

Міністерство освіти і науки України
Кам'янець-Подільський національний університет
імені Івана Огієнка
Факультет іноземної філології
Кафедра англійської мови

Кваліфікаційна робота
з теми:

**«ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ»**

Виконала студентка 2 курсу
групи Ang1-M24
спеціальності 014 (Середня освіта
(Англійська мова і зарубіжна література))
Грицькова Катерина Юріївна
Керівник: кандидат філологічних наук,
старший викладач кафедри англійської мови
Казимір І.С.

Національна шкала _____
Кількість балів: _____ Оцінка ECTS _____
Члени комісії _____

Рецензент:
кандидат педагогічних наук, доцент,
Боднарчук Т.В.

Кам'янець-Подільський 2025

ЗМІСТ

Вступ.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ЗАКЛАДІ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.....	7
1.1. Теоретичне осмислення феномену гейміфікації: ключові концепції, структурні елементи та функціональні механізми (система балів, бейджів, рейтингів і таблиць лідерів).....	7
1.2. Психолого-педагогічні теорії, що становлять теоретичний фундамент гейміфікації.	9
1.3. Вплив гейміфікації на формування навчальної мотивації та підвищення рівня пізнавальної залученості учнів.	11
1.4. Специфіка вивчення англійської мови як іноземної у контексті закладів загальної середньої освіти: виклики та проблемні аспекти.....	13
Висновки до розділу 1	15
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНІ ЗАСАДИ ТА ПЕДАГОГІЧНІ СТРАТЕГІЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В УМОВАХ ЗАКЛАДУ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.	16
2.1. Гейміфіковані методики розвитку продуктивних мовленнєвих навичок (говоріння та письма).....	16
2.2. Використання гейміфікації для вдосконалення рецептивних умінь (читання та аудіювання).	20
2.3. Інтеграційний підхід до застосування гейміфікаційних технологій у процесі засвоєння граматичних структур та лексичного матеріалу.	26
2.4. Принципи проєктування гейміфікованої навчальної програми: виклик, зворотний зв'язок, поступовий прогрес та рефлексія досягнень.	32
2.5. Практичне впровадження гейміфікованих стратегій у сучасному освітньому середовищі: аналіз цифрових інструментів та онлайн-платформ, що підтримують навчання англійської мови через ігрові механізми.	35
Висновок до розділу 2	47
ВИСНОВКИ	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	53

ВСТУП

Вивчення будь-якої іноземної мови вимагає одночасного та інтегрованого розвитку всіх чотирьох основних мовних навичок: читання, письма, аудіювання та говоріння. Крім того, воно вимагає ґрунтовного розуміння граматики та, що найважливіше, міцної словникової бази. Хоча англійська як іноземна мова є обов'язковою в загальній середній освіті, основна проблема полягає не лише у складності матеріалу, а й у підтримці залученості учнів та сталої мотивації в усіх цих різноманітних лінгвістичних компетенціях.

Сучасне освітнє середовище часто стикається зі значними труднощами, особливо в середній школі. Ці проблеми включають низький внутрішній інтерес учнів, уявну відсутність практичного застосування, тривогу, пов'язану з успішністю, та повсюдну складність перетворення пасивних знань на активну комунікативну компетенцію. Традиційні методи, які часто спираються на механічне запам'ятовування, повторювані вправи та стандартизоване тестування, часто не привертають уваги учнів, які є носіями цифрового мовлення, що призводить до втрати зацікавленості та перешкоджає інтенсивному розвитку комплексних мовних навичок.

Тому вчителі постійно шукають інноваційні педагогічні стратегії, які можуть перетворити навчання в класі з пасивного на активну, динамічну та корисну подорож, яка тільки ще більше допоможе учням у засвоєнні матеріалу. Тому під час дослідження цієї теми ми спиралися на праці таких відомих викладачів та вчених, як А. Кириченко, М. Чіксентмихаї, К. Хіаторі, Ю. Хамарі, Е. Десі, Р. Раян, Дж. Коівісто та інші, які досліджували різні аспекти цієї теми, та внесли значний внесок у її розвиток.

