

Based on the obtained data, recommendations for optimizing the process of developing transversal skills in younger students are formulated. The prospects for further research in this direction are outlined, particularly the expansion of opportunities for integrating transversal skills into the extracurricular education system through collaboration with formal education, the development of new methodological approaches, and the implementation of digital technologies in the educational process.

Keywords: transversal skills, extracurricular education, pedagogical conditions, structural-functional model, interactive methods, critical thinking, communication skills, project-based learning, personality-oriented approach.

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-udu-160.2025.21>

УДК 378.147

Цуканова Н. М.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ЇЇ ЗАСТОСУВАННЯ У ПРОЦЕСІ ЗАСВОЄННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Сучасна освіта стоїть перед викликом – підвищити інтерес учнів до навчання, особливо в умовах цифрової епохи, коли традиційні методи часто є для дітей менш привабливими в порівнянні з інтерактивними технологіями.

У статті досліджується використання гейміфікації в контексті засвоєння англійської мови учнями початкових класів, приділяючи особливу увагу її значущості у світлі впливу діджиталізації на сферу освіти. На тлі освітніх парадигм, що розвиваються, у дослідженні виявлено прогалину у використанні ігрового навчання для покращення оволодіння англійською мовою серед учнів молодших класів. Мета полягає в тому, щоб оцінити ефективність гейміфікаційних методик у підвищенні залученості, мотивації та рівня володіння мовою у студентів. Застосовуючи змішаний метод, дослідження поєднує кількісний аналіз даних про успішність студентів із якісними відгуками викладачів та студентів. У дослідженні було задіяно цілеспрямовану вибірку учнів початкових класів і вчителів, які використовували стандартизовані тести, опитування та інтерв'ю для збору всебічних даних. Результати вказують на значний позитивний вплив гейміфікації на навички володіння англійською мовою учнів, зокрема на покращення словникового запасу, граматики та загальної мовної компетентності. Викладачі повідомили про підвищення рівня участі та зацікавленості учнів у навчальній діяльності. Ключові висновки підкреслюють потенціал гейміфікації як трансформаційного інструменту в початковій освіті, що передбачає зміну парадигми в бік інтерактивних та орієнтованих на учня методик викладання. Отримані результати сприяють педагогічному дискурсу, наголошуючи на важливості інтеграції інноваційних стратегій викладання, які б відповідали різноманітним навчальним потребам і вподобанням.

Подальшого розгляду потребує проблема формування належного рівня інформаційної культури молодшого школяра.

Ключові слова: гейміфікація, початкова освіта, викладання англійської мови, мова, друга ігрове навчання.

Після пандемії у світі відбулося чимало змін, одна з яких – діджиталізація. Це, звісно, впливає на систему освіти. Дійсно, під час переходу до традиційної системи освіти після пандемії дітям було важко сконцентруватися. Це

пов'язано з тим, що вони навчилися користуватися різними платформами в онлайн-навчанні, роздивлятися барвисті шаблони. Постійно мінливі та конкурентні умови сьогодення підвищили цінність і важливість ресурсів учня. У зв'язку з цим головним завданням є виховання творчих, освічених і відповідальних людських ресурсів, які відіграють важливу роль у розвитку й прогресі суспільства, безперервному навчанні та розвитку особистої та професійної діяльності педагогів. Існує багато способів підготовки та розвитку майбутніх учителів. Але з глобалізацією та в умовах третього тисячоліття зростає використання цифрових технологій у підготовці кадрів, популярність смарт-технологій, використання гейміфікації, що використовують ці технології як технологію інструменту навчання.

Дослідження має на меті виявити, що такий технологічний інструмент, як гейміфікація, стимулює та змінює ставлення студентів до навчальної роботи, а також удосконалює їхні навички володіння другою мовою.

Англійська мова – це та сфера навчання, яка приваблює дітей, але водночас викликає у них страх і труднощі при комбінуванні нових термінів, які включають процеси письма та говоріння незнайомою для них мовою. Використання технологічних засобів, що дає змогу дітям навчатися в ігровій формі в інтерактивному та ігровому форматі, підвищує мотивацію молодшого учня, щоб він легше засвоював нові знання [2].

