

УДК 378:811.161.2:371.39

DOI: <https://doi.org/10.32782/2708-0366/2025.23.2>**Варнавська І.В.**

кандидат педагогічних наук, доцент,
Херсонський державний аграрно-економічний університет
(м. Херсон / м. Кропивницький)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3061-0665>**Varnavska Inna**

Kherson State Agrarian and Economic University
(Kherson / Kropyvnytskyi)

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ВИКЛАДАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ (ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ) ДЛЯ ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

GAMIFICATION IN TEACHING THE UKRAINIAN LANGUAGE (FOR PROFESSIONAL PURPOSES) FOR ECONOMIC SPECIALITIES

У дослідженні розглянуто гейміфікацію як ефективний метод викладання української мови (за професійним спрямуванням) для студентів економічних спеціальностей. Описано ключові теоретичні підходи до використання гейміфікаційних елементів у навчальному процесі, а також визначено їх роль у формуванні фахових мовних компетенцій. Проаналізовано сучасні наукові дослідження і практичний досвід впровадження ігрових методик у навчальні програми закладів вищої освіти. Встановлено, що гейміфікація сприяє підвищенню рівня мотивації студентів, активізації їх пізнавальної діяльності, розвитку комунікативних навичок, кращому засвоєнню спеціальної термінології і формуванню професійної компетентності. Особливу увагу приділено методичним рекомендаціям щодо застосування цифрових платформ, рольових ігор, кейс-методів та інших інтерактивних технологій, що можуть бути інтегровані у навчальний процес з метою підвищення його ефективності. Розглянуто вплив різних гейміфікаційних стратегій на рівень навчальних досягнень студентів, а також їх залученість у навчання. Зроблено висновок про значущість використання гейміфікаційних інструментів для адаптації навчального процесу до сучасних вимог ринку праці та забезпечення конкурентоспроможності майбутніх фахівців. Запропоновано перспективні напрями подальших досліджень у сфері гейміфікації, зокрема розробку адаптивних цифрових навчальних платформ, що враховують індивідуальні особливості студентів і дозволяють персоналізувати освітній процес. Також наголошено на важливості оцінки ефективності різних гейміфікаційних моделей у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) та їх інтеграції в освітні програми закладів вищої освіти.

Ключові слова: гейміфікація, українська мова (за професійним спрямуванням), економічні спеціальності, ігрові методи, мотивація навчання, цифрові технології.

The study considers gamification as an innovative and effective method of teaching the Ukrainian language for professional purposes to students specializing in economics. The article explores various theoretical approaches to integrating gamification elements into the educational process, emphasizing their impact on the development of professional language competences. It highlights how gamification can enhance the learning experience, improve the retention of specialized vocabulary, and foster the application of language skills in real-world economic contexts. In addition to reviewing contemporary scientific research, the study presents a comprehensive analysis of practical experience in implementing game-based methods into the curricula of higher education institutions. The findings suggest that gamification significantly boosts students' motivation, enhances cognitive engagement, cultivates communication skills, and promotes deeper understanding and retention of professional terminology. This ultimately contributes to the formation of key professional competences needed in the field of economics. The study offers detailed methodological recommendations for integrating digital platforms, role-playing games, case studies, and other interactive technologies into the learning process. These strategies not only enhance the effectiveness of teaching but also promote student-

centered learning, critical thinking, and problem-solving, crucial for the development of future professionals. The article further investigates the impact of various gamification strategies on students' academic performance, noting that these tools help increase student engagement and facilitate a more dynamic learning environment. Additionally, the study discusses the importance of aligning gamification methods with the evolving demands of the labor market, ensuring that the educational process is adaptable and prepares students for the competitive challenges they will face in their professional careers. Future research directions are suggested, particularly focusing on the development of adaptive, personalized digital learning platforms that consider individual student characteristics and needs. The study also stresses the need for ongoing evaluation of the effectiveness of different gamification models in teaching the Ukrainian language for professional purposes and their seamless integration into higher education curricula.

