

DOI <https://doi.org/10.37406/2521-6449/2026-1-15>
УДК 378.147.091.31-059.1:811.111]:794.1

Мосієвич Л. В.

кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування
Запорізький національний університет
Запоріжжя, Україна
E-mail: larisamosiyevich1977@gmail.com
ORCID: 0000-0003-3576-9736

Бистра М. О.

кандидат історичних наук, доцент,
доцент кафедри соціогуманітарних дисциплін
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука
Київ, Україна
E-mail: b_m_2013@ukr.net
ORCID: 0000-0002-3473-1755

АНГЛОМОВНІ ШАХОВІ ЗАСТОСУНКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПЕРСОНАЛІЗОВАНОГО ВИВЧЕННЯ МОВИ СТУДЕНТАМИ НЕМОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Анотація

Статтю присвячено дослідженню ефективності вивчення англійської мови через хобі, зокрема через англомовні мобільні шахові застосунки, у позааудиторний час. Такий підхід базується на принципах гейміфікації та автономного навчання, де студенти самостійно застосовують англійську мову у своєму хобі. Окрім вивчення спеціалізованої шахової лексики, студенти опановують прикметники, прислівники та ідіоматичні вирази, що застосовуються в контексті гри. Окремо вдосконалюються граматичні конструкції, які є характерними у шахових застосунках. Систематичне засвоєння лексики та граматики через повторення у різних ситуаціях є перевагою використання шахових застосунків. Психологічний аспект, зокрема мотивація через гейміфікацію та змагальність, також визнається важливим чинником, що сприяє зацікавленості студентів. Стаття висвітлює переваги методу, такі як розширення словникового запасу та розвиток практичних мовних навичок, але також зазначає його обмеження: недостатнє охоплення граматики, неуніверсальність, гендерна обмеженість, автономність і складність оцінювання. Автори пропонують деякі завдання для підсумкового контролю. Дослідження підкреслює потенціал шахових застосунків як доступного й цікавого інструменту для вивчення англійської мови, поєднуючи інтелектуальну діяльність із мовною практикою. Автори пропонують використовувати їх як індивідуальні завдання в контексті неформальної освіти або як можливість набрати додаткові бали. Такий підхід також сприяє персоналізації навчання з урахуванням інтересів та потреб студентів. Інтеграція хобі у навчальний процес допомагає формувати позитивне ставлення до іноземної мови, покращує концентрацію та заохочує до самостійного пошуку інформації. Таким чином, використання шахових застосунків у вивченні англійської мови сприяє формуванню іншомовних компетентностей: лексичних, граматичних, комунікативних навичок, читанню та розумінню тексту (інструкцій, форумів), перекладу.

Ключові слова: автономність, мотивація, гейміфікація, мобільний застосунок, позааудиторна робота, оцінювання.

Вступ. Традиційні методи вивчення англійської мови часто не враховують індивідуальних інтересів студентів, що знижує їхню мотивацію. Водночас інтеграція хобі у процес навчання через мобільні застосунки відкриває нові можливості для природного засвоєння англійської мови. Проте цей неформальний підхід потребує подальшого аналізу його ефективності у контексті самостійного навчання.

Серед іноземних учених, які досліджували тему гейміфікації у навчанні іноземних мов, – А. Аріп, Х. Хашим [11], М. Чен [12], О. В. Жукова [15]. Сучасні принципи гейміфікації розробляли О. В. Ярошенко, Л. М. Кокоріна [14], Г. А. [3], Карпенко, В. В. Ліхощерстова [6]. Вплив гейміфікації на мотивацію студентів вивчали Л. М. Кібенко, [4], В. В. Панченко [7], В. В. Шабуніна [9], С. Б. Шелудченко [10]. Проблемою оцінювання інструментів гейміфікації займалися Г. А. Кутасевич, Н. В. Якубовська. [5]. Слід також відзначити О. Л. Пасічник, яка визначила низку підходів до реалізації принципів гейміфікованого навчання під час університетського курсу вивчення іноземної мови [8]. Проте у сучасному науково-освітньому просторі відсутні ґрунтовні дослідження, безпосередньо присвячені використанню шахів як позааудиторному інструменту вивчення іноземної мови.

