

Світлик Мирослава Дмитрівна

кандидатка філологічних наук, доцентка кафедри громадського здоров'я і гуманітарних дисциплін
Державного вищого навчального закладу

«Ужгородський національний університет», Ужгород, Україна;

гостьова вчена кафедри германських та слов'янських студій

Манітобського університету, Вінніпег, Канада

e-mail: myroslava.svitlyk@umanitoba.ca

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-6664-9361>

Researcher ID: F-8480-2019

Гейміфікація освітнього простору: переваги та недоліки (на прикладі платформи Kahoot!)

Стаття присвячена дослідженню гейміфікації та її ролі в освітньому процесі. Зокрема, йдеться про використання креативних ігор із метою підвищення мотивації студентів та їхньої залученості у навчальний процес. З'ясовано, що сучасні технології уможливили застосування різноманітних ігрових платформ в українському освітньому просторі, що особливо важливо в кризові періоди – під час епідемії COVID-19 та з початком повномасштабного вторгнення росії, коли заклади освіти були змушені працювати дистанційно.

Представлено погляди дослідників на гейміфікацію, подано її визначення та мотиваційне підґрунтя. Зокрема, йдеться про теорію самовизначення, відповідно до якої людина має три базові потреби – автономії, компетентності та спорідненості. Окрему увагу приділено стану потоку, в якому перебувають гравці, та описано, як його досягти. Окрім цього, у статті йдеться про систему винагороди в освітньому середовищі та її переваги й недоліки.

У статті розглянуто платформу Kahoot! як дієвий інструмент, що дозволяє створювати «кахути» у вигляді вікторини, переміщення, обговорення та опитування, а також користуватися вже готовими завданнями. Показано, що функціональні можливості платформи дають змогу як представити новий матеріал, так і освіжити знання, повторити пройдений навчальний матеріал та провести поточне оцінювання знань. Також відмічено, що в Kahoot! студенти можуть грати як окремо, так і в командах. Наведено приклади використання платформи на заняттях із іноземної мови, зокрема для закріплення й повторення нової лексики, а також під час вивчення тем із граматики, синтаксису та стилістики.

Особливу увагу приділено розгляду переваг використання платформи та труднощів, з якими можуть стикатися студенти під час гри в Kahoot! З'ясовано, що платформа є дієвим навчальним інструментом, який дозволяє студентам продемонструвати свої знання й миттєво отримати результат. Крім цього, йдеться про те, що такі технічні проблеми, як поганий інтернет-зв'язок, робота електронних девайсів, необхідність користуватися двома гаджетами та нераціональний розподіл часу на відповіді, можуть суттєво вплинути на результат гри.

Ключові слова: гейміфікація, освітній простір, викладання мов, інтерактивне навчання, Kahoot!

Вступ. Цифрові технології стрімко змінюють світ і впливають практично на всі сфери нашого життя. Освіта не є винятком. Навчаючи сучасну молодь, яка росте з електронним девайсом у руках, освіта має оновлюватися та пристосовуватися до змін, адже трансформується не лише світ довкола, а й людство та способи отримання й обробки нової інформації. Зокрема, дослідники вважають, що сучасні діти навчаються по-іншому, а також надають перевагу інформації, яка корисна, весела і релевантна (Göksün, 2019: 16). Отже, зараз перед освітянами постає виклик – як зацікавити та мотивувати учнів, успішність яких безпосередньо залежить від їх залученості в навчальний процес.

Одним зі шляхів вирішення проблеми є використання цифрових технологій та гейміфікація навчання. Термін «гейміфікація» використовується на позначення зв'язку між грою та тим, що грою не є, тобто це «інтеграція елементів гри та ігрового мислення в діяльності, відмінній від гри» (Михайлова, 2023). Попри те, що існують різні визначення цього поняття, основна ідея полягає в тому, що це інструмент, який підвищує залученість до процесу та приносить задоволення. А в освіті під гейміфікацією розуміють

використання на занятті креативних ігор, які не завдають шкоди науковості навчального процесу (Göksün, 2019: 16).

Окрім тих труднощів, із якими стикнулися освітяни по всьому світу під час пандемії COVID-19, Україна має справу з додатковими викликами, спричиненими повномасштабною війною. Про особливості дистанційного навчання в Україні під час кризових періодів пише О. Гордієнко, А. Шевкун (Гордієнко, 2021), О. Ослова (Ослова, 2023) та ін. Дослідженню гейміфікації в освіті свої праці присвятили такі науковці, як А. Христопулос (A. Christopoulos) та С. Мистакідіс (Mystakidis, Christopoulos, 2023), Д. Дочинець, Л. Гайдук, О. Черновол (Дочинець, 2022), Л. Михайлова, І. Семенишина, І. Краснощок, С. Ступеньков (Михайлова, 2023) та багато інших. Окремо відзначимо статті, у яких ідеться про застосування платформи Kahoot! у навчальному процесі. Зокрема, це публікації таких учених, як Д.О. Гоксун і Г. Гюрсой (Göksün, 2019), О. Наливайко (Наливайко, 2020). А такі дослідники, як Я. Гловацький (Głowacki, 2018), М. Однороманенко (Однороманенко, 2020), Т. Піндосова (Піндосова, 2023) та інші, у своїх працях пишуть про використання цієї інтерактивної платформи у процесі вивчення іноземної мови.