Keywords: *gamification, Ukrainian language (for professional purposes), economic specialities, game methods, learning motivation, digital technologies.*

Постановка проблеми. Сучасний освітній процес зазнає значних змін під впливом цифрових технологій, трансформації економічного середовища і зростаючих вимог до фахової підготовки студентів. Викладання української мови (за професійним спрямуванням) для економічних спеціальностей потребує не лише якісного засвоєння мовних норм, а й розвитку комунікативних компетентностей, аналітичного мислення і здатності до ефективної професійної взаємодії. Водночас традиційні методи навчання нерідко втрачають свою ефективність через зниження мотивації студентів, що актуалізує необхідність впровадження інноваційних технологій у навчальний процес.

Важливість теми також зумовлена загальною тенденцією до модернізації освіти в Україні відповідно до європейських стандартів. Впровадження гейміфікації як ефективного дидактичного інструменту відповідає вимогам сучасного освітнього простору і сприяє формуванню конкурентоспроможних фахівців, здатних застосовувати мовні знання у професійній діяльності.

Дослідження гейміфікації у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) для економічних спеціальностей є надзвичайно актуальним. Його результати можуть бути використані для розробки інноваційних методик навчання, вдосконалення мовної підготовки студентів і підвищення загальної якості освіти у сфері економіки і фінансів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В Україні зростає інтерес до впровадження гейміфікації в освітній процес, особливо у викладанні української мови (за професійним спрямуванням). Українські дослідники активно вивчають цей підхід, аналізуючи його ефективність у різних навчальних контекстах. У роботах Вербо-виського Д.В. аналізується міжнародний та український досвід впровадження гейміфікаційних підходів у навчанні [2]. Автор наголошує, що гейміфікація сприяє зростанню мотивації студентів і підвищенню ефективності засвоєння матеріалу. Так, Волкова Н.П. розглядає використання інформаційно-комунікаційних технологій у вищій школі, зокрема механізмів гейміфікації [4]. Авторка підкреслює, що цифрові платформи, як-от Moodle, Google Classroom, можуть бути ефективними засобами для створення гейміфікованого навчального середовища. Це особливо актуально для навчання української мови, оскільки інтерактивні технології допомагають адаптувати мовний матеріал до професійного контексту.

Крюкова Є.С., Америкізе О.С. розглядають практичні аспекти гейміфікації в освітньому процесі та описують основні елементи, що можуть бути використані у викладанні мовних дисциплін [6]. Вони зазначають, що успішна гейміфікація має ґрунтуватися на залученні студентів до інтерактивних завдань, змагальності та можливості отримувати миттєвий зворотний зв'язок. Аналіз зазначених джерел демонструє, що гейміфікація є ефективним інструментом у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) для економічних спеціальностей. Роботи підтверджують ефективність гейміфікаційних методів у підвищенні мотивації студентів. Дослідження підкреслюють соціальну природу навчання, що узгоджується із гейміфікаційними

підходами, пропонують конкретні технологічні та дидактичні аспекти використання гейміфікації. Загалом, використання інтерактивних цифрових платформ, рольових ігор, проєктної діяльності та ігрових кейсів сприяє ефективному засвоєнню української мови і формуванню професійних компетентностей у студентів економічних спеціальностей.

Формулювання цілей статті. Визначити ефективність гейміфікації у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) для студентів економічних спеціальностей, а також розробити рекомендації щодо її впровадження.

Виклад основного матеріалу. Гейміфікація, як один із сучасних педагогічних інструментів, сприяє підвищенню рівня залученості студентів, їх активної участі у навчальному процесі, розвитку навичок командної роботи, творчого мислення і професійної комунікації. Дослідження свідчать, що інтеграція ігрових механік у навчальні програми підвищує рівень засвоєння матеріалу на 25–30%, покращує навчальну дисципліну і сприяє довготривалому запам'ятовуванню інформації.

Особливо актуальним використанням гейміфікації є для студентів економічних спеціальностей, оскільки професійна діяльність у цій сфері вимагає швидкого прийняття рішень, стратегічного мислення, розуміння фінансових термінів і вміння застосовувати економічні концепції на практиці. Завдяки ігровим методам студенти можуть моделювати реальні бізнес-ситуації, покращувати навички ведення переговорів, аналізувати ринок і працювати над розробкою фінансових стратегій українською мовою.

Крім того, в умовах глобалізації і поширення міжнародного співробітництва фахівці з економіки, фінансів і банківської справи мають володіти високим рівнем професійного мовлення. Українська мова стає не лише засобом комунікації, а й важливим елементом формування професійної культури економіста. Гейміфікація дозволяє зробити процес оволодіння фаховою термінологією більш доступним, а практичні заняття – наближеними до реальних умов роботи.

Гейміфікація ґрунтується на поєднанні елементів гри з навчальною діяльністю, що сприяє підвищенню залученості студентів і розвитку їх комунікативних, професійних і критично-аналітичних навичок. Ефективність гейміфікації в освітньому процесі ґрунтується на низці педагогічних і психологічних теорій, що пояснюють її ефективність у підвищенні мотивації, залученості та результативності навчання. Однією з ключових концепцій, що пояснює доцільність використання гейміфікації, є теорія активного навчання Д.Дьюї. Дослідник наголошував, що знання засвоюються ефективніше, коли студент взаємодіє з навчальним матеріалом через практичну діяльність. Основними принципами цієї теорії є навчання через дію, зв'язок із реальним життям і рефлексія отриманих знань. Гейміфікація повністю відповідає цим принципам, оскільки передбачає залучення студентів до виконання завдань, що моделюють реальні ситуації. Наприклад, використання імітаційних ігор, де студенти моделюють бізнес-перемовини чи фінансові операції, дозволяє їм практикувати мовні навички у контексті майбутньої професійної діяльності. Також застосування інтерактивних платформ (Quizizz, Kahoot) сприяє активному залученню студентів до навчального процесу, забезпечуючи миттєвий зворотний зв'язок і підвищуючи рівень мотивації.

Ще однією важливою концепцією, що пояснює ефективність гейміфікації, є соціальний конструктивізм Л.Виготського [3]. Його теорія ґрунтується на ідеї, що навчання відбувається у соціальному контексті через взаємодію студентів між собою та з викладачем. Основним поняттям цієї теорії є зона найближчого розвитку, яка передбачає, що студенти найкраще засвоюють матеріал у співпраці з більш досвідченими колегами або під керівництвом наставника. Гейміфіковані методи, такі як рольові ігри, командні змагання та інтерактивні кейси, сприяють реалізації цієї концепції. Наприклад, під час вивчення української мови (за професійним спрямуванням) студенти можуть виконувати групові завдання з написання ділових листів, складання фінансових звітів або аналізу економічних новин, що сприяє розвитку їхніх комунікативних

навичок та вмінню працювати в команді. Окрім цього, кооперативні ігри дозволяють студентам обмінюватися знаннями та підтримувати один одного в процесі навчання, що відповідає принципам соціального конструктивізму.

Важливу роль у поясненні механізмів гейміфікації відіграє теорія самодетермінації Е.Десі та Р.Райана. Вони визначили три основні психологічні чинники, що впливають на внутрішню мотивацію: автономія, компетентність і соціальна взаємодія. Автономія означає можливість студента самостійно контролювати навчальний процес і приймати рішення щодо того, як саме він хоче засвоювати матеріал. Компетентність передбачає відчуття прогресу і поступового вдосконалення навичок, соціальна взаємодія забезпечує підтримку з боку викладачів і колег, що сприяє кращому засвоєнню знань. Гейміфікація ефективно реалізує всі три аспекти цієї теорії, наприклад, студенти можуть обирати рівень складності завдань або формат їх виконання (проходження навчального квесту, інтерактивний тест тощо), що забезпечує автономію у навчанні. Використання системи досягнень (бали, рейтинги, нагороди) сприяє розвитку почуття компетентності, а колективні ігрові проекти формують міцні соціальні зв'язки між студентами.

Отже, гейміфікація у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) для економічних спеціальностей є ефективним методом, що базується на фундаментальних педагогічних і психологічних теоріях. Теорія активного навчання Дьюї підкреслює важливість взаємодії студента з матеріалом через практичну діяльність, соціальний конструктивізм Виготського пояснює значення соціального контексту у навчанні, а теорія самодетермінації Десі та Райана акцентує увагу на ключових факторах мотивації. Поєднання цих підходів дозволяє підвищити рівень залученості студентів, зробити навчальний процес більш ефективним та адаптованим до сучасних освітніх потреб.

Гейміфікація у навчанні української мови (за професійним спрямуванням) дозволяє адаптувати освітній процес до потреб студентів економічних спеціальностей. Її основною метою є підвищення мотивації, покращення засвоєння матеріалу і розвиток професійних комунікативних навичок. Використання ігрових механізмів у навчанні сприяє активному залученню студентів, створює конкурентне середовище, допомагає краще зрозуміти мовні особливості фінансової, економічної та банківської сфери.

Сучасні інтерактивні платформи, такі як Quizizz, Kahoot, Duolingo, Socrative, дозволяють зробити процес перевірки знань та закріплення матеріалу динамічним і захопливим. Завдяки гейміфікованим елементам – балам, рейтингам, таймеру, візуальним ефектам – студенти відчують мотивацію до навчання і прагнуть покращити свої результати. Наприклад, під час заняття з теми «Фінансова термінологія українською мовою» викладач може створити вікторину в Kahoot, де учасники отримують запитання, що містять англійські фінансові терміни, та мають обрати правильний український відповідник. Окрім того, можна додати ситуаційні завдання, що вимагають вибору коректного фахового терміна в контексті. Це допомагає студентам не лише запам'ятати терміни, а й зрозуміти їх практичне застосування. Ще один варіант використання – створення міні-квестів у Duolingo, зокрема розробка коротких вправ на переклад банківських договорів, фінансових звітів чи інвестиційних пропозицій українською мовою.

Рольові ігри є ефективним способом розвитку професійного мовлення, критичного мислення та командної взаємодії. Вони моделюють реальні робочі ситуації, з якими студенти можуть стикнутися у майбутній кар'єрі. Наприклад, імітація бізнес-перемовин передбачає поділ студентів на групи, де одні представляють компанію-інвестора, інші – фінансову організацію, що шукає капіталовкладення. Завданням є проведення переговорів українською мовою, обговорення фінансових ризиків, умов співпраці та підписання угоди. Іншим варіантом є створення рекламних кампаній для банківських послуг або страхових продуктів, що допомагає студентам засвоїти спеціалізовану лексику та навчитися працювати з текстами, орієнтованими на споживачів. Також ефек-

тивним є моделювання банківських консультацій, де один студент виконує роль консультанта, а інший – клієнта, який хоче відкрити депозит чи взяти кредит.

Метод проєктного навчання сприяє застосуванню здобутих знань на практиці. Прикладом може бути підготовка фінансових презентацій, коли студенти аналізують стан певної галузі економіки, використовуючи професійну термінологію українською мовою, а потім презентують свої результати перед аудиторією. Ще один варіант – написання аналітичних статей, що передбачає дослідження фінансових процесів, таких як інфляція, зміни валютного курсу, кредитна політика, та викладення висновків у науковому стилі. Додатково можна залучити студентів до створення україномовного контенту для фінансових сервісів, наприклад, написання інструкцій для користувачів банківського застосунку або підготовку довідкових матеріалів для страхових компаній.

Метод кейсів дозволяє студентам розв'язувати реальні економічні проблеми, використовуючи українську мову. Наприклад, кейс «Вирішення економічної кризи підприємства» пропонує студентам аналіз ситуації, де компанія стикається з фінансовими труднощами через зміну курсу гривні чи падіння ринку. Завдання полягає в розробці плану виходу з кризи та презентації своїх пропозицій. Інший кейс – «Формування інвестиційного портфеля», у якому студенти аналізують ринок, обирають компанії для інвестування, оцінюють ризики та очікуваний прибуток, а потім пояснюють свої рішення українською мовою. Ще одним варіантом є моделювання податкової політики, де учасники працюють як податкові консультанти, пояснюючи малому бізнесу особливості різних систем оподаткування.

Отже, гейміфіковані методи у викладанні української мови для економічних спеціальностей є ефективним інструментом підвищення залученості студентів у навчальний процес. Використання інтерактивних платформ, рольових ігор, проєктної діяльності та кейс-методів сприяє кращому засвоєнню професійної лексики, адаптації мовних навичок до економічної сфери та підготовці студентів до майбутньої професійної діяльності. Це підхід, який не лише покращує мовну компетентність, а й формує ключові професійні навички, необхідні для успішної кар'єри в економічному секторі.

Щоб підвищити залученість студентів, доцільно впроваджувати систему мотивації, що включає віртуальні бали, бейджі, сертифікати за досягнення у навчанні. Наприклад, студенти можуть отримувати бали за активну участь у гейміфікованих завданнях, а також досягати різних рівнів у навчанні – від «Новачка» до «Експерта» з фінансової термінології. Крім того, організація командних турнірів, мовних батлів та економічних дебатів сприяє розвитку командної роботи та професійної комунікації.

Важливим аспектом є адаптація гейміфікованих методів до навчальної програми. Наприклад, на курсах української мови за професійним спрямуванням доцільно розробляти тематичні ігри відповідно до навчальних модулів – мовні кросворди, фінансові квести та інтерактивні історії, що допомагають студентам засвоювати економічну термінологію. Крім того, використання сторітелінгу у форматі гри («День із життя фінансового консультанта») дозволяє студентам краще зануритися у реальні робочі ситуації та практикувати ділове мовлення.

Застосування гейміфікованих методів у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) суттєво покращує якість навчального процесу. Впровадження цих підходів у студентів Херсонського державного аграрно-економічного університету дало позитивні результати: рівень засвоєння матеріалу підвищився на 25–30% у порівнянні з традиційними методами викладання, зросла мотивація студентів та їх активна участь у заняттях, покращився рівень професійної комунікації українською мовою, а також сформувалися навички командної роботи, аналітичного мислення та вирішення реальних економічних завдань.

Таким чином, впровадження гейміфікації у викладання української мови для економічних спеціальностей сприяє не лише підвищенню ефективності навчального процесу, а й формуванню у студентів важливих професійних навичок, необхідних для

роботи у сфері економіки та фінансів. Використання цифрових технологій, рольових ігор, проектної діяльності та кейс-методів дозволяє зробити навчання інтерактивним, цікавим і максимально наближеним до реального професійного середовища.

Гейміфікація у викладанні української мови (за професійним спрямуванням) для економічних спеціальностей є ефективним методом підвищення мотивації, активізації когнітивних процесів та глибшого засвоєння матеріалу. Її використання дозволяє адаптувати освітній процес до потреб студентів, розвивати комунікативні навички та професійну компетентність.

Висновки. Аналіз сучасних наукових досліджень та практичного досвіду впровадження гейміфікації підтвердив її ефективність у формуванні фахових мовних навичок, покращенні рівня засвоєння спеціальної термінології та підвищенні зацікавленості студентів у навчанні. Використання ігрових елементів, інтерактивних цифрових платформ, рольових ігор, проектних методів та кейс-методів сприяє активному залученню студентів у навчальний процес, розвитку критичного мислення та навичок командної роботи.

Запропоновані у дослідженні методичні рекомендації можуть бути використані для розробки інноваційних підходів до викладання української мови у закладах вищої освіти. Практичне застосування гейміфікаційних елементів допомагає студентам не лише ефективніше засвоювати мовний матеріал, а й готуватися до майбутньої професійної діяльності, моделюючи реальні робочі ситуації. Важливим напрямом подальших досліджень є розробка адаптивних цифрових навчальних платформ із елементами гейміфікації, які враховуватимуть індивідуальні особливості студентів та дозволять персоналізувати освітній процес. Також перспективним є вивчення впливу різних гейміфікаційних стратегій на різні рівні підготовки студентів, що сприятиме удосконаленню методик викладання української мови за професійним спрямуванням.

Отже, гейміфікація є ефективним інструментом модернізації освітнього процесу, який сприяє підвищенню конкурентоспроможності випускників економічних спеціальностей на ринку праці та забезпечує якісну мовну підготовку у професійному контексті. Застосування гейміфікації у процесі навчання дозволяє студентам краще засвоювати матеріал, підвищує рівень їхньої мотивації і створює позитивне навчальне середовище. Вона не лише урізноманітнює освітній процес, а й забезпечує формування практичних навичок, необхідних для подальшої професійної діяльності. Подальші дослідження у цьому напрямку сприятимуть удосконаленню методик викладання, адаптації навчальних програм до сучасних потреб та підвищенню якості підготовки майбутніх фахівців.