З огляду на це, продемонструємо гейміфікацію як простий і цікавий спосіб вивчення англійської мови, застосувавши динаміку та принципи гри до різних видів діяльності в повсякденному житті. Гейміфікація освіти прагне застосувати ці принципи в освіті, тобто з огляду на те, що ІКТ є джерелом ресурсів, які вчителі мають використовувати як інструмент для навчання та вдосконалення освітніх процесів, а також для підвищення рівня знань, так само як і для навчання, що збагачує словниковий запас і стимулює до вивчення другої іноземної мови за допомогою ігор і технологій, що стосуються студентів даної ситуації.

У дослідженні проведено діагностичне тестування базових знань з англійської мови учнів, яке порівняно з підсумковою оцінкою за запропонованою стратегією, проаналізовано актуальність використання гейміфікації або цифрових ігор для вивчення англійської мови.

На початку XXI століття підйом цифрових ігор перетворив концепцію ігор у значущу індустрію та окрему сферу досліджень.

Тому головна мета викладання англійської мови за допомогою ігор у початковій школі – розвивати комунікативну компетентність учнів, щоб допомогти їм у майбутньому житті та дати змогу налагоджувати добрі взаємовідносини. Під час здобуття початкової освіти дуже важливо, щоб учні отримували задоволення. Саме тому гра має великий вплив.

Використання та застосування ігор у навчальних цілях вивчається роками з метою підвищення мотивації учнів, яка є визначальним і домінуючим фактором у навчальній діяльності [4].

Цей підхід складається з методу та підходу до вивчення англійської мови

за допомогою гейміфікації, щоб додатково мотивувати учнів та мотивувати їх за допомогою ігрового дизайну, стилю та використання ігрових елементів під час вивчення англійської мови та кращого розуміння навколишнього середовища [7]. В основному вона має на меті якомога більше залучити студентів і зацікавити їхній розум, щоб вони могли краще вивчати англійську мову, здобути зацікавленість і натхнення для того, щоб продовжувати йти шляхом прогресивного вивчення англійської мови. Це буде несподіваним ефектом з точки зору їхніх досягнень, оскільки багато гейміфікацій у вивченні англійської мови є корисні учням початкових класів та вчителям початкової школи сьогодні.

Згідно з визначенням, гейміфікація, як правило, передбачає процес визначення елементів, які включають веселі та захопливі ігри, а також тісну взаємодію між гравцями, тобто учнями та вчителем, для продовження гри.

Відповіді на основні питання дослідження ґрунтуються на оцінці результатів, отриманих у Google-формі. Підготовлено опитувальник для вчителів початкових класів на Google Form. Крім того, були проведені гейміфіковані тренінги на навчальній платформі Kahoot premium+ для створення вікторин, тестів та освітніх ігор.

Навчаючи учнів початкових класів, які вперше вивчають іноземну мову, за допомогою ігор, можна підвищити їхню зацікавленість у запам'ятовуванні нових слів другої мови, підвищити їхню мотивацію, а також досягти необхідних компетентностей. Таким чином, впроваджуючи ці прості методи і такий фактор "несподіванки" на уроці, можна розвивати дуже корисні установки в англійській мові мотивацію, інтерес і активну участь в уроці.

Завдяки таким пробудженим у школярів установкам вдається краще навчатись, бути в пошуку та щоденно використовувати знання з англійської мови, до того ж результати можна покращити, коли зміст уроку є цікавішим і складнішим для розуміння, ніж традиційний.

Гейміфікація має величезні переваги, як-от зміна поведінки учнів та підвищення продуктивності за рахунок самомотивації. У зв'язку з цим слід зазначити, що існує два типи мотивації: зовнішня та внутрішня мотивація. Внутрішня мотивація найчастіше використовується в навчанні та передбачає виконання завдань для отримання призов або винагороди. А внутрішня мотивація – це мотивація, яка зароджується всередині суб'єкта, активує його до бажаного результату, цікавить і підводить до наміченої мети. У процесі гейміфікації присутні обидві мотивації [9].

Згідно запропонованого К. Каппом визначення терміну гейміфікація, знаходимо наступне:

Ігри: Класичні визначення в ігровому мистецтві стверджують, що ігри, на відміну від іграшок, характеризуються чіткими системи правил, а також конкуренцією або боротьбою учасників усередині цих систем за конкретні цілі чи результати.