Метою статті є дослідження ефективності використання шахових мобільних застосунків як засобу вивчення англійської мови у позааудиторний час і визначення його потенціалу та обмежень. Мета корелює з такими завданнями:

- 1) оцінити психологічний вплив використання шахових застосунків на мотивацію студентів;
- 2) визначити переваги та недоліки самостійного вивчення мови через шахові застосунки;

3) проаналізувати, як шахова термінологія та контекст гри сприяють розширенню лексичного запасу та засвоєнню граматичних конструкцій.

Виклад основного матеріалу. На думку Б. М. Качан, гейміфікація є цікавим методом викладання іноземної мови, бо сприяє розвитку ігрового рефлексу, активності студентів на заняттях, комунікативних навичок, можливостей налагоджувати співпрацю, будувати здорову конкурентну взаємодію [2, с. 2017]. К. М. Галацін розуміє гейміфікацію як метод оптимізації процесу формування у майбутніх фахівців технічних спеціальностей англомовної компетентності через застосування ігрових елементів [1, с. 248]. Уважаємо, що ідеї гейміфікації можуть бути реалізовані не лише через навчальні ігри, а й через залучення хобі до вивчення англійської мови. Студенти природно опановують спеціалізовану лексику, граматику в контексті. У шахах гравці аналізують позиції, читають англомовні коментарі та взаємодіють із суперниками з різних країн. Розглянемо, яким чином студенти можуть засвоїти лексику та граматику під час використання шахових застосунків.

Відомо, що шахи містять усталену термінологію: «pawn» (пішак), «knight» (кінь), «bishop» (слон), «rook» (тура), «queen» (ферзь), «king» (король), «check» (шах) і «checkmate» (мат) та ін. Вивчення цих термінів у процесі гри сприяють їх довготривалому запам'ятовуванню, оскільки вони пов'язані з діями та рішеннями гравця. Окрім спеціалізованої термінології, шахові застосунки допомагають вивчати загальноживані англійські слова, які описують стратегії, темп гри та стиль гравця. Наприклад, у шахових коментарях часто зустрічаються такі прикметники, як «strategic» (стратегічний), «decisive» (рішучий), «bold» (сміливий), «defensive» (захисний), що характеризують стиль гри. Прислівники, такі як «quickly» (швидко), «carefully» (обережно), «deliberately» (навмисно), «precisely» (точно) та «sharply» (різко), використовуються для опису темпу гри та манери мислення шахіста. Контекстуальне багаторазове використання цих слів у шахових аналізах і рекомендаціях сприяє їх кращому засвоєнню. Таким чином, шахи можуть бути дієвим інструментом для розширення словникового запасу.

Англомовні шахові застосунки часто містять ідіоми. Наприклад, вислів «in a tight spot» (у складному становищі) використовується, коли гравець перебуває у скрутному положенні на шахівниці. Водночас вираз «playing it safe» (грати обережно) характеризує стиль гри, заснований на захисній стратегії. Наведемо приклади інших ідіом, які часто зустрічаються в шаховій лексиці:

- «make a move» (зробити хід) – прийняти рішення або зробити вибір;
- «a game changer» (щось, що змінює гру) – подія чи рішення, яке радикально змінює ситуацію;
- «cornered» (загнаний у кут) – бути у безвихідному становищі;
- «think ahead» (думати наперед) – планувати наступні кроки;
- «checkmate situation» (ситуація мату) – безвихідне становище;
- «mirror one's strategy» (дзеркально повторити стратегію).

Засвоєння ідіом через шахові партії дає студентам змогу не лише вивчати їхні значення, а й розуміти, як вони використовуються в ширшому контексті.

Гра в шахи англійською мовою сприяє не лише розширенню лексичного запасу, а й засвоєнню граматичних конструкцій. У шахових описах і коментарях активно використовуються часові форми Present Simple і Past Simple, оскільки вони найчастіше застосовуються для опису регулярних дій (e.g., «The knight moves in an L-shape», «He sacrificed his bishop to gain an advantage»). Past Perfect також може зустрічатися в аналітичних оглядах, пояснюючи послідовність подій (e.g., «He had already planned the checkmate before moving the queen»). Команди та поради в шахових застосунках часто подаються у наказовому способі (e.g., «Protect your king!», «Think ahead!»). Використання пасивного стану дає змогу гравцю зосередитися на ходах (e.g., «The queen was captured», «A strong move was played»). Герундій часто зустрічається в аналізі стратегії та гри (e.g., «Thinking ahead is crucial in chess», «Mastering openings takes time»).