Гейміфікація – застосування ігрових елементів та принципів (таких як бали, значки, таблиці лідерів та змагань) у неігрових контекстах - стає потужною методологією для подолання цієї системної прогалини в мотивації [6, с.85]. Реструктуризуючи процес навчання в серію досяжних завдань та викликів, гейміфікація забезпечує структуровану основу для активізації участі учнів та

прискорення лінгвістичного засвоєння всіх навичок (граматика, словникового запасу, розуміння прочитаного та вільне говоріння). Цей перехід від простої гри до прийняття ігрового мислення має вирішальне значення для покращення освітніх результатів у середніх школах. Його *актуальність* зумовлена здатністю гейміфікації безпосередньо задовольняти внутрішні мотиваційні потреби учнів, перетворюючи пасивне вивчення мови на динамічний, цілеспрямований та структурований процес, що охоплює всі лінгвістичні навички.

Актуальність нашого дослідження підкреслюється потребою в інтенсифікації навчання. Обмежена кількість навчальних годин та необхідність швидкого досягнення комунікативної компетенції вимагають стратегій, які максимально інтенсифікують навчальний процес, підвищуючи частоту та якість практики без збільшення навчального часу. Гейміфікація, з її миттєвим зворотним зв'язком та циклами повторення, є ідеальним інструментом для цієї інтенсифікації. А також в вирішенні проблеми внутрішньої мотивації, на основі Теорії самодетермінації (Self-Determination Theory (SDT))[17, с.68], гейміфікація створює умови для задоволення базових психологічних потреб учнів у компетентності, автономії та спорідненості.

Мета кваліфікаційної роботи – встановити особливості стратегій гейміфікації для інтенсифікації загального вивчення англійської мови учнями у закладах загальної середньої освіти.

Поставлена мета передбачає виконання таких *завдань*:

- визначити теоретичні основи гейміфікації на уроках англійської мови;
- розмежувати використання простих ігор та комплексних стратегій гейміфікації на уроках англійської мови в ЗЗСО;
- проаналізувати вплив основних елементів гейміфікації на мотивацію та успішність учнів у чотирьох основних мовних навичках;
- дослідити сучасні цифрові платформи та онлайн-інструменти, які ефективно підтримують гейміфіковані середовища навчання мови;
- розробити методичні рекомендації та практичні вказівки щодо успішної інтеграції гейміфікації на уроках англійської мови в ЗЗСО.

Об'єкт дослідження – гейміфікація як стратегія процесу вивчення англійської мови у закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження – теоретико-методологічні та практичні характеристики гейміфікованого навчання англійської мови у ЗЗСО.

Методи дослідження:

Теоретичні методи:

- вивчення та аналіз педагогічної, методичної та психологічної літератури з питань гейміфікації, мотивації та методики викладання іноземних мов для визначення теоретичних основ дослідження.
- синтез, узагальнення, дедукція та індукція для формування комплексних висновків щодо впливу гейміфікаційних елементів на лінгвістичне засвоєння.
- класифікація та систематизація гейміфікованих стратегій та цифрових платформ за типом розвитку мовних навичок.

Емпіричні методи:

- порівняльний аналіз існуючих цифрових інструментів для виявлення їхнього потенціалу в підтримці принципів гейміфікації (Challenge, Feedback, Progression).
- метод спостереження за навчальною діяльністю учнів у гейміфікованому середовищі.
- пілотне дослідження (квазі-експеримент): використання методу тестування (попередній та підсумковий зрізи) та опитування (анкетування учнів щодо рівня мотивації та задоволеності навчанням) для емпіричного підтвердження ефективності розроблених стратегій.

Практичне значення дослідження – матеріали цієї кваліфікаційної роботи можуть бути використані для подальшого вивчення гейміфікації та використання системний інструмент для розвитку повного спектру навичок англійської мови учнів у закладах загальної середньої освіти.

Апробація: Основні положення та результати магістерської роботи були апробовані на XIII Всеукраїнської студентської Інтернет-конференції «Мова у

міждисциплінарному контексті безперервної освіти» (м. Кам'янець-Подільський, 2025 р.). За матеріалами дослідження опубліковано тези:[24, с.110]

Структура магістерської роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел. Загальний обсяг основного тексту становить 51 сторінки.