Елементи: Більшість ігор мають загальні компоненти або елементи, такі як саморепрезентація за допомогою аватарів, наративного контексту,

зворотнього зв'язку, різного масштабу та рівня гри, часового тиску або конкуренцією що ґрунтується на певних правилах [5].

З іншого боку, автор визначає інтеграцію, стверджуючи, що осмислене навчання є "узагальненим", тобто вбудовується в індивіда та спричиняє зміни в поведінці, установках, а інколи може впливати і на власну особистість учня.

Так само ще одним із суттєвих чинників значущого навчання є оцінювання, адже в ньому учень встановлює, чи задовольняє діяльність його потреби, а отже, чи сприяє вона розширенню його знань у вивченні другої мови, чи ні.

Зрештою, К. Капп виокремлює смислове навантаження, адже значуще навчання – це те, що має сенс для студента впродовж усього його досвіду [5].

Ігрові параметри розвиваються, надаючи зворотний зв'язок гравцям одразу після дії, що, свою чергу, призводить до реакції. Учнів потрібно підтримувати для досягнення цілей за допомогою інформаційного зворотного зв'язку в цифровому навчальному середовищі та впродовж усього процесу навчання.

У свою чергу, доповнюючи освітні ігри за допомогою різноманітних платформ, які пропонує нам Інтернет, ми можемо сприяти розвитку більш осмисленого мовного навчання.

Насамперед ми знаходимо індивідуальну присутність кожного з суб'єктів. Вона має бути якісною, адже навчальний процес впливає на цілу особистість, як когнітивно, так і психологічно чи емоційно.

По-друге, виокремлюємо самоініціацію, відчуття новизни, зацікавленості в досягненні мети чи розумінні чогось, навіть якщо воно походить від зовнішніх подразників. Ця самоініціатива йде зсередини людини.

Поширене визначення описує "гейміфікацію як використання елементів ігрового дизайну в неігрових контекстах" [3]. Це часто можна зустріти в маркетингових стратегіях, які розповідають про нібито гейміфікацію, що складається з балів, значків і таблиць лідерів. К. Вербах, Д. Хантер розширюють визначення до "використання ігрових елементів та прийомів геймдизайну в неігрових контекстах" [6]. Це визначення дедалі частіше приймається в науці. Пояснює термін "гейміфікація", а останнє показує гейміфікацію в контексті шкільного середовища. Ці заходи можуть бути важливими для навчального процесу, якщо учні недостатньо вмотивовані, і як вчителі, так і батьки повинні заохочувати дітей покращувати своє навчання. У випадку зі школою, наприклад, виконання домашніх завдань чи лексики стає складним, якщо вчитель не стимулює мотивацію зовнішньо, перевіряючи читання чи домашнє завдання.

Система гейміфікації сприяє підвищенню мотивації студентів і працює на формування поведінки. Під час вибору гейміфікованих програмних засобів і платформ обрану роботу визначають за компетентностями як основними психологічними потребами. Правильно підібрані програмні засоби та платформи, своєю чергою, впливають на їхню результативність і, відповідно, на мотивацію учнів початкових класів. Розвиток гри включає в себе нові ідеї

гри та відповідні модифікації та правила, щоб прийняти нові правила та нові слова вільно англійською мовою, щоб зв'язати гравців із грою в довгостроковій перспективі, даючи гравцям відчуття, що вони хочуть грати. Системна гра має бути збалансованою: набір завдань, які є складними, але цікавими для учнів початкової школи.

У шкільному контексті гейміфікацію зараз використовують для структурування уроків у ігровій формі з використанням типових ігрових елементів і пробудження внутрішньої мотивації учнів завдяки цій змагальній культурі, щоб у шкільному контексті можна було використовувати ігрові елементи високого рівня, вивчати фактор розваг у потоковому досвіді.

У комп'ютерних іграх існує постійне змагання, яке може бути індивідуальним або груповим залежно від гри і виступає двигуном ігрової дисципліни для подальшого вдосконалення. Гравці прагнуть перемогти, але форма перемоги сильно варіюється залежно від ігрового середовища [8]. Гейміфіковане навчальне середовище має специфічні для гри елементи, які учні пов'язують з грою, з якою вони знайомі, але можуть швидко мотивувати їх у шкільному контексті, як-от функція ранжувального списку, що наочно показує слабкіших студентів, які перебувають у нижній частині списку.

Ігрові налаштування залежать від надання зворотного зв'язку гравцям одразу після дії, а це, своєю чергою, призводить до того, що діти відкрито висловлюють свою думку. А вміння висловлювати свою думку – це велике досягнення для учня початкової школи. Зазначимо, що культура прямого зворотного зв'язку між вчителями та учнями під час уроку має величезне значення для самостійного навчання. Зворотній зв'язок вважається одним із десяти найвпливовіших чинників успішного навчання. Зворотний зв'язок описується як інструмент, який переміщує учнів від того місця, де вони перебувають, до того, до чого прагнуть їхні батьки та вчителі, поступово скорочуючи відставання завдяки навчанню. Зворотній зв'язок може відбуватися багатьма способами та на різних рівнях: афективні процеси, різні когнітивні процеси, інші стратегії тощо. пропозиції. Зворотний зв'язок про те, чи правильно чи неправильно учень опрацьовує завдання, – це лише одна з форм, але вона часто вважається дуже важливою для учнів. Коли помилки трапляються, культура навчання має позитивно ставитися до помилок, щоб помилки використовувалися як можливості вдосконалення та реструктуризації знань у напрямку до успіху [1].

У цьому дослідженні було застосовано змішаний метод, щоб дослідити сприйняття й ефективність гейміфікаційних ініціатив серед майбутніх учителів початкових класів і вчителів-практиків. За допомогою методу цілеспрямованої вибірки було відібрано загалом 150 учасників, до яких увійшли 75 вчителів початкової ланки (студенти, що навчаються на програмах початкової освіти) та 75 вчителів початкових класів, які вже працюють у школах. Такий підхід гарантує залучення осіб, які мають безпосередній зв'язок із цілями дослідження, а отже, дає змогу глибше зрозуміти освітні наслідки гейміфікації.

Участь у дослідженні була не обов'язковою, дозвіл на участь було

отримано після надання відповідної інформації, згідно з етичними стандартами дослідження, які поважають права учасників та їхню анонімність.

Дослідження включало поєднання опитувальників і напівструктурованих інтерв'ю для збору даних про ставлення, досвід і сприйняття учасниками гейміфікації в освіті. Опитування включали запитання за шкалою Лайкерта для кількісного оцінювання поглядів учасників, тоді як інтерв'ю надали якісну інформацію щодо їхнього індивідуального досвіду та рекомендацій щодо інтеграції гейміфікації в методику викладання.

Процес аналізу даних включав використання кількісних методик для аналізу результатів опитування із застосуванням статистичного програмного забезпечення для проведення описової та абстрактної статистики. Крім того, якісний аналіз проводився на стенограмах інтерв'ю, щоб виявити повторювані теми та закономірності. Цей метод сприяє розумінню можливого ґрунтовному впливу гейміфікації з точки зору тих, хто збирається приєднатися до напряму початкової освіти, або тих, хто наразі працює в ньому.

Отримані дані анонімізували та проаналізували за допомогою статистичної програми SPSS Version 29.0.2.0. Для оцінки ефективності гейміфікації порівняно зі звичайними підходами було використано описову та вивідну статистику. Застосовуючи цілісну стратегію, результати дослідження стають більш достовірними та обґрунтованими, а отже, роблять вагомий внесок у тривалу дискусію щодо новітніх практик викладання.

У дослідженні брала участь гетерогенна когорта, до якої входили 75 вчителів початкових класів до початку роботи та 75 вчителів початкових класів без відриву від виробництва, віком від 21 до 45 років. Гендерний розподіл рівномірно: 60 % учасників ідентифікували себе як жінки ($n=90$) і 40 % – як чоловіки ($n=60$). Учасників було відібрано з кількох освітніх закладів, щоб забезпечити широке представлення різноманітного педагогічного досвіду та досвіду.

Дескриптивне статистичне дослідження дало змогу отримати значне уявлення про погляди людей на гейміфікацію в шкільному навчанні. Більшість учасників визнали, що гейміфікація підвищить залученість і мотивацію учнів у процесі вивчення англійської мови. Точніше, свідчили про сприятливу думку щодо використання тактики гейміфікації, а також про помітне прагнення інтегрувати ці стратегії у свої методи викладання.