Зазначимо, що систематичне засвоєння лексики та граматики через повторення у різних ситуаціях є перевагою використання шахових застосунків. Окрім лексики та граматики, шахи можуть допомогти у розвитку аудіювання або читання. Під час перегляду відеоаналізу партій, коментарів та пояснень англомовних тренерів студент розвиває навички сприйняття на слух англійської мови. Аналіз шахових статей, форумів та коментарів у застосунках сприяє розвитку навичок читання англійських текстів.

Гра в шахи має сильний психологічний чинник, який стимулює студентів до вивчення нових термінів, аналізу шахових партій англійською мовою та читання професійних коментарів. Додатково, елемент змагання також підвищує мотивацію: учасники шахових онлайн-турнірів часто взаємодіють з іншими гравцями англійською мовою, що дає змогу застосовувати вивчену лексику та граматику у реальному спілкуванні. Саме ця взаємодія з міжнародною шаховою спільнотою підвищує упевненість у своїх мовних навичках. Таким чином, шахи створюють природне та мотивуюче середовище для засвоєння англійської мови, поєднуючи гру, навчання та спілкування в одному процесі. Проте вивчення англійської мови через хобі, зокрема шахи, має певні недоліки:

1. Обмежені граматичні конструкції. Мовлення у шаховому середовищі зосереджене навколо опису дій і стратегій, тому вживаються переважно однакові граматичні моделі. Інші граматичні конструкції, наприклад непряма мова, умовні речення, не зустрічаються в ігровому контексті.

2. Неуніверсальність. Хоча гра в шахи може бути ефективним методом для певної групи студентів, вона може не відповідати інтересам інших. Окрім цього, цей підхід є гендерно обмеженим, бо шахами частіше захоплюються

чоловіки. Таким студентам можна запропонувати або іншу самостійну роботу, або залишити можливість отримання балів через формальне аудиторне навчання.

3. Автономність. Цей підхід часто передбачає самостійне вивчення матеріалу, що може бути складним для студентів із низькою мотивацією або слабкими навичками самостійного навчання. Засобом заохочення до позааудиторної діяльності в такому разі може стати додатковий бал оцінювання.

На нашу думку, процес самостійного використання шахових мобільних застосунків під час вивчення англійської мови передбачає кілька етапів:

1) підготовчий (інструктаж і постановка цілей). Наприклад, викладач може запропонувати такі завдання для автономної позааудиторної роботи з мобільними шаховими застосунками:

- переглянути три англійські відеоаналізи партій і написати відгук;
- грати у шахи онлайн із суперниками з різних країн, читати англійські коментарі до партій та брати участь у чаті;

- вести щоденник, де записувати декілька речень після гри про свій досвід;
- виписувати цікаві слова, вирази;

2) підсумковий контроль може складатися зі звіту «Як шахові мобільні застосунки допомогли мені покращити мої мовні навички» (150–200 слів) та складання глосарію шахових термінів та виразів. Студенту також можна запропонувати подивитися фільм англійською мовою «The Queen's Gambit» і виконати такі завдання:

- під час перегляду виписувати англійські шахові терміни в контексті;
- вибрати одну з партій, показаних у фільмі, відтворити її на шахівниці та обговорити англійською, які ходи були ключовими (цей аналіз можна записати на відео);

- висловити власну думку: шахи – це талант чи години тренувань і важка праця?

Підсумовуючи принципи позааудиторного хобі-орієнтованого вивчення мови, варто згадати п'ятикрокову модель застосування освітньої гейміфікації, яку запропонував Дж. Фігероа: 1) розуміння мети аудиторії та контексту навчання; 2) визначення освітніх завдань; 3) структурування досвіду; 4) визначення ресурсів; 5) створення елементів гейміфікації [13, с. 43]. Аналізуючи цю модель, варто сказати, що позааудиторний формат самостійного вивчення англійської через шахові мобільні застосунки має свої обмеження, зокрема кроки 3, 5 потребують адаптації: викладач не завжди контролює процес та миттєво оцінює активність студента. Проте інші кроки цілком дієві.

Слід сказати про особливості оцінювання результатів вивчення англійської мови через хобі. У позааудиторній діяльності воно часто має підсумковий, а не поточний характер. Через індивідуальний темп роботи студентів, різний рівень залученості та автономності складно відстежувати проміжні результати та систематично контролювати засвоєння матеріалу. Окрім того, викладачеві важко визначити, якою мірою ігрова діяльність дійсно сприяє формуванню мовних компетентностей, адже значна частина навчального процесу відбувається поза межами аудиторії. Важливо враховувати не лише лінгвістичний результат (засвоєння лексики та граматики), а й мотиваційні та когнітивні аспекти: рівень зацікавленості, автономності, здатність до самостійного пошуку мовного матеріалу. За роботу з шаховими мобільними застосунками та виконання пов'язаних із ними мовних завдань ми пропонуємо нараховувати бали наприкінці семестру в межах індивідуального завдання, передбаченого навчальною програмою, або як можливість набрати додаткові бали.

Нижче наведемо порівняльну таблицю переваг та недоліків використання шахових застосунків як інструменту хобі-орієнтованого вивчення англійської мови (табл. 1).

Таблиця 1

Використання шахових застосунків як інструменту хобі-орієнтованого вивчення англійської мови

Критерії	Переваги	Недоліки
Мотивація та гейміфікація	Змагальність, рейтинги, досягнення стимулюють тривале використання застосунку	–
Автономність навчання	Формування навичок самостійного навчання	Відсутність зовнішнього контролю може призвести до поверхневого засвоєння матеріалу
Персоналізація	Навчання з урахуванням інтересів студента	Не універсальний підхід: не всі студенти поділяють інтерес до шахів
Засвоєння лексики	Контекстне засвоєння термінології, прикметників, прислівників, ідіом; багаторазове повторення; автентичний матеріал	Лексика має вузьку тематичну спрямованість
Засвоєння граматики	Багаторазове повторення; автентичний матеріал	ГраMATика подається імпліцитно; відсутність системного пояснення правил
Комунікативні навички	Розвиток читання (інструкції, коментарі), письма (чати, форуми)	Усне мовлення майже не розвивається без додаткових завдань
Інтеграція в освітній процес	Може використовуватися як додаткові бали або елемент неформальної освіти	Не може повністю замінити аудиторне навчання
Оцінювання	Можливість альтернативного оцінювання (індивідуальне завдання, додаткові бали)	Складність об'єктивного вимірювання мовного прогресу

Висновки та перспективи подальших досліджень. Запропонований підхід до вивчення англійської через хобі може бути альтернативною формою отримання додаткових балів або виконання індивідуального завдання у позааудиторний час. Хобі-орієнтоване вивчення іноземної мови сприяє індивідуальному підходу та автентичному вивченню мови. Шахові застосунки є ефективним методом розширення лексичного запасу та вдосконалення граматичних навичок англійської мови під час автономного навчання. Інтеграція шахів у мовне навчання демонструє значний потенціал для розвитку комунікативної компетентності. Проте метод має недоліки, зокрема неуніверсальність, залежність від рівня самостійності студентів. Оцінювання такого типу роботи також створює труднощі для викладача. Подальші дослідження полягають у розширенні кола хобі-орієнтованих цифрових застосунків (шахи, стратегічні ігри, симулятори, інженерні ігри) та емпіричний перевірки їх ефективності у формуванні іншомовної комунікативної компетентності студентів немовних спеціальностей.