У згаданих вище статтях розглядається питання гейміфікації сучасної освіти, аналізується досвід використання ігрових додатків на заняттях та їхній вплив на успішність і мотивацію студентів. У працях, присвячених дослідженню застосування платформи Kahoot! у навчальному процесі загалом (і в процесі опанування іноземною мовою зокрема), подано детальний, доповнений ілюстраціями опис цього сервісу, наведено приклади його використання як для вивчення й повторення навчального матеріалу, так і для поточного оцінювання знань студентів. Водночас лише побіжно згадуються проблеми, які можуть виникнути під час використання ігрових додатків та перешкоджати їхньому ефективному застосуванню. Саме цим і зумовлено актуальність нашої розвідки.

Мета та завдання дослідження – розглянути особливості гейміфікації освіти, подати її визначення та мотиваційне підґрунтя, а також переваги та недоліки. Крім цього, необхідно проаналізувати можливості використання сервісу Kahoot! у навчальному процесі та труднощі, з якими стикаються студенти під час роботи з платформою.

Матеріали та методи дослідження. У процесі роботи було використано такі методи: загальнонаукові (аналіз, синтез, систематизація зібраного матеріалу), теоретичного осмислення й узагальнення одержаних результатів та їх інтерпретація.

Результати дослідження. За останні роки освіта в Україні зазнала суттєвих трансформацій спочатку через епідемію COVID-19, а згодом через повномасштабне вторгнення росії. Заклади освіти не мали можливості продовжувати навчання у звичному режимі, тож були змушені працювати в онлайн-форматі та шукати нові методи й засоби викладання в нетипових обставинах. Зокрема, перед освітянами постала проблема ефективної подачі навчального матеріалу в умовах дистанційного навчання без суттєвих якісних втрат та збереження стимулу і зацікавленості студентів в освітньому процесі (Гордієнко, 2021: 226). Через стрімке переформатування навчання та адаптацію до роботи в нетипових умовах викладачі зіткнулися із цілком новими проблемами. До прикладу, О. Ослова виділила низку негативних факторів, які характеризували процес навчання іноземної мови в умовах кризового стану. На нашу думку, викладачі інших дисциплін мали схожі проблеми. Зокрема, це труднощі у використанні інформаційних технологій як через недостатній рівень цифрової та медіаграмотності, так і через тривалі повітряні тривоги, часті знеструмлення та пов'язану з цим відсутність доступу до Інтернету (Ослова, 2023: 72). Також учені вказують на те, що наявність величезної кількості варіантів використання технологій у викладанні може дезорієнтувати, відволікати чи потребувати великих затрат часу навіть у досвідчених викладачів (Ослова, 2023: 73).

Та попри зазначені труднощі, дистанційна форма навчання, яка здійснювалася на різних платформах із залученням інформаційно-комунікаційних технологій, на думку О. Бойчук, суттєво не вплинула на якість проведення занять із української мови як іноземної. Навпаки, в деяких моментах навіть розширились можливості для візуалізації мовних явищ, прослуховування текстів, перегляду відеороликів, оперативної перевірки письмових робіт (Бойчук, 2022).

Саме завдяки інформаційним технологіям стало можливим використання в освітньому просторі різноманітних ігрових платформ, таких як Kahoot!, Quizizz, Quizlet та ін. Ігри в навчальному процесі застосовують із метою підвищити зацікавленість, участь/залученість та внутрішню мотивацію, яка вважається двигуном навчання. Ігрові активності дозволяють педагогам перетворити монотонне заняття на захопливу пригоду (Christopoulos, 2023: 1236). Учені зазначають, що добре продумана гейміфікація може мати такі позитивні наслідки, як посилення здатності вирішувати проблеми, розвиток навичок співпраці та стійкості перед викликами (Christopoulos, 2023: 1224–1225). Гра також є чудовою опцією для тих студентів, які неохоче виступають перед аудиторією через свою сором'язливість, невпевненість чи страх помилитися.

Ми погоджуємося з думкою про те, що в сучасних умовах гейміфікація є важливою методологією для створення інновацій в освіті та потужним ресурсом для розвитку необхідних компетенцій та навичок (Михайлова, 2023). Важливо розуміти, що гейміфікація безпосередньо не пов'язана зі знаннями та навичками, однак вона впливає на поведінку студентів, зокрема підвищує їхню залученість і мотивацію та, як наслідок, може покращити їхні знання та вміння (Głowacki, 2018: 106).

До прикладу, К. Капп визначає гейміфікацію як «використання ігрової механіки (рівні, значки, бали, винагороди, трофеї й часові обмеження), естетики (візуальне оформлення) та ігрового мислення (коли повсякденний досвід, наприклад ходьба чи біг, перетворюється на активність, яка має елементи змагання, співробітництва, дослідження та сторітелінгу) для того, щоб залучати людей, мотивувати їх до дії, сприяти навчанню та вирішенню проблем» (Andrade, 2016: 177).

При цьому мотиваційне підґрунтя гейміфікації апелює до теорії самовизначення, відповідно до якої людина має три базові потреби – автономії, компетентності та спорідненості. Автономія передбачає здатність приймати рішення і відчувати себе незалежним. Компетентність відноситься до психологічної потреби бути кваліфікованим і успішним. Спорідненість – це стан, коли особа відчуває зв'язок із іншими. Добре продумана гра може задовольнити всі ці три потреби і тим самим підвищити мотивацію (там само).

На думку вчених, щоб задовольнити кожну з цих потреб, у грі слід застосовувати певні стратегії. До прикладу, для задоволення потреби самостійності гра повинна мати: а) набір навчальних цілей із їх чітким описом, а також широкий вибір того, як їх досягнути; б) різні інструменти взаємодії для виконання завдання; в) зрозумілий, швидкий, позитