

РОЗДІЛ 4. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЗАНЯТЬ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ: ПЛАТФОРМИ WORDWALL ТА BAAMBOOZLE

GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE FOR SPECIFIC PURPOSES CLASSES: WORDWALL AND BAAMBOOZLE PLATFORMS

У статті досліджено особливості застосування гейміфікації на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням студентів нелінгвістичних спеціальностей. Гейміфікація розглядається як технологія включення елементів гри до навчального процесу з метою підвищення рівня знань, набуття умінь та навичок здобувачами вищої освіти та посилення їхньої мотивації. Під час використання ігрових елементів необхідно враховувати вікові особливості, інтереси та рівень сформованості гнучких навичок студентів. Визначено освітній потенціал онлайн-платформ Wordwall та Baamboozle, зокрема їхню можливість створення інтерактивних тестів, вікторин, ігрових завдань та інших навчальних матеріалів, з метою використання наявних матеріалів та самостійно розроблених вправ для гейміфікації освітнього процесу. Розглянуто, як ігрові елементи платформ (рейтингові таблиці, рівні, системи балів) сприяють підвищенню мотивації та посиленню інтересу студентів до вивчення мови. Також наведено приклади впровадження гейміфікації на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням студентів освітньо-професійної програми «Логістика», представлені ігрові завдання, створені на основі онлайн-платформ. Під час дослідження було виявлено, що застосування згаданих платформ сприяє розвитку когнітивної і мовної компетенцій студентів, підвищенню рівня засвоєння нової інформації або закріплення вивченого матеріалу, формуванню самостійності та активному залученню до навчального процесу. Збір та аналіз даних про активність студентів дозволяє викладачам ефективно відстежувати досягнення та адаптувати навчальний процес для кращого засвоєння матеріалу. У майбутньому планується використання інших платформ та подальше розроблення завдань для охоплення всіх видів мовленнєвої діяльності.

Ключові слова: гейміфікація, Wordwall, Baamboozle, іноземна мова за професійним спрямуванням, інтерактивні платформи, мотивація студентів, когнітивна компетенція.

This article explores the features of gamification in foreign language classes for non-linguistic majors. Gamification is seen as a technology that incorporates game elements into the learning process to improve knowledge, skills, and abilities of higher education students and enhance their motivation. When using game elements, it is necessary to consider the age, interests, and level of development of students' soft skills. The educational potential of online platforms Wordwall and Baamboozle is identified, in particular, their ability to create interactive tests, quizzes, game tasks, and other educational materials, to use existing materials and independently developed exercises for gamification of the educational process. It is shown how the game elements of the platforms (rating tables, levels, point systems) contribute to increasing motivation and enhancing students' interest in learning the language. Examples of the implementation of gamification in foreign language classes for logistics students are also provided, and game tasks created based on online platforms are presented. The study revealed that the use of these platforms contributes to the development of students' cognitive and linguistic competencies, increases the level of assimilation of new information or consolidation of the material studied, and promotes independence and active involvement in the learning process. The collection and analysis of data on student activity allows teachers to effectively track progress and adapt the learning process for better assimilation of the material. In the future, it is planned to use other platforms and further develop tasks to cover all types of speech activity.

Key words: gamification, Wordwall, Baamboozle, foreign language, specific purposes, interactive platforms, student motivation, cognitive competencies.

УДК 37.211.24; 371.382:81'243
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2025/79.1.21>

Бабич М.С.,
ст. викладач кафедри іноземних мов
Національного транспортного
університету

Самар О.М.,
ст. викладач кафедри іноземних мов
Національного транспортного
університету

Фурманчук Н.М.,
ст. викладач кафедри іноземних мов
Національного транспортного
університету

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Сучасні освітні реформи спрямовані не лише на надання професійних знань, а й на формування особистості, здатної гнучко реагувати на виклики сьогодення та активно долучатися до розвитку українського суспільства, яке все більше усвідомлює важливість мовної освіти. На жаль, рівень володіння іноземною мовою випускників немовних спеціальностей залишає бажати кращого. Однією з головних причин цього є недостатня мотивація студентів. Щоб змінити ситуацію, необхідно

вдосконалювати підходи до викладання іноземних мов, зокрема, розробляти та впроваджувати інноваційні методи й засоби навчання, які б стимулювали студентів до активного вивчення мови. Важливо не тільки спонукати студентів до навчання на початку вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням, а й підтримувати їхній інтерес протягом усього періоду навчання.