Список використаних джерел

1. Галацин К. М. Гейміфікація як метод оптимізації викладання англійської мови студентам технічних спеціальностей. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 27. Т. 1. С. 246–251. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/27.203426>
2. Качан Б. М. Гейміфікація у системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів. *Народна освіта*. 2017. № 2(32). С. 55–59.
3. Карпенко Г. М. Педагогічні умови застосування гри на уроці англійської мови. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Германістика та міжкультурна комунікація»*. 2022. № 1. С. 49–54. <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2022-1-8>
4. Кібенко Л. М., Глуховська Н. А., Кравчук О. В. Використання гейміфікації у навчанні іноземних мов в умовах сучасного освітнього простору. *Наукові інновації та передові технології*. 2025. № 7(47). С. 1702–1710. [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-7\(47\)-1702-1710](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-7(47)-1702-1710)
5. Кутасевич Г. А., Якубовська Н. В. Гейміфікація оцінювання на уроках французької мови. *Актуальні питання суспільних наук та історії медицини. АПСНІМ*. 2021. № 1(29). С. 78–81. <https://doi.org/10.24061/2411-6181.1.2021.247>
6. Ліхошерстова В. Г. Гейміфікація у навчанні англійської мови: аналіз онлайн-сервісів та практичні можливості. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 92. Т. 1. С. 349–361. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/92-1-48>
7. 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. Вип. 22. С. 43–51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17188084>
8. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2018. Вип. 24(1). Ч. 2. С. 344–349.
9. Шабуніна В. В., Лабенко О. В., Горбаченко А. Л. Гейміфікація у викладанні англійської мови як засіб підвищення мотивації в академічному середовищі. *Закарпатські філологічні студії*. 2025. Вип. 41. Т. 2. С. 147–154. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2025.41.2.24>
10. Шелудченко С. Б., Корень А. М. Інструменти гейміфікації як мотиватор під час навчання англійської мови. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»* 2024. Вип. 2. С. 44–50. <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>
11. Arip A. J., Hashim H. Gamification in English as Second Language (ESL) Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 2024. Vol. 13. Issue 4. P. 2837–2863. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i4/24069>
12. Chen M., Tan W. H., Lee S. S., Sun J. A systematic review of gamified learning motivation for English language learners. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. 2025. Vol. 14. No. 6. P. 5187–5196. <http://doi.org/10.11591/ijere.v14i6.34101>.
13. Figueroa J. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*. 2015. No 21. P. 32–54. URL: <http://greav.ub.edu/der>
14. Yaroshenko O., Kokorina L., Shymanovych I., Naumovska N., Shchaslyva N., Serdiuk N. The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*. 2022. Vol. 14 Issue 1. Sup1. P. 437–452. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1Sup1/560>
15. Zhukova O., Mandragelia V., Aliksieienko T., Semenenko A., Skibina E. Digital technologies for introducing gamification into the education system in the context of the development of industry 4.0. *Ingénierie des Systèmes d'Information*. 2023. Vol. 28, No. 1. P. 141–147. <https://doi.org/10.18280/isi.280114>

Mosiyevych L. V.

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Professional Purposes
Zaporizhzhia National University
Zaporizhzhia, Ukraine
E-mail: larisamosiyevich1977@gmail.com
ORCID: 0000-0003-3576-9736

Bystra M. O.

Candidate of Historical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Social and Humanitarian Disciplines
Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design
Kyiv, Ukraine
E-mail: b_m_2013@ukr.net
ORCID: 0000-0002-3473-1755

ENGLISH-LANGUAGE CHESS APPLICATIONS AS A TOOL FOR PERSONALIZED LANGUAGE LEARNING BY STUDENTS OF NON-LINGUISTIC SPECIALTIES

Abstract

The article is devoted to the study of the effectiveness of learning English through hobbies, in particular, through English-language mobile chess applications in extracurricular time. This approach is based on the principles of gamification and autonomous learning, where students independently use English within their hobbies. In addition to learning specialised chess vocabulary, students acquire adjectives, adverbs, and idiomatic expressions used in the context of the game. Grammatical structures typical of chess applications are also improved. Systematic acquisition of vocabulary and grammar through repetition in various situations is an advantage of using chess applications. The psychological aspect, in particular, motivation through gamification and competitiveness, is also recognised as an important factor contributing to student engagement. The article highlights the advantages of the method, such as vocabulary expansion and the development of practical language skills, but also notes its limitations: insufficient grammar coverage, lack of universality, gender limitations, autonomy, and the difficulty of assessment. The author proposes several tasks for the final assessment. The study emphasises the potential of chess applications as an accessible and engaging tool for learning English, combining intellectual activity with language practice. The author suggests using them as individual tasks within the context of non-formal education or as an opportunity to earn additional points. This approach also contributes to the personalisation of learning, taking into account students' interests and needs. Integrating hobbies into the educational process helps form a positive attitude toward a foreign language, improves concentration, and encourages independent information-seeking. Thus, the use of chess applications in learning English contributes to the development of foreign language competencies: lexical, grammatical, and communicative skills, reading and text comprehension (instructions, forums), and translation.

Key words: autonomy, motivation, gamification, mobile application, extracurricular work, assessment.