ВИСНОВКИ

У цій кваліфікаційній роботі було розглянуто та досліджено стратегії гейміфікації для інтенсифікації процесу вивчення англійської мови як іноземної (EFL) у загальній середній освіті. Дослідження було спрямоване на центральну проблему, з якою стикається сучасне навчання мовам: труднощі у підтримці залученості та мотивації учнів у всіх чотирьох основних навичках – читанні, письмі, аудіюванні та говорінні – поряд з оволодінням граматикою та словниковим запасом, особливо серед учнів, які є носіями цифрової мови та не залучені до традиційних методів механічного навчання.

Дослідження засвідчує той факт, що гейміфікація, яка визначається як цілеспрямоване застосування елементів ігрового дизайну, таких як бали, значки та таблиці лідерів (PBL), у неігрових контекстах, є теоретично обґрунтованою та психологічно підтвердженою методологією. Ця ефективність ґрунтується на двох основних теоріях:

Теорія самовизначення (SDT): Гейміфікований дизайн безпосередньо підтримує вроджені психологічні потреби учнів у компетентності, автономності та пов'язаності, успішно сприяючи критичному переходу від зовнішньої відповідності до стійкої внутрішньої мотивації.

Теорія потоку: Методологія забезпечує структурування навчальних завдань таким чином, щоб підтримувати оптимальний баланс між рівнем навичок учня та поставленим завданням, тим самим максимізуючи цілеспрямовану, високоінтенсивну залученість та пом'якшуючи поширені бар'єри, такі як тривога перед виконанням (страх помилки).

Спираючись на цю основу, у розділі 2 було досліджено використання гейміфікації з фрахуванням навичок, а саме:

- Продуктивні навички (розмовне та письмове мовлення): Використання таких стратегій, як мікродебати на основі рейтингових таблиць та багаторівневі системи опанування значків. Ці методи стимулюють високочастотну практику, винагороджують вимірні зусилля замість негайного вдосконалення та

перетворюють складні ітеративні завдання, такі як редагування, на спільні, помітно прогресивні виклики.

- Рецептивні навички (читання та аудіювання): Методологія змістила фокус з пасивного споживання на активну, високо інтенсивну залученість. Цього було досягнуто за допомогою таких стратегій, як анотації на основі квестів, сегментовані аудіозавдання та використання інтерактивних інструментів для забезпечення негайного, об'єктивного зворотного зв'язку, що забезпечувало стійку концентрацію та прискорену швидкість обробки інформації.
- Системні навички (граматика та словниковий запас): Проблема повторюваної практики була вирішена шляхом інтеграції гейміфікованих технологій (наприклад, Duolingo, Quizlet Live) та віртуальних економик, де постійні зусилля миттєво винагороджуються. Такий підхід гарантує, що запам'ятовування контекстуалізується, а знання негайно перевіряються у високорівневих прикладних завданнях, таких як вікторини "Битва з босом", що призводить до покращення запам'ятовування та активного відтворення інформації.

Також досвід проходження виробничої педагогічної практики став підтвердженням ефективності методів гейміфікації у викладанні англійської мови. Практичне застосування підтвердило, що гейміфіковані методи значно підвищують залученість, мотивацію та запам'ятовування матеріалу учнів порівняно з традиційними підходами. Зокрема, інтеграція цифрових інструментів, таких як Wordwall для конкурентних розминок, що ґрунтуються на похвалі, та Quizlet для прискореного засвоєння словникового запасу, продемонструвала кращі результати у запам'ятовуванні та застосуванні слів, тим самим підтверджуючи гіпотезу про роль технологій у розумінні. Більше того, елементи гейміфікації під час уроку, включаючи рейтинг м'яких навичок (який використовував конкуренцію та статус як основні мотиватори) та подальші дебати «Вчитель проти ШІ» (структуровані як «Виклик боса» з використанням рольових ігор та занурення в наратив), успішно змістили фокус учнів з пасивного слухання на активну, відповідальну діяльність. На завершення, практичний досвід підтвердив, що побудова уроків у структурованому, конкурентному та наративному середовищі перетворює цільову мову (англійську)

на незамінний інструмент для успіху в «грі», значно покращуючи вільне володіння мовою, критичне мислення та активне застосування академічного матеріалу.

Гейміфікація є системним, науково обґрунтованим інструментом, необхідним для подолання розриву в мотивації в сучасній середній освіті з англійської як іноземної мови. Послідовно застосовуючи основні принципи «Виклик», «Зворотний зв'язок» та «Прогрес», гейміфікація забезпечує основу для перетворення навчального процесу на динамічну, корисну та високоефективну подорож, значно пришвидшуючи шлях учнів до всебічної комунікативної компетентності. Кінцеве практичне значення полягає в складенні чіткої, дієвої основи для підвищення залученості учнів, мотивації та загального володіння мовою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева Г., Антоненко О. В., Кравченко Н., Горбатюк Л. Використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів вищої освіти. 2017. С.7-13 URL: https://www.researchgate.net/publication/334173532_VIKORISTANNA_IGROVIH_TEHNOLOGIJ_V_PROCESI_PROFESIINOI_PIDGOTOVKI_STUDENTIV_PEDAGOGICNIH_ZAKLADIV_VISOI_OSVITI .
2. Вербовецкий Д. В. Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. 2023. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734560/1/%D0%90%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%20%D0%B4%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D0%B4%D1%83%20%D0%B2%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97%20%D0%B2%20%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D0%BD%D1%96%D0%B9%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81.pdf> .
3. Імерідзе М., Биков І., Величко Д. Використання гейміфікації в освітньому середовищі закладів вищої освіти. 2020. С. 81-86. URL: <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/211897/211972> .
4. Кириченко А. О. Гейміфікація навчання іноземної мови. Англїстика та американїстика. 2021. Вип. 18. С. 130–139. URL: <https://files.core.ac.uk/download/478751994.pdf>
5. Міщук І. М., Галапчук-Тарнавська О. М., Юшак В. М. Роль інноваційних технологій у викладанні граматики студентам. Закарпатські філологічні студії. 2024. Т. 33, № 2. С. 63–68. URL: <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2024.33.2.11>.
6. Приходькіна Н. О. Гейміфікація як ефективна технологія розвитку медіаграмотності учнів: досвід США. Педагогічні науки. 2020. Вип. 92. С. 84–90. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4352/3849>
7. Ребенок Р., Торубара О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій майбутніми вчителями у навчальному процесі закладу вищої освіти.

Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка. 2023. Т. 1, № 1. С. 29–35. URL: <http://nzp.tnpu.edu.ua/article/view/283735>

8. Томіліна Ю. М (2022). Використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні англійської мови студентів коледжів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах, (5) URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/22681/1/183-408-1-PB.pdf> .

9. About Games4esl. *Games4esl*. URL: <https://games4esl.com/about/> .

10. Breaking News English. *Prezi*. URL: <https://prezi.com/tliab35wwwyp/breaking-news-english/> .

11. Breakingnewsenglish.com: Busy Teacher's Detailed Review. *Busy Teacher*. URL: <https://busyteacher.org/15740-breaking-news-english-busy-teacher-review.html> .

12. C.L.WEITZE. (2018). Learning and Design Processes in a Gamified Learning Design: Students Creating Curriculum-Based Digital Learning Games. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/329092279_Learning_and_Design_Processes_in_a_Gamified_Learning_Design_Students_Creating_Curriculum-Based_Digital_Learning_Games .

13. Classifications of Games Used in an ELT Classroom. *EDICT*. URL: <https://edict.ro/classifications-of-games-used-in-an-elt-classroom/> .

14. Cowley, B. U., Charles, D. K., Black, M. M., Hickey, R. J. Toward an understanding of flow in video games. *Computers in Entertainment*. 2008. Vol. 6, № 2. P. 1–27. URL: https://www.researchgate.net/publication/235428533_Toward_an_understanding_of_flow_in_video_games .

