноземної мови [Ярошенко, Кокоріна, Шиманович, Наумовська, Щаслива, Сердюк 2020].

Наприклад, гейміфікація була впроваджена в онлайн-навчанні. Nursen and Bas (2019) зазначають, що «гейміфікація в освіті підвищує мотивацію, участь та лояльність студентів» [Al-Dosakee & Ozdamli].

Гра – це зазвичай активна діяльність з визначеними правилами та цілями. Перемога й поразка – невідмінна частина гри, що стимулює учасників до активності та поліпшення навичок. Хоча головна увага при іграх зазвичай зосереджена на самій грі, нагороди чи визнання також можуть бути важливими. Створення складних та високоякісних ігор може бути часомістким і витратним процесом через необхідність розробки історії, геймплею, графіки тощо. Ігри включають різноманітні сценарії та історії, що додають глибину та інтригу до геймплею, стимулюючи учасників до поглибленого захоплення процесом гри.

Гра – це специфічна взаємодія «людина-людина» або «людина-середовище». Із поширенням ігор, особливо на ранніх етапах навчання, та з пошуком стимулюючих навчальних методів і прийомів народилося поняття та явище гейміфікації. З цього приводу С. Капсаргіна та Ю. Оленцова стверджують, що раціональне використання методів гейміфікації в навчальному процесі може мати значний вплив на стимулювання навчальної успішності, мотивацію студентів та учнів та забезпечення зворотного зв'язку в навчальному процесі [Ярошенко, Кокоріна, Шиманович, Наумовська, Щаслива, Сердюк].

Гейміфікація полягає у використанні елементів гри, таких як бали, нагороди, чи визначені завдання, щоб стимулювати учасників до активності та досягнення певних цілей. Програш чи успіх у гейміфікованому контексті може бути запланованим для стимулювання учасників до певних дій або навчання. Суть гейміфікації – це використання граничних елементів для мотивації та виклику активності, навіть якщо власна гра сама по собі не прино-

сить винагороди. Це може включати бали, рівні, лідерські дошки та інші методи стимулювання. У порівнянні з реальною грою, гейміфікація, як правило, є більш простою та більш доступною для впровадження. Часто гейміфікація забезпечує мотивацію через ігрові механіки без необхідності створення власної гри. Гейміфікаційні елементи часто додаються до систем управління навчанням або інших платформ для зручності та покращення мотивації користувачів. Вони можуть посилити участь та зацікавленість учасників у процесі навчання чи виконанні завдань [Upside Learning].

Термін гейміфікація з'явився давно. Гейміфікація як діяльність допомогла досягти успіху компанії «Крекер» в 1912 році, коли вона почала додавати іграшки-сюрпризи у свої продукти. Сьогодні термін гейміфікація набув великої популярності і має кілька трактувань, які часто зводяться до одного: використання ігрової діяльності в неігровому контексті. Якщо ми дещо заглибимося в розуміння змісту терміну, то зрозуміємо, що завдяки гейміфікації покращується спільна діяльність дітей і дорослих [Muryivska].

Гейміфікація при вивченні англійської мови використовує ігрові елементи та принципи, щоб залучити учнів до активного вивчення мови. Цей підхід використовує такі механізми гри, як значки, рівні, бали та інші нагороди, щоб мотивувати учнів досягати певних цілей. При вивченні англійської мови також використовують ігрові завдання, онлайн-ігри, інтерактивні вправи або спеціальні мобільні додатки.

Основною метою гейміфікації у вивченні англійської мови є створення стимулюючого середовища, яке активно залучає учнів і позитивно впливає на процес навчання. Використання елементів гри сприяє створенню більш динамічного та цікавого процесу вивчення мови, що сприяє підвищенню уваги та інтересу учнів [What is gamification?].

Інструменти гейміфікації включають структуровані системи винагород, можливості змагання та співпраці, а також функції відстеження особистих досягнень. Це допомагає створити стимулююче середовище, яке підвищує мотивацію та бажання вивчати мову.

Наприклад, використання лексичної гри, де учні заробляють бали за кожне правильне слово

чи речення, може заохочувати їх активно використовувати англійську мову для досягнення цілей гри та отримання винагороди [What is gamification?].

Усе це сприяє покращенню результатів вивчення англійської мови, підвищенню мотивації учнів та формуванню позитивного ставлення до вивчення мови, що призводить своєю чергою до більш ефективного процесу навчання та більш стійких результатів у оволодінні мовою.