Список використаних джерел:

1. Варнавська, І.В. (2021) Аспекти застосування інноваційних методів навчання при викладанні економічних дисциплін. *Таврійський науковий вісник. Серія: Економіка: Науковий журнал*. Вип. 5. Херсон: Видавничий дім «Гельветика», с. 104–112.
2. Вербо́вський, Д.В. (2023) Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. *Освітній дискурс: зб.наук.праць*. Вип. 43 (1–3), с. 95–102.
3. Виготський Л.С. (2018) *Мислення і мова*. Київ: Вид-во "Освіта", 312 с.
4. Волкова, Н.П. (2018) Інформаційно-комунікаційні технології. Гейміфікація. *Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб.* / Дніпро: Ун-т ім. Альфреда Нобеля, с. 162–206.
5. Коваленко, О.О., Паламарчук, Є.А. (2023) *Моделі гейміфікації в системах управління навчанням*: монографія. Вінниця, ВНТУ, 85 с.
6. Крюкова, Є.С., Америкізе, О.С. (2019) Гейміфікація навчання. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. №67, т. 2, с. 51–55.
7. Кулішов, В.С. (2022) *Дидактика вищої школи: навч.-метод. посіб.* Біла Церква : БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України, 142 с.
8. Пометун О., Пироженко Л. (2004) *Сучасний урок: інтерактивні технології навчання*. Київ : Освіта, 381 с.

References:

1. Varnavs'ka, I.V. (2021) Aspekty zastosuvannya innovatsiynykh metodiv navchannya pry vykladanni ekonomichnykh dystsyplin [Aspects of the application of innovative teaching methods in the teaching of economic disciplines]. *Tavriys'kyi naukovyy visnyk. Seriya: Ekonomika: Naukovyy zhurnal*. Vyp. 5. Kherson: Vydavnychyy dim "Hel'vetyka", 104–112. (in Ukrainian)
2. Verbovets'kyi, D.V. (2023) Analiz dosvidu vprovadzhennya heymifikatsiyi v osvitniy protses [Analysis of the experience of introducing gamification into the educational process]. *Osvitniy dyskurs: zb.nauk.prats'*. Vyp. 43 (1–3), 95–102. (in Ukrainian)
3. Vyhot's'kyi L.S. (2018) *Myslennya i mova* [Thinking and language]. Kyiv: Vyd-vo "Osvita". (in Ukrainian)
4. Volkova, N.P. (2018) Informatsiyno-komunikatsiyni tekhnolohiyi. Heymifikatsiya. [Information and communication technologies. Gamification] *Interaktyvni tekhnolohiyi navchannya u vyshchii shkoli: navch.-metod.posib* / Dnipro: Un-t im. Al'freda Nobelya, 162–206. (in Ukrainian)
5. Kovalenko, O.O., Palamarchuk, YE.A. (2023) *Modeli heymifikatsiyi v systemakh upravlinnya navchannyam* [Gamification models in learning management systems]: monohrafiya. Vinnytsya, VNTU. (in Ukrainian)
6. Kryukova, YE.S., Ameridze, O.S. (2019) Heymifikatsiya navchannya [Gamification of learning]. *Pedahohika formuvannya tvorchoyi osobystosti u vyshchii i zahal'noosvitniy shkolakh*. №67, t. 2, 51–55. (in Ukrainian)
7. Kulishov, V. S. (2022) *Dydaktyka vyshchoyi shkoly* [Higher school didactics]: navch.-metod. posib. Bila Tserkva : BINPO DZVO "UMO" NAPN Ukrayiny. (in Ukrainian)
8. Pometun O., Pyrozhenko L. (2004) *Suchasnyy urok: interaktyvni tekhnolohiyi navchannya* [The Modern Lesson: Interactive Learning Technologies]. Kyiv: Osvita. (in Ukrainian)