Учасники виокремили різні компоненти гейміфікації, які, на їхню думку, мають великий вплив, як-от бали, бейджики та списки лідерів. Вони висунули гіпотезу, що ці характеристики можуть значно посилити зацікавлену та конкурентну атмосферу навчання, а отже, сприятимуть покращенню засвоєння мови.

Крім того, дослідження виявило відмінності в схильності до використання гейміфікаційних методик між інструкторами, які зараз працюють, і тими, хто все ще проходить підготовку, що вказує на потребу в додатковому навчанні й підтримці, що дасть змогу впроваджувати ці підходи в сучасні освітні рамки.

Дослідження виявило стійку згоду щодо сприятливого впливу гейміфікації

на результати навчання, тоді як звичайні підходи до викладання вважалися набагато менш захопливими. Учасники наголошували на важливості включення культурних і лінгвістичних компонентів до гейміфікації з метою збагачення навчального процесу та виховання культурної свідомості у студентів.

Серед цифрових ігор можна виокремити платформу Kahoot, що дає нам можливість розробляти адаптовані до потреб учнів тести, за допомогою яких можна збирати вимірювану та кількісну інформацію.

Учасники використовували Kahoot як інтерактивну платформу, що використовує ігрові елементи для підвищення змагальності, виклику, зацікавленості, а також заохочення користувачів до участі в досвіді, який позитивно впливає на їхню успішність. Учасники критично розглянули переваги та недоліки вивчення англійської мови за допомогою платформи Kahoot для учнів 3-го та 4-го початкової школи, а також моменти, які спричинили проблеми.

Для учнів початкових класів процедура участі на платформі Kahoot дуже проста. Спершу вчитель початкових класів повинен створити тест, опитування або тип завдання з питаннями за контентом, який відповідає здібностям дитини.

Після підготовки опитування чи завдання кроки, яких слід дотримуватися, дуже прості, адже вчитель дає їм PIN-код, доступ до якого можна отримати з будь-якого електронного пристрою та браузера, увійшовши на платформу Kahoot.

Після введення зазначеного PIN-коду та псевдоніма, що ідентифікує їхню особу, на екрані почнуть з'являтися різноманітні запитання, які запропонує викладач.

Після відповіді на запитання застосунок забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, щоб кожен гравець усвідомлював отриманий рівень у задачі чи контенті.

Використання Kahoot як інструменту гейміфікації в процесі викладання-вивчення англійської мови в початкових школах підкріплено різноманітними дослідженнями, які продемонстрували його позитивний вплив на вивчення та викладання мови. Однак при впровадженні гейміфікаційних інструментів на кшталт Kahoot в початкових класах слід враховувати такі проблеми, як надмірно конкурентна поведінка серед учнів та необхідність подальших досліджень для молодих учнів.

З огляду на брак мотивації більшості учнів початкових класів до вивчення англійської мови в школі, нагальною є потреба в інноваційній методиці, в якій переважають ігрові методи та нові стратегії викладання. Для цього гейміфікація є ідеальною стратегією, адже, використовуючи ігрові елементи, ми можемо зробити вивчення англійської мови більш приємним, захопливим та цікавим. Причина, по якій гейміфікація є ефективною, коли її застосовують у класі, полягає в тому, що учень початкових класів все ще є грайливою дитиною, яка ще не розвинула пристрасть до ігор.

Ця методика була апробована в інших дослідженнях, і було показано, що вона має дуже позитивні результати як для учнів, так і для вчителів, оскільки вона не лише підвищує мотивацію в класі, але й покращує результати та академічну успішність предметів.

Як ми вже згадували на початку статті, гейміфікація – це метод, який стрімко поширюється в сьогоdnішньому процесі викладання та навчання, насамперед за допомогою технологічних додатків.

Все більше вчителів заохочуються включати цей тип стратегій у свої уроки, щоб утримувати учнів у зацікавленому стані, а також досягти більш осмисленого засвоєння контенту, роблячи їх динамічними та цікавими.