Ринок ігрового навчання набуває все більшого визнання у всьому світі школами, установами, організаціями та підприємствами. А отже, вчителі окреслюють низку важливих аспектів цього навчання.

Збільшення залученості учнів. Деякі учні мають природну мотивацію, іншим потрібен поштовх. Навчання, засноване на іграх, може мати величезний вплив на мотивацію, «винагороджуючи» зусилля. А оскільки ці досягнення пов'язані з позитивним досвідом, діти можуть запам'ятати їх надовго. Гейміфікація на уроках англійської мови може дати учням завдання і водночас зацікавити їх тим, що відбувається навколо них. Чим більше у учнів можливостей для взаємодії, тим більша ймовірність, що вони будуть брати участь в уроці чи діяльності. Це підвищує відвідуваність та мотивацію учнів і скорочує час, потрібний для того, щоб повернути всіх на «правильний шлях» після перерв.

Гейміфікація це весело. Гейміфікація робить навчання інформативним, веселим і захоплюючим. Це дає учням більше контролю над своїм навчанням. Учні вирішують, скільки часу їм знадобиться для виконання роботи. Крім того, додавання інтерактивних елементів до уроків створює занурення у навчання та змушує учнів відчувати себе причетними до всього процесу навчання, що збільшує мотивацію.

Покращує засвоєння та збереження знань Гейміфікація особливо ефективна, допомагаючи студентам довше зберігати інформацію після завершення курсу. Дослідження засвідчили, що коли люди грають в ігри чи інші дії, які вимагають від них вивчення нової інформації, їхній мозок засвоює ці знання швидше, ніж коли вони читають інформацію чи дивляться відео. Звісно, що це призводить до підвищення рівня мотивації, адже діти бачитимуть свій прогрес [Medium].

Ігрове навчання має потенціал для розвитку широкого спектру навичок і вмій. У контексті вивчення англійської мови, це сприяє розвитку комунікації, збагачуючи лексичний запас та варіативність граматики. Ігрові сценарії можуть допомогти учням розвивати свою здатність до спілкування, адаптувати вивчений матеріал до реальних ситуацій та вдосконалювати граматичні конструкції в природному контексті.

Крім того, ігрові методи можуть збагатити лексичний запас шляхом створення ситуацій, де учні використовують нові слова та вирази в комфортному та мотивуючому середовищі. Ігри також сприяють розвитку навичок співпраці, планування та стратегічного мислення, що є корисними у навчанні будь-якої мови, зокрема англійської.

Ці вміння є важливими і для вивчення мови, і для розвитку загальних когнітивних та соціальних навичок, які стають важливими у різних аспектах навчання та життя взагалі. Гра має поставити мету, яку потрібно реалізувати, зважаючи на конкуренцію чи співпраю, що заохочуватиме потенційних гравців до участі. Це створює взаємодію через елементи, які сприяють мотивації. Залучаються гравці різними способами, дозволяючи вчителю та учням досягати цілей уроку.

Оцінювання:

Бейджі Цей механізм, який може стати основою залучення користувачів, заснований на видачі значків, щоб показати прогрес і відзначити зусилля гравців. Значки стали чудовим способом винагороди за креативність та активну участь.

Нагорода Очки, зароблені на певних етапах, можна обміняти на реальні або віртуальні товари. Таким чином, гравці можуть продовжувати повертатися за новими винагородами.

Рівні Зароблені учнями бали дають не лише винагороду, але й статус. Цей статус відображає досвід гравця та відповідає рівню гравця в грі. Чим більше у вас досвіду, тим вищим буде рівень, що дасть вам більше доступу до нових переваг і нагород. Таким чином, система рівнів покращує досвід гравця, краще показує прогрес і показує, що ще потрібно зробити.

Рейтинг Рейтингова система відповідає змагальним бажанням гравців. Оскільки деякі гравці отримують навички та винагороди, інші

гравці захочуть досягти або навіть перевершити їх здобутки. Якщо дозволити системі рейтингу порівнювати прогрес з іншими гравцями, це може зробити деяких гравців більш конкурентоспроможними.

Показники успішності. Відображення прогресу в контексті може мотивувати гравців, роблячи індикатори прогресу ключовим механізмом гейміфікації. Він служить візуальним представленням завдань, які вже виконано, і залучає гравців, показуючи, як прогресує гра. Індикатори прогресу допомагають гравцям досягти наступного рівня, цілі або винагороди.