Низка наукових досліджень свідчить про те, що інформаційні та комунікаційні технології все активніше застосовуються у процесі викладання у ЗВО.

Інформатизація стала невід'ємною частиною сучасного викладання іноземних мов. Ба більше, стрімкий розвиток технологій відкриває нові можливості для їх інноваційного використання в освітньому процесі [1, с. 152].

У сучасних реаліях гостро постає питання модернізації курсу вивчення іноземної мови за професійним спрямуванням у ЗВО шляхом впровадження ігрових технологій для ефективнішого удосконалення мовних компетенцій та розвитку самостійності студентів. Безумовно, завдяки розвитку інформаційних технологій та новим методичним підходам гейміфікація стає все популярнішою у сфері вищої освіти.

Поява терміна «гейміфікація» у педагогіці пов'язана з публікаціями монографій американських педагогів М. Поренські (2008) та К. Каппа (2012). Гейміфікація – це процес впровадження ігрових елементів та технологій у неігрові процеси, зокрема в освіту. Він передбачає не лише додавання ігрових елементів, а сприйняття будь-якої діяльності за посередництвом ігрового мислення. Тобто будь-яку рутину можна перетворити на захопливу гру, додавши елементи змагання, співпраці та дослідження. Ця педагогічна стратегія демонструє значний потенціал у підвищенні ефективності вивчення іноземної мови, оскільки навчальні ігри не лише привертають увагу студентів, а й сприяють активному вивченню іноземних мов, посилюють мотивацію, розвивають мовні й когнітивні навички, лідерські якості та здатність передавати власні думки іноземною мовою, перетворюючи процес навчання на захопливу гру [7, с. 563].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема застосування новітніх комп'ютерних засобів, а саме ігрових елементів (бали, бейджі, рейтинги лідерів), у навчанні іноземної мови за професійним спрямуванням є предметом багатьох наукових розвідок як зарубіжних, так і вітчизняних дослідників. Особливості використання ігор на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням неодноразово досліджували Г. Алексєєва, Л. Горбатюк, Р. Кравець, Н. Кравченко, І. Лобачук, О. Пошетун, Т. Розумна, С. Цимбал та ін. Інтерактивні методи, за твердженням науковців, найефективніше сприяють засвоєнню великих обсягів професійної лексики іноземною мовою. Українські дослідники О. Пасічник, Т. Шелестова, М. Ткаченко, Г. Кутасевич та Н. Якубовська зробили вагомий внесок у розвиток гейміфікації на заняттях з іноземних мов. О. Пасічник розробила низку підходів до впровадження гейміфікації в університетський курс, Т. Шелестова та М. Ткаченко провели порівняльний аналіз гейміфікації та інших технік та запропонували використання онлайн платформ для вивчення іноземних мов. Г. Кутасевич та Н. Якубовська розробили нові підходи до оцінювання знань студентів з використанням

елементів гейміфікації. Науковці зазначають, що існують різні можливості впровадження технології гейміфікації в навчальний процес. Використання ігрових форм для вивчення нових слів на заняттях з іноземної мови значно покращує здатність студентів ефективно запам'ятовувати нові англомовні фахові терміни. Така стратегія підвищує мотивацію студентів до вивчення термінологічної лексики [2, с. 80; 9, с. 345].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. У своєму дослідженні зосередили увагу на визначенні освітнього потенціалу онлайн-платформ Wordwall та Baamboozle, їх застосуванні для впровадження гейміфікації на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням.

Мета статті. Метою нашого дослідження є визначення особливостей механізму гейміфікації курсу іноземної мови та визначення ступеня ефективності впливу ігор, розроблених на онлайн-платформах Wordwall та Baamboozle, на процес опанування іноземної мови за професійним спрямуванням, зацікавленість і мотивацію студентів.

Виклад основного матеріалу. Застосування різноманітних методів навчання, серед яких значну роль відіграє гейміфікація, є важливим для підвищення ефективності викладання іноземних мов у закладах вищої освіти. Саме гейміфікація дає можливість додати динаміки, азарту, емоцій, що є необхідним для залучення пасивних студентів до активної роботи. Обираючи ігрові методи навчання, важливо враховувати вікові особливості та інтереси студентів, щоб перетворити процес вивчення англійської мови на цікавий та ефективний. Для сучасних студентів геймінг становить значну частину життя, міцно вкоренившись у ньому. Використання ігрових елементів в освіті, таких як Crossword, Hangman, Horse Race, Matching Tasks, Group Puzzle, Multiple Choice Quiz, Audio / Video with Notices та ін., набуло популярності завдяки щораз більшому інтересу молоді до комп'ютерних ігор. Н. Тимощук зазначає, що впровадження гейміфікації в заняття з іноземної мови за професійним спрямуванням значно підвищує мотивацію студентів та покращує їхні результати [3, с. 199; 8, с. 265].

Загалом, вивчення іноземної мови – це комплексний процес, який передбачає розвиток навичок читання, письма, говоріння та аудіювання, кожна з яких вимагає окремої уваги і практики. При навчанні іноземної мови професійного спрямування складність становить вивчення термінів, їх запам'ятовування та відтворення. Тож, щоб процес був ефективнішим, важливо пов'язувати слова з реальними ситуаціями та опрацювати їх під час комунікації, співпраці з іншими студентами та викладачем, що допомагає створити комфортну атмосферу для навчання і практики

мови. Різноманітні онлайн-платформи дають можливість зосередити увагу на вивченні термінології та граматичних конструкцій з використанням гейміфікації.

Розглянемо алгоритм гейміфікації курсу іноземної мови у нелінгвістичному закладі вищої освіти. Варто наголосити, що перед розробленням гейміфікованого курсу важливо провести детальний аналіз знань з іноземної мови студентів різних груп та спеціальностей. Окрім оцінки мовного рівня, необхідно звернути увагу на емоційний стан студентів, їхні вміння працювати в команді та лідерські якості. Отримані дані допоможуть визначити конкретні цілі курсу та підібрати оптимальні елементи гейміфікації. Для досягнення поставлених завдань слід розробити чітку структуру курсу, поділивши його на етапи. При цьому важливо враховувати індивідуальні особливості кожного студента та адаптувати навчальний матеріал відповідно до рівня та потреб групи. У такому контексті гейміфікація стає потужним інструментом для формування та вдосконалення іншомовних комунікативних умінь. Поєднання різних мультимедійних форматів забезпечує глибоке занурення в мовне середовище та сприяє розвитку всіх мовних навичок [5, с. 347].

Слід зазначити, що гейміфікація може стати двосічним мечем у навчанні. З одного боку, вона може стати потужним інструментом для мотивації пасивних студентів, стимулюючи їх до активної участі в навчальному процесі. З іншого боку, надмірне використання гейміфікації може призвести до демотивації та зниження інтересу до навчання у вмотивованих студентів.

На заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням використовується цілий набір ігор, інтерактивних челенджів зі словниковим запасом, мовних головоломок та командних змагань, які значно підвищують ефективність освітнього процесу. А самостійне вивчення матеріалу на інтерактивних платформах з подальшим закріпленням знань на занятті робить навчання не лише цікавим, а й результативним. Розглянемо приклади ігор, сайтів та онлайн-вікторин.

Одним із найпопулярніших засобів для вивчення іноземних мов є платформа *Baamboozle*. За допомогою гейміфікації сервер дозволяє урізноманітнити навчальний процес і зробити його більш інтерактивним. Однією з характерних ознак цього сервісу є можливість формулювання питань, які не тільки надихають студентів на креативне мислення, але також стають основою для поглибленого та розширеного розуміння теми, що обговорюється [6, с. 52].

Використовуючи *Baamboozle* для викладання іноземної мови за професійним спрямуванням, можна створювати безліч цікавих, захоплюючих вправ у ігровій формі, що слугуватимуть чудовим

доповненням до звичайних курсів, які передбачають вивчення великої кількості термінів певної галузі. Традиційні вправи часто є нудними та монотонними і не враховують рівень підготовки студентів та швидкість когнітивних процесів, що не сприяє посиленню мотивації до вивчення галузевої термінології. На платформі *Baamboozle* завдяки функції створення ігор можна розробляти вправи, адаптовані до рівня та спеціальності студентів. Наприклад, можна створювати сценарії, що вимагають правильного використання певних граматичних структур, розробляти ситуаційні рольові ігри з використанням тематичного словника. Слід також зазначити, що на платформі є багато готових ресурсів, ігор, вікторин, спрямованих на вивчення ділової англійської мови або формування професійних навичок. Ці ресурси можна використовувати без змін або адаптувати до конкретних потреб.