References

- Halatsyn, K. (2020). Heimifikatsiia yak metod optymizatsii vykladannia anhliiskoi movy studentam tekhnichnykh spetsialnostei [Gamification as a method of optimising English language teaching for technical students]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskyi zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyt'skoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka*, 27(1), 246–251. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/27.203426> [in Ukrainian].
- Kachan, B. M. (2017). Heimifikatsiia v systemi novitnikh tekhnolohii navchannia inshomovnoi kompetentnosti studentiv medychnykh vyshchykh navchalnykh zakladiv [Gamification in the system of modern technologies of foreign language competence teaching for medical university students]. *Narodna osvita*, 2(32). [in Ukrainian].
- Karpenko H., (2022). Pedahohichni umovy zastosuvannia hry na urotsi anhliiskoi movy. [Pedagogical conditions of the use of a game at the English lesson]. *Naukovyi visnyk Khersonskoho derzhavnoho universytetu. Seriya: Hermanistyka ta mizhkulturna komunikatsiia*, 1, 49–54. doi: doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2022-1-8 [in Ukrainian].
- Kibenko, L., Hlukhivska, N., & Kravchuk, O. (2025). Vykorystannia heimifikatsii u navchanni inozemnykh mov v umovakh suchasnoho osvithnoho prostoru [The use of gamification in foreign language teaching in the modern educational environment]. *Naukovi innovatsii ta peredovi tekhnolohii*, 7(47), 1702–1710. [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-7\(47\)-1702-1710](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-7(47)-1702-1710) [in Ukrainian].
- Kutasevych, H., & Yakubovska, N. (2021). Heimifikatsiia otsiniuvannia na urokakh frantsuzkoi movy [Gamification of assessment in French language lessons]. *Aktualni pytannia suspilnykh nauk ta istorii medytsyny (APSNIM)*, 1(29), 78–81. <https://doi.org/10.24061/2411-6181.1.2021.247> [in Ukrainian].
- Likhosherstova, V. (2025). Heimifikatsiia u navchanni anhliiskoi movy: analiz onlain-servisiv ta praktychni mozhlyvosti [Gamification in English language teaching: Analysis of online services and practical opportunities]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 92(1), 349–361. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/92-1-48> [in Ukrainian].
- Panchenko V. V., Radavska O. M., & Onyshchenko I. A. (2025). Heimifikatsiia yak instrument pidvyshchennia motyvatsii studentiv pryrodnychno-matematychnykh spetsialnostei u vyvchenni inozemnykh mov [Gamification as a tool to increase motivation of students in natural-science and mathematics majors in foreign language learning]. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky*, (22). <https://doi.org/10.5281/zenodo.17188084> [in Ukrainian].

8. Pasichnyk, O. (2018). Heimifikatsiia protsesu navchannia inozemnoi movy studentiv zakladiv vyshchoi osvity [Gamification of the foreign language learning process of higher education students]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka*, 24(1), Part 2, 344–349. [in Ukrainian].
9. Shabunina, V., Labenko, O., & Horbachenko, A. (2025). Heimifikatsiia u vykladanni anhliiskoi movy yak zasib pidvyshchennia motyvatsii v akademichnomu seredovyshchi [Gamification in teaching English as a means of increasing motivation in the academic environment]. *Zakarpatski filolohichni studii*, 41(2), 147–154. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2025.41.2.24> [in Ukrainian].
10. Sheludchenko, S. B., & Koren, A. M. (2024). Instrumenty heimifikatsii yak motyvator pry navchanni anhliiskoi movy [Gamification tools as a motivator in teaching English]. *Akademichni studii. Seriya «Pedahohika»*, (2), 44–50. <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7> [in Ukrainian].
11. Arip, A. J., & Hashim, H. (2024). Gamification in English as a Second Language (ESL) Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(4). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i4/24069> [in English].
12. Chen, M., Tan, W. H., Lee, S. S., Sun, J., (2025). A systematic review of gamified learning motivation for English language learners. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 14(6), 34101. <http://doi.org/10.11591/ijere.v14i6.34101> [in English].
13. Figueroa, J. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 21, 32–54. Retrieved from <http://greav.ub.edu/der> [in English].
14. 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> [in English].
15. Zhukova, O., Mandragelia, V., Aliksieienko, T., Semenenko, A., Skibina, E. (2023). Digital technologies for introducing gamification into the education system in the context of the development of industry 4.0. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 28(1), 141–147. <https://doi.org/10.18280/isi.280114> [in English].



Стаття поширюється на умовах
ліцензії відкритого доступу
(CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 12.01.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 09.02.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 17.04.2026