З усіх цих причин основною метою нашого дослідження буде визначення знань вчителів англійської мови початкової освіти про гейміфікацію та методику використання ігор для розвитку англійської мови як іноземної на уроках.

Інтерв'ю використовується, головним чином, для того, щоб отримати детальну інформацію про знання вчителів початкової освіти про використання гейміфікації на уроках, а також з'ясувати, якою мірою вони її використовують і як вони оцінюють можливі вигоди або недоліки від її застосування на уроках.

Інтеграція гейміфікації у викладанні англійської мови в початковій освіті має вирішальне значення завдяки її потенціалу щодо посилення навчальної мотивації та залучення учнів. Гейміфікація пропонує студентам динамічну платформу для ефективного та позитивного вивчення граматики в EFL і може широко використовуватися в різних аспектах вивчення англійської мови, зокрема у словниковому запасі, граматиці, слуханні, говорінні та читанні. Однак використання гейміфікації викликає питання щодо уподобань студента та вчителя щодо цієї форми навчання. Дослідження показали, що гейміфікація може позитивно впливати на когнітивні, мотиваційні та афективні результати студентів. Її рекомендують як навчальний метод для викладання англійської мови на всіх рівнях освіти.

Висновки. Після інтерв'ювання вчителів, збору й аналізу відповідей вдалося зібрати дуже цікаві дані, згідно з якими більшість – 55 % тих, хто сказав, що знають про гейміфікацію та її використання в класі зізнаються, що знають про неї завдяки навчанню на бакалаврських, магістерських або спеціалізованих курсах, тоді як невелика частина, що залишилася послідовна, а саме: відсоток тих, хто знає щось про гейміфікацію завдяки інструментам, як-от інтернету, журналів або медіа, є послідовним.

По-друге, наше дослідження виявило, що серед вчителів, яких ми опитали, вчителі віком до 45 років використовували гейміфікаційні методики на своїх щоденних заняттях, порівняно з тими, хто сказав, що знають цей термін через вік. Половина тих, кому за 45 років, кажуть, що не знають терміна "гейміфікація" і нічого, що пов'язано з нею, не використовують на своїх заняттях. Вони зізнаються, що відчують дискомфорт від використання нових технологій.

Учителі воліють початкових класів поєднувати найбільш інноваційні

методи, як-от цифрові додатки, з іншими традиційними методами, особливо під час викладання специфічного контенту, що потребує детальних пояснень, як-от граматики.

Після діагностики використання цієї методики з учителями англійської мови початкових класів і вчителі, і викладачі прийшли до спільної думки, що хотіли б частіше використовувати техніку гейміфікації на своїх заняттях.

Гейміфікація має великий вплив на вивчення англійської мови в ігровому середовищі. Це дуже важливо, тому що підвищує активну участь студентів, їхню мотивацію та зацікавленість у вивченні англійської мови.

Подальшого розгляду потребує проблема формування належного рівня інформаційної культури молодшого школяра.

Використана література:

1. Garland, Christopher M. Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis. *Culminating Projects in English*. 2015. № 40. URL : <https://repository.stcloudstate.edu/engletds/40>
2. Haleta Y., Mukan N., Voloshyna O., Gelbak A. & Dmytrasevych N. Planning for Sustainable Development through the Integration of Pedagogical and Psychological Technologies for Language Learning in the Context of Digitalization. *International Journal of Sustainable Development & Planning*. 2023. № 18 (4). URL : <https://www.iieta.org/journals/ijsdp/paper/10.18280/ijsdp.180410>
3. Hill D. & Brunvand S. Gaming the System: Helping Students Level Up Their Learning. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. 2017. № 30 (1). Pp. 70-79. URL : <http://www.isetl.org/ijtlhe/>
4. Kang H. & Kusuma G. P. The effectiveness of personality-based gamification model for foreign vocabulary online learning. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*. 2020. № 5(2). Pp. 261-271. URL : <https://doi.org/10.25046/aj050234>
5. Kapp K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, USA : Pfeiffer & Company. 2012.
6. Werbach K., Hunter D., Dixon W. *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia : Wharton digital press, 2012. Т. 1.
7. Yaccob N. S., Rahman S. F. A., Mohamad S. N. A., Rahim A. A. A., Rashid K. K. A., Aldaba A. M. A., Yunus M. M., & Hashim H. Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning. *Arab World English Journal (AWEJ.) Special Issue on CALL (8) 2022*. Pp. 177-191. DOI : <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call8.12>
8. Галета Я. В. Віртуалізація та соціалізація як засоби розвитку особистості. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. Кропивницький, 2022. Вип. 207. С. 14-17. URL : <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-207-14-17>
9. Галета Я. В. Роль комунікації в умовах оновлення інформаційної культури суспільства. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. Кропивницький, 2023. Вип. 210. С. 234-238. URL : <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2023-1-210-234-238>