Наступною інтерактивною платформою, що заслуговує на увагу викладачів іноземної мови, є *Wordwall*. Це програма-конструктор, призначена для створення дидактичних онлайн-ігор, вправ, вікторин, яке відбувається в три етапи: вибір шаблону, введення інформації та використання матеріалів. Важливою перевагою цієї платформи є можливість використовувати завдання, згенеровані раніше, увівши в пошуковому рядку відповідне ключове слово.

З огляду на те, що застосунок пропонує вісімнадцять шаблонів для створення навчальних вправ, можливості його використання на заняттях з іноземної мови професійного спрямування досить багатогранні. За допомогою додатку студенти опрацьовують лексичний та граматичний матеріал, виконують завдання до текстів для читання та аудіювання, розроблені викладачами. Зокрема за допомогою шаблону «Відповідники» можна створювати вправи на автоматизацію термінологічної лексики: студенти упорядковують слова та їх значення або переклад. Шаблон «Правильний порядок» сприяє тренуванню правильного розміщення слів в англійському реченні. Чимало шаблонів містять ігрові елементи: «Ігрова вікторина», «Вікторина», «Погоня в лабіринті» тощо. Тобто студенти можуть змагатися між собою, виконуючи той чи той тест, а далі порівнювати свої результати.

Як бачимо, початковий застосунок *Wordwall* має широкі можливості для його імплементації в освітній процес. За його допомогою навіть стандартні вправи з підручника можна адаптувати, урізноманітнити та доповнити, що сприятиме зацікавленості студентів.

Окрім того, слід зауважити, що елементи гри та змагання, пропонувані цими платформами, сприяють підвищенню рівня мотивації студентів до вивчення мови, серед них: **рейтингові таблиці**

(створюють атмосферу дружнього змагання, сприяють прагненню студентів до вдосконалення та викликають почуття власної значущості); **рівні складності** (формуються завдання різного рівня складності, завдяки чому студенти долають нові виклики та отримують винагороди, що мотивує їх продовжувати навчання); **нарахування балів** (команди отримують бали за правильні відповіді; це можуть бути бонусні бали або штрафи, що зацікавлює студентів завдяки елементу непередбачуваності).

Для того, щоб з'ясувати, наскільки ефективними є згадані застосунки, нами було проведено дослідження, мета якого – з'ясувати, чи сприяє застосування платформ *Wordwall* та *Baamboozle* ефективності засвоєння іноземної мови професійного спрямування та підвищенню рівня зацікавленості і мотивації студентів. Дослідження проводилось у чотири етапи: планування, проведення, спостереження та рефлексія, які реалізовувалися у двох циклах – Цикл I та Цикл II.

У дослідженні взяли участь 15 студентів першого курсу Національного транспортного університету, які навчаються за освітньо-професійною програмою «Логістика». При цьому були застосовані методи спостереження в аудиторії, тестування та анкетування. Для аналізу даних було використано модель аналізу даних від Miles & Huberman, яка включає збір даних, скорочення даних, візуалізацію даних та формулювання або перевірку висновків [9, с. 132].

Учасники пройшли три тести з англійської мови, кожен з яких складався з 20 завдань з вибором однієї правильної відповіді та охоплював всі основні мовні навички. Перший тест було проведено перед початком циклу, другий – наприкінці Циклу I, а третій – наприкінці Циклу II. Отримані результати систематизовано в Таблиці 1.

Таблиця 1

Результати тестів

Діагностичний тест	Тест Циклу I	Тест Циклу II
45, 5	56,7	72,4

Середні бали за результатами трьох тестів свідчать про певне покращення рівня володіння англійською мовою серед студентів. Так, якщо на початку дослідження середній бал становив 45,5 балів, то після першого циклу навчання він зріс до 56,7 балів, а після другого – до 72,4 балів. Отримані результати свідчать про ефективність використання ігрових платформ *Baamboozle* та *Wordwall* у навчальному процесі.

На початку дослідження студенти експериментальної групи демонстрували обмежене засвоєння мовного матеріалу, особливо професійної лексики. Відзначалась низька мотивація

та відсутність інтересу до вивчення термінології, що пояснюється сприйняттям такого навчання як нудного та відірваного від реальних комунікативних потреб. Для підвищення ефективності навчання в Циклі I були використані ігрові елементи інтерактивної онлайн-платформи *Wordwall*. Були розроблені спеціальні завдання, що дозволяли студентам не тільки вивчати нову лексику, але й застосовувати її в імітованих професійних ситуаціях. Для цього були використані такі шаблони *Wordwall*:

1) **відповідники**. Вправа передбачала зіставлення лексичних одиниць або фраз з колонки А з відповідними їм елементами з колонки Б. Завдання сприяло закріпленню лексичного матеріалу, розвитку асоціативного мислення та формуванню граматичних навичок;

2) **анаграма**. Вправа полягала у відновленні правильного написання слова шляхом переставлення літер. Це завдання сприяло розвитку орфографічної і фонетичної грамотності та стимулювало творче мислення;

3) **пошук слів**. Вправа передбачала знаходження певних слів або словосполучень у сітці літер. Вона сприяла розширенню лексичного запасу та розвитку уваги й концентрації;

4) **кросворд та шибениця**. Вправи були спрямовані на закріплення професійної лексики. Заповнюючи клітинки кросворда або відгадуючи слова за літерами, студенти поглиблювали знання термінології, розвивали асоціативне мислення, формували навички правопису та підвищували мотивацію до навчання завдяки ігровій формі подачі матеріалу;

5) **відсутнє слово**. Вправа полягала у заповненні пропусків у тексті правильними словами з запропонованого списку і сприяла розширенню лексичного запасу, покращенню розуміння граматичних конструкцій, формуванню навичок аналізу тексту;

6) **ігрова вікторина**. Вправа передбачала участь студентів в онлайн змаганні, де вони відповідали на питання на основі вивченого матеріалу. Вона сприяла закріпленню знань в ігровій формі, розвитку швидкості реакції та пам'яті, поліпшенню комунікативних навичок та формуванню лідерських якостей [10].

Свої результати студенти вносили в рейтингові таблиці, що створювало атмосферу дружньої конкуренції. Вони прагнули покращити свою позицію, що сприяло докладанню більших зусиль та зосередженню на навчальних завданнях. Ба більше, візуальне представлення прогресу було мотиватором: учасники відстежували власні досягнення та прагнули досягти нових цілей.

Результати першого етапу експерименту продемонстрували ефективність використання гейміфікації як засобу залучення студентів до

навчального процесу. Спостерігалось не лише покращення мовних навичок, що підтверджується результатами тестування, але й позитивний емоційний фон в аудиторії.

Оскільки, за нашими спостереженнями, деякі студенти протягом Циклу I все ще відчували труднощі у спілкуванні та не проявляли зацікавленості у покращенні навичок, у Циклі II були додані завдання в ігровій формі, створені на платформі *Baamboozle*, а саме:

1) **опишіть це.** Вправа мала на меті розвинути у гравців навички опису шляхом ідентифікації предметів на основі поданих письмових характеристик. Учасники по черзі формулювали запитання та надавали відповіді, співпрацюючи у команді для визначення загаданого об'єкта. Ця вправа сприяє розвитку критичного мислення та стимулює ефективне використання лексичного запасу для комунікації;

2) **доповни речення.** Вправа формує міцну основу для оволодіння лексику, граматикою, розуміння прочитаного та формування навичок письма, розвиваючи творчість та критичне мислення студентів;

3) **правда чи неправда.** Вправа полягала у визначенні істинності тверджень, що дозволило студентам перевірити свої знання з теми та розвинути навички критичного мислення;

4) **дивні, але правдиві факти.** Вправа передбачала ознайомлення із низкою незвичайних або дивовижних фактів, що стосувались професійної сфери студентів. Несподіваний характер фактів природно пробуджував інтерес до теми, що слугувало відправною точкою для обговорень, дозволяючи студентам аналізувати, оцінювати та обговорювати представлену інформацію [8].

Аналіз результатів дослідження Циклу II засвідчив статистично значуще покращення мовних навичок, активізацію когнітивних процесів, що проявилось у підвищенні рівня уваги, покращенні запам'ятовування та активізації критичного мислення у всіх учасників експериментальної групи після застосування ігрових платформ *Baamboozle* та *Wordwall*. Спостерігалось підвищення рівня зосередженості та активності студентів у навчальному процесі.

На заключному етапі дослідження було проведено опитування з метою оцінки ефективності досліджуваних ігрових платформ. Для збору даних було використано Google Forms. Студентам було запропоновано відповісти на чотири запитання:

1. Як Ви оцінюєте ефективність навчання англійської мови професійного спрямування за допомогою платформ *Baamboozle* та *Wordwall*?