15. Cowley, B., Charles, D., Black, M., & Hickey, R. (2013). Towards an understanding of flow in video games. У М. Ма, А. Oikonomou, & L. C. Jain (Ред.), *Serious Games and Edutainment Applications* (с. 67–84). Springer. URL: https://www.researchgate.net/publication/235428533_Toward_an_understanding_of_flow_in_video_games .

16. Csikszentmihalyi, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York : Harper & Row, 1990. 303 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience .
17. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. URL: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf .
18. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland, 9–15. URL: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification .
19. Duolingo. URL: <https://www.duolingo.com/learn> .
20. Enjoy learning languages with music. Lingoclip. URL: <https://lingoclip.com/>
21. Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). Why do people use gamification services? The rise of motivational information systems: A review of gamification research, 48, C.191-210 URL: https://www.researchgate.net/publication/274735854_Why_do_people_use_gamification_services .
22. Hamari, J., Keronen, L. Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management*. 2017. Vol. 37, № 3. P. 125–141. URL: https://www.researchgate.net/publication/312623358_Why_do_people_play_games_A_meta-analysis .
23. Hamari, J., Koivisto, J. Why do people use gamification services? *International Journal of Information Management*. 2015. Vol. 35, № 4. P. 419–431.. URL: https://www.researchgate.net/publication/274735854_Why_do_people_use_gamification_services#:~:text=Based%20on%20survey%20data%20gathered%20from%20the,continue%20the%20use%20of%20a%20gamification%20service .

24. Hrytskova K. Використання ігор для покращення мотивації учнів до вивчення англійської мови. У кн.: Мова у міждисциплінарному контексті безперервної освіти : матеріали XIII Всеукр. студ. Інтернет-конф. (Кам'янець-Подільський, 02–04 квіт. 2025 р.). Кам'янець-Подільський : К-ПНУ ім. І. Огієнка, 2025. С. 110-112. URL: <https://drive.google.com/file/d/1w0FXcwGoBgj3FKDgVo0SNTAILUueCPV/view>
25. How many words do you need to know to speak a language well? *PROGRESS. Language Training Solutions*. URL: <https://1to1progress.com/blog/2021/12/03/words-you-need-to-know-to-speak-a-language/>.
26. How to teach vocabulary like a pro. *Pasco County Schools*. URL: <https://www.scribd.com/document/533139869/How-to-teach-vocabulary-like-a-pro>
27. Huang S., Eslami. Z.. The Use of Dictionary and Contextual Guessing Strategies for Vocabulary Learning by Advanced English-Language Learners. *English Language and Literature Studies. Published by Canadian Center of Science and Education*. С.1-7 URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/da74/b5d7496b6322ed1760eb90b8aea07ef9d6c0.pdf> .
28. Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. У J. Hamari (Ред.), *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference* (ср. 17–24). ACM. URL: https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective .
29. Huotari, K., Hamari, J. Defining Gamification - A Service Marketing Perspective. 16th International Academic Mindtrek Conference. 2012. С. 17-22. URL: https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective .
30. Integrating Games in Education: Using Games as a Teaching Strategy. *Hurix Digital*. URL: <https://www.hurix.com/integrating-games-in-education-using-games-as-a-teaching-strategy/> .

31. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction. URL: <https://www.scribd.com/document/869259304/the-gamification-of-learning-and-instruction?v=0.908> .
32. LearningApps.org. An incredibly easy-to-use tool with a variety of activities teachers and learners can use, adapt or make from scratch to practise the full range of language systems and skills at any stage of a lesson. *Digital Teacher*. URL: <https://thedigitalteacher.com/reviews/learningapps#description>.
33. Lopez, C. E., Tucker, C. S. The effects of player type on performance: A gamification case study. *Computers in Human Behavior*. 2019. Vol. 91. P. 333–345. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218304898?fr=RR-2&ref=pdf_download&rr=998e9988d97c249e .
34. Munawarah, S., Hayati, S., Fitriyani, W., Rahman, E. Games in Enhancing Productive Skills for EFL Students. *EBONY Journal of English Language Teaching Linguistics and Literature*. 2024. Vol. 4, № 2. P. 42–51. URL: https://www.researchgate.net/publication/382191151_Games_in_Enhancing_Productive_Skills_for_EFL_Students .
35. Nontasee W., Sukying A.. The learnability of word knowledge aspects in Thai EFL high school learners. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(1), 34-55; 2021. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1294888.pdf> .
36. Paul Nation's resources. *Re-Thinking the Principles of (Vocabulary) Learning and Their Applications*. 2024 C.1-14 URL: <https://www.semanticscholar.org/reader/9a72d9bfbad86d6c59a5c15527193013b65d1864>
37. Petrik, S., & Stukalyuk, R. (2020). Ефективність використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні іноземної мови. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Філологія*, (33), 108–113. URL: http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/33/part_2/13.pdf .
38. Quizlet для вивчення англійської мови: що це і як працює? *LSE. London School of English*. URL: <https://lse.ua/article/quizlet-dlya-vivchennya-anglijskoyi-movi-sho-ce-i-yak-pracyuye/> .

39. Reisch N. Can Gamification Improve Higher Education Students' Learning Outcome, Flow, Confidence and Motivation in Inquiry Learning Systems? : Thesis for Bachelor of Science Psychology. 2022. URL: https://www.researchgate.net/publication/375890431_Can_Gamification_Improve_Higher_Education_Students'_Learning_Outcome_Flow_Confidence_and_Motivation_in_Inquiry_Learning_Systems .

40. Sarabia Guevara, D., Pico Poma, J. P. Gamification For Improving Oral Communication Skills. CIENCIAMATRIA. 2023. Vol. IX. P. 359–379. URL: https://www.researchgate.net/publication/377625684_Gamification_For_Improving_Oral_Communication_Skills .

41. Shinde, S., & Pawar, S. (2024). Enhancing EFL vocabulary acquisition through gamification: Addressing challenges and boosting retention. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/390008178_Enhancing_EFL_Vocabulary_Acquisition_Through_Gamification_Addressing_Challenges_and_Boosting_Retention .

42. SmallTalk2Me. URL: <https://app.smalltalk2.me/progress> .

43. The 3 Stages of Memory: An In-Depth Guide (with Examples!). *MAGNETIC MEMORY METHOD*. URL: <https://www.magneticmemorymethod.com/stages-of-memory/> .

44. Torres Rodríguez, D. A., Armijos Ramírez, M. R., Iliana, M., Salazar Chamba, E. M. Gamification strategies on the development of English listening comprehension skills. *Revista Multidisciplinaria Investigación Contemporánea*. 2023. Vol. 1, No 2. P. 30–57. URL: https://www.researchgate.net/publication/372113212_Gamification_strategies_on_the_development_of_English_listening_comprehension_skills .

45. Twine. URL: <https://twinery.org/> .

46. Understanding the Importance of Motivation in Education. *High Speed Training*. URL: <https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/motivation-in-education/> .

47. Vocabulary development. *CIRCLE. Current inquiry and research conversations in language education*. URL: <https://circle.blogs.dsv.su.se/2021/01/29/vocabulary-development/> .

48. Vocabulary Learning Strategies. *Academic English UK*. URL: <https://academic-englishuk.com/vocabulary-learning-strategies/>.
49. What does it mean to know a word? *An ELT Notebook*. URL: <https://eltnotebook.blogspot.com/2019/05/what-does-it-mean-to-know-word.html>.
50. What motivates students to learn? *Touch-type Read & Spell*. URL: <https://www.readandspell.com/what-motivates-students-to-learn>.
51. Wordwall. Offers teachers a quick and easy way to extend and consolidate vocabulary with fun practice. *Digital Teacher*. URL: <https://thedigitalteacher.com/reviews/wordwall#overview>.
52. Yunjo An (2020). Designing Effective Gamified Learning Experiences. ResearchGate. 2020 C.62-69 URL: https://www.researchgate.net/publication/341135015_Designing_Effective_Gamified_Learning_Experiences .