References:

1. Garland, Christopher M. (2015). Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis. *Culminating Projects in English*. 2015. 40. URL : <https://repository.stcloudstate.edu/engletds/40> [in English].
2. Haleta Y., Mukan N., Voloshyna O., Gelbak A., & Dmytrasevych N. (2023). Planning for Sustainable Development through the Integration of Pedagogical and Psychological Technologies for Language Learning in the Context of Digitalization. *International Journal of Sustainable Development & Planning*, 18 (4). URL : <https://www.iieta.org/journals/ijsdp/paper/10.18280/ijsdp.180410> [in English].
3. Hill D., & Brunvand S. (2017). Gaming the System: Helping Students Level Up Their Learning. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*. 30(1). 70–79. URL : <http://www.isetl.org/ijtlhe/> [in English].

4. Kang H., & Kusuma G. P. (2020). The effectiveness of personality-based gamification model for foreign vocabulary online learning. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 5 (2), 261-271. URL: <https://doi.org/10.25046/aj050234> [in English].
5. Kapp K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, USA : Pfeiffer & Company [in English].
6. Werbach K., Hunter D., Dixon W. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia : Wharton digital press, T. 1. [in English]
7. Yaccob N. S., Rahman S. F. A., Mohamad S. N. A., Rahim A. A., Rashid K. K. A., Aldaba A. M. A., Yunus M. M., & Hashim H. (2022). Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning. *Arab World English Journal (AWEJ)*. Special Issue on CALL, 8, 177-191. DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call8.12> [in English].
8. Haleta YA. V. (2022). Virtualizatsiya ta sotsializatsiya yak zasoby rozvytku osobystosti Virtualization and socialization as means of personality development. *Naukovi zapysky. Seriya: Pedahohichni nauky. Kropyvnyts'kyy*, 207, 14-17. URL : <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-207-14-17> [in Ukrainian].
9. Haleta YA. V. (2023). Rol' komunikatsiyi v umovakh onovlennya informatsiynoi kul'tury suspil'stva The role of communication in the conditions of renewal of the information culture of society. *Naukovi zapysky. Seriya: Pedahohichni nauky. Kropyvnyts'kyy*, 210, 234-238. URL : <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2023-1-210-234-238> [in Ukrainian].

N. TSUKANOVA. Gamification and its application in the teaching-learning process of the english language in primary school.

With globalization and the third millennium, the use of digital technologies in training is increasing, as is the popularity of smart technologies, and the use of gamification, which uses these technologies as a learning tool.

The study investigates the use of gamification in the context of English language acquisition among primary school pupils, with a particular focus on its significance in light of the influence of digitalization on the field of education. Amidst the evolving educational paradigms, the study identifies a gap in utilizing game-based learning to enhance English language acquisition among young learners. The objective is to assess the effectiveness of gamification techniques in improving students' engagement, motivation, and language proficiency. Employing a mixed-methods approach, the study combines quantitative analyses of student performance data with qualitative feedback from educators and students. The research involved a purposive sample of primary school students and teachers, utilizing standardized tests, surveys, and interviews to gather comprehensive data. Results indicate a significant positive impact of gamification on students' English language skills, including enhanced vocabulary, grammar, and overall linguistic competence. Teachers reported increased student participation and interest in learning activities. Key conclusions emphasize the potential of gamification as a transformative tool in primary education, suggesting a paradigm shift towards more interactive and student-centered teaching methodologies. The findings contribute to the pedagogical discourse by highlighting the importance of integrating innovative teaching strategies to cater to diverse learning needs and preferences.

The problem of forming an appropriate level of information culture of a junior schoolchild requires further consideration.

Keywords: *gamification, primary education, English teaching, second language, game-based learning.*