Гейміфікація може базуватися на популярних іграх, до прикладу тематичні ігри, зокрема гри **Втеча з кімнати** (escape room), де учасники повинні розв'язати конкретні проблеми, щоб «вийти з кімнати», в якій вони потрапили в пастку. Учасники повинні працювати разом і об'єднуватися, щоб виграти, але завжди повинні брати участь як команда. Це може бути ідеальним середовищем для вивчення мови. Учням може бути веселіше пограти в гру, ніж просто читати тексти. Вони можуть робити завдання класу, а потім спостерігати, як їхні однолітки виконують їх.

Таким чином можна одночасно розвивати продуктивні (говоріння та письмо) і рецептивні (аудіювання та читання) мовні вміння. З одного боку, це надає учням можливість вивчати поняття англійської мови глибоко (лінгвістичний вимір) і самостійно (самоосвіта); а з іншого боку, вони також створюють матеріал та ресурси для навчання англійської мови через виклики (мотивація) [Adaya Press].

Інший приклад – це **Mystery Skype**, захоплива ініціатива, яка дає можливість учням вивчати англійську мову через інтерактивні віртуальні зустрічі з іншими класами по всьому світу. Під час цих сесій учні взаємодіють один з одним, ставлячи запитання, щоб вгадати місцезнаходження партнерського класу. Це відмінний спосіб розвивати мовні навички, розуміння культурних відмінностей та спілкуватися англійською в реальному часі.

Під час Mystery Skype учні створюють та задають запитання, які можуть бути відповідані лише «так» або «ні», щоб визначити, де знаходиться партнерський клас. Це сприяє розвитку вмінь у формулюванні питань, уваги до деталей та кому-

нікації англійською мовою в умовах реального спілкування. Mystery Skype не лише стимулює вивчення мови, але й відкриває можливість дізнатися про культуру, традиції та поглибити розуміння світу через комунікацію з ровесниками з інших країн. Це цікавий та важливий метод, що допомагає зрозуміти, як англійська мова використовується в реальному житті та сприяє поглибленню міжкультурного розуміння [5 Creative Ways To Use Skype In The Classroom].

**Classcraft** – це безкоштовна освітня рольова онлайн-гра, яка сприяє активізації навчального процесу. Учитель та учні беруть участь у грі, під час якої вони опановують освітній матеріал. Гра дозволяє залучити учнів до навчання шляхом використання елементів рольової гри, таких як завдання, бонуси та покарання.

На початку уроку або теми вчитель призначає завдання для класу, наприклад, пройти квест. Це можуть бути ті ж самі завдання, що в підручнику, але в інтерактивному вигляді. Також на сайті є база готових завдань. Переможцем є той, хто досягне цілі найшвидше або зробить найменше помилок.

Онлайн-платформа заохочує командну взаємодію, передбачаючи, що учасники працюватимуть щонайменше утрьох. Для цього створено різноманітних персонажів, як Лікар, Воїн і Маг, які володіють унікальними можливостями, що дозволяють ефективно співпрацювати в групі. Успішність студентів оцінюється за спеціальними одиницями: XP – очки досвіду, які отримуються за виконання певних завдань; HP – очки здоров'я, які втрачаються через порушення правил гри; GP – золоті очки, що є ігровою валютою, нарахованою за виконання творчих завдань або автоматичне підвищення рівня персонажа; AR – очки дії, які дозволяють гравцям застосовувати свої особливі навички для покращення результату чи підтримки команди [Nalyvaiko, Zhukova, Ivanenko, Shvedova & Nekrashevych].

Серед переваг можна виділити те, що гейміфікація ефективно стимулює учасників бути активними завдяки кільком ключовим аспектам:

Цілі: Постановка чітких і досяжних цілей у гейміфікованому процесі дає учасникам конкретні завдання для досягнення.

Нагороди: обіцянка винагороди або отримання певних бонусів/балів за виконання

завдань заохочує до більш активної участі та спонукає до дій.

Почуття виконаного обов'язку: перевага відчуття успіху після успішного виконання завдань також має велике значення. Це може бути внутрішнє відчуття задоволення від прогресу або зовнішня винагорода, яка підвищує мотивацію.

Гейміфікація покращує навчання через:

**Залучення:** Гейміфікація може залучити учасників до навчального процесу за допомогою підходу до співпраці. Це може викликати більший інтерес до теми та спонукати до більш активної участі.

**Активне навчання:** Завдяки ігровій механіці гейміфікація може спонукати учасників брати активну участь у навчальному процесі. Це може бути вирішення проблем, виконання вправ або участь у гіпотетичних сценаріях.