2. Чи вплинуло навчання за допомогою платформ на рівень Ваших знань англійської мови?

3. Чи сприяли ці платформи розвитку Ваших мовних компетенцій?

4. Які навички Ви розвинули найбільше під час навчання за допомогою платформ *Baamboozle* та *Wordwall*?

Результати опитування свідчать про позитивну оцінку студентами ефективності використання ігрових платформ *Baamboozle* та *Wordwall* для розвитку мовних компетенцій. Учасники дослідження визнали, що ігровий метод навчання з використанням згаданих платформ є ефективним для засвоєння мовного матеріалу. Опитування також виявило позитивний вплив ігрового методу на когнітивну діяльність студентів. Зокрема, спостерігались покращення зосередженості, уваги, удосконалення аналітичних та логічних навичок, підвищення рівня самостійності у прийнятті рішень. Окрім того, ігровий формат сприяв посиленню мотивації до навчання завдяки елементам змагальності, що робило процес навчання більш захоплюючим та емоційним.

Висновки. Використання гейміфікації в навчанні іноземних мов за професійним спрямуванням, зокрема інтерактивних платформ *Wordwall* та *Baamboozle*, значно підвищує ефективність засвоєння мовного матеріалу. Це досягається завдяки впровадженню ігрових елементів, які стимулюють когнітивну активність, мотивацію та залученість студентів.

Дослідження показало, що гейміфікація сприяє розвитку всіх основних мовних навичок (читання, аудіювання, говоріння, письма), а також формуванню професійного вокабуляру. Студенти продемонстрували значне покращення результатів тестів після застосування інтерактивних платформ *Wordwall* та *Baamboozle*, які є універсальними інструментами для створення завдань, що відповідають різним рівням підготовки студентів. Їх застосування дозволяє адаптувати навчальний процес до потреб окремих студентів різних спеціальностей, а ігровий формат навчання покращує емоційний фон занять, сприяє розвитку творчого мислення, уваги, пам'яті та лідерських якостей. Конкуренція, що створюється завдяки запровадженню системи рейтингів і балів, підвищує зацікавленість і залученість студентів.

Результати опитування студентів підтвердили, що використання інтерактивних платформ сприяє активізації когнітивних процесів, впевненому використанню професійної термінології та робить процес навчання більш захопливим і результативним.

У майбутньому інтеграція гейміфікації у навчальний процес може бути розширена за рахунок впровадження нових платформ та розроблення завдань для всіх видів мовленнєвої діяльності, а також для міждисциплінарних курсів, що дозволить підвищити якість освітнього процесу загалом.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Горбатюк Л. В., Кравченко Н. В., Алексєєва Г. М., Розумна Т. С. Мобільні додатки як засоби формування іншомовної лексичної компетентності студентів нефілологічних спеціальностей. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. № 6. С. 150–164.
2. Кутасевич Г., Якубовська Н. Гейміфікація оцінювання на уроках французької мови. *Актуальні питання суспільних наук та історії медицини*. Спільний українсько-румунський науковий журнал (АПСНІМ). 2021. № 1(29). С. 78–81. DOI: <https://doi.org/10.24061/2411-6181.1.2021.247>
3. Крекотень О. В., Березняк О. П. Сучасні концепції гейміфікації вивчення іноземної мови в нелінгвістичному університеті. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2022. № 82. С. 197–202. DOI: <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2022.82.35>
4. Онищенко Н. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 4. № 35. С. 260–267. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-39>
5. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика*: зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24(1). Ч. 2. С. 344–349.
6. Степенов В., Щербак Д. Використання медіаконтенту та ігрових матеріалів для онлайн викладання іноземної мови. *Advanced Linguistics*. 2024. № 13. С. 47–59. DOI: <https://doi.org/10.20535/2024.13.302988>
7. Al-Dosakee K., & Ozdamli F. Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*. 2021. 13(2), P. 559–577. DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
8. Baamboozle platform (2024). URL: <https://www.baamboozle.com/games>
9. Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). Qualitative Data Analysis. *Practitioner Research and Professional Development in Education*, 125–145. DOI: <https://doi.org/10.4135/9780857024510.D49>
10. Wordwall platform (2024). URL: <https://wordwall.net/>