**Підвищення мотивації до навчання:** Завдяки нагородам і можливостям досягнення різних рівнів або досягнень гейміфікація сприяє успіху учасників і їх бажанню вчитися більше.

**Запам'ятовування інформації:** використання гейміфікації може допомогти створити незабутні враження, оскільки сценарії активної гри покращують запам'ятовування навчального матеріалу.

Однак, існує ризик перенасичення і це є одним з можливих недоліків гейміфікації. Це може статися, коли гра або система винагород використовується надто часто чи безперервно, що може призвести до зниження ефективності таких методів стимулювання. Постійні винагороди можуть призвести до того, що учасники будуть чекати нагороди за кожен дію, втративши мотивацію до самостійного виконання завдань. Постійне використання гри чи винагород може призвести до того, що учасники втомляться від них та втратять цікавість до навчання або виконання завдань. Зниження ефективності: Якщо винагороди стають очікуваними та надто звичними, вони можуть втратити свою стимулюючу силу, знижуючи ефективність гейміфікації.

Для уникнення цього ризику важливо ретельно планувати та розробляти систему гейміфікації, використовуючи винагороди чи елементи гри з урахуванням рівноваги та регулярного оновлення, щоб уникнути монотонності та надмірної передбачуваності.

Існують практичні поради та стратегії щодо впровадження гейміфікації у класі англійської, що допоможуть покращити процес вивчення мови та зробити його цікавішим для учнів. По-перше, важливо поставити чіткі цілі навчання та узгодити елементи гри чи діяльності з цими цілями. Також важливо вибрати правильну гру чи заняття, які відповідають рівню мови ваших учнів. Заохочення співпраці та конкуренції шляхом створення групових завдань або змагальних ігор сприяє активному вивченню мови. Нагородження та заохочення учнів, створення системи винагород та надання матеріальної винагороди також мотивують навчання. Важливо стежити за прогресом учнів і коригувати стратегії гри на основі зворотного зв'язку. Також важливо створити позитивне та інклюзивне середовище, де учні почуватимуться комфортно та зможуть активно брати участь у гейміфікованих заходах.

**Висновки.** Гейміфікація є ефективним інструментом підвищення мотивації, залученості та активності учнів у процесі вивчення іноземних мов. Використання ігрових елементів, таких як бали, нагороди, рівні, лідерські дошки тощо, створює захопливе та динамічне освітнє середовище, де учні отримують задоволення від навчання. Гейміфікація дозволяє викладачам збирати дані про прогрес учнів, надавати індивідуальні поради, пояснення та рекомендації та обирати рівень складності навчальних матеріалів згідно з індивідуальними потребами, що підвищує ефективність навчання. Подальші дослідження в цій сфері можуть допомогти ще ефективніше впровадити гейміфікацію в процес вивчення іноземних мов, зокрема англійської, та отримати максимальні освітні результати.

## ЛІТЕРАТУРА

1. 5 Creative Ways To Use Skype In The Classroom. eLearning Industry. Режим доступу: <https://www.google.com/amp/s/elearningindustry.com/5-creative-ways-use-skype-in-the-classroom/amp>
2. Adaya Press – Open Access Publishing. Режим доступу: <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/07/RTB9.pdf>
3. Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F.(2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala, 13(2), 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>

4. DSpace Home. Режим доступу: <http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/19147/Ураткіна%20кваліфікаційна%20робота.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
5. Games vs Game-based Learning vs Gamification – Upside Learning. Upside Learning. Режим доступу: <https://www.upsidelearning.com/infographic/games-vs-game-based-learning-vs-gamification/>
6. India S. P. The Importance of Gamification in Education. Medium. Режим доступу: <https://squarepandaindia.medium.com/the-importance-of-gamification-in-education-cfa5f9a0c75e>
7. Myryivska Y. Гейміфікація уроку англійської мови як засіб підвищення ефективності навчання в умовах он-лайн навчання. ResearchGate.net. Режим доступу: [https://www.researchgate.net/publication/351358480\\_Gejmifikacia\\_uroku\\_anglijskoi\\_movi\\_ak\\_zasib\\_pidvisenna\\_efektivnosti\\_navcanna\\_v\\_umovah\\_on-lajn\\_navcanna](https://www.researchgate.net/publication/351358480_Gejmifikacia_uroku_anglijskoi_movi_ak_zasib_pidvisenna_efektivnosti_navcanna_v_umovah_on-lajn_navcanna)
8. Nalyvaiko, O., Zhukova, O., Ivanenko, L., Shvedova, Y., & Nekrashevych, T. (2021). Gamification as a New Format of Projects Method in Blended Learning Conditions Studying Disciplines of the Pedagogical Cycle. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 13(4), 17-30. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.4/468>
9. What is gamification? | BI WORLDWIDE. BI WORLDWIDE. Режим доступу: <https://www.biworldwide.com/gamification/what-is-gamification/>
10. Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N. & Serdiuk, N. (2022). The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 14 (1Sup1), 437–452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>

#### REFERENCES

1. 5 Creative Ways To Use Skype In The Classroom. eLearning Industry. Access mode: <https://www.google.com/amp/s/elearningindustry.com/5-creative-ways-use-skype-in-the-classroom/amp>
  2. Adaya Press – Open Access Publishing. Access mode: <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/07/RTB9.pdf>
  3. Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
  4. DSpace Home. Access mode: <http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/19147/Ураткіна%20qualification%20робота.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
  5. Games vs. Game-based Learning vs. Gamification – Upside Learning. Upside Learning. Access mode: <https://www.upsidelearning.com/infographic/games-vs-game-based-learning-vs-gamification/>
  6. India S.P. The Importance of Gamification in Education. Medium. Access mode: <https://squarepandaindia.medium.com/the-importance-of-gamification-in-education-cfa5f9a0c75e>
  7. Myryivska Y. Gamification of the English language lesson as a means of increasing the effectiveness of learning in the conditions of online learning. ResearchGate.net. Access mode: [https://www.researchgate.net/publication/351358480\\_Gejmifikacia\\_uroku\\_anglijskoi\\_movi\\_ak\\_zasib\\_pidvisenna\\_efektivnosti\\_navcanna\\_v\\_umovah\\_on-lajn\\_navcanna](https://www.researchgate.net/publication/351358480_Gejmifikacia_uroku_anglijskoi_movi_ak_zasib_pidvisenna_efektivnosti_navcanna_v_umovah_on-lajn_navcanna)
  8. Nalyvaiko, O., Zhukova, O., Ivanenko, L., Shvedova, Y., & Nekrashevych, T. (2021). Gamification as a New Format of Projects Method in Blended Learning Conditions Studying Disciplines of the Pedagogical Cycle. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 13(4), 17–30. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.4/468>
  9. What is gamification? | BI WORLDWIDE. BI WORLDWIDE. Access mode: <https://www.biworldwide.com/gamification/what-is-gamification/>
  10. Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N. & Serdiuk, N. (2022). The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 14 (1Sup1), 437–452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>
-

**S. B. SHELUDCHENKO**

*Candidate of Philological Sciences,  
Associate Professor at the Conversational English Department,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine  
E-mail: sheludchenko@vnu.edu.ua  
<https://orcid.org/0000-0002-5998-1531>*

**A. M. KOREN**

*Student of the Faculty of Foreign Philology,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine  
E-mail: Koren.Ann2021@vnu.edu.ua  
<https://orcid.org/0009-0007-5520-4165>*

**GAMIFICATION TOOLS AS A MOTIVATOR IN TEACHING ENGLISH**

The article deals with the gamification strategy to increase the motivation in a class. Gamification is treated as an activity that follows definite rules and teaches students to win and lose alike. It has been acknowledged that gamification can positively affect the educational environment of the ELT classroom. Gamification is associated with the application of gaming elements, methods and techniques.

Gamification has been proved to be a tool that assists in recording the progress and feedback. The studies, conducted in the sphere under discussion, have been introduced and the necessity to investigate gamification in the context of ELT classroom has been emphasized. The issue of combining gamification and ICT has been accentuated. The role of gamification to improve soft skills has been highlighted. The integration of gaming elements also allows learning experiences to be more effectively tailored to individual student needs by educators.

The notion of a game in the context of gamification is presented. The influence of gaming techniques has been admitted, especially to realise the goals and motivate students efficiently. By integrating gaming elements with ICT tools, diverse learning styles can be effectively catered to, and learning outcomes can be optimized, emphasizing the active engagement of students throughout the educational process.

The necessity to implement gaming elements has been argued in its relevance to teaching and learning English.

The notion of the motivating environment has been established. Some key advantages of gaming techniques have been enumerated and the issues of scores and points have been illustrated.

A study shows some practical ways to apply gamification in the ELT classroom when using ICT. The article mentions thematic games and online platforms. It shows importance to use gamification as a system in order to avoid risks and improve learning English.

**Key words:** gamification, English language learning, motivation, game elements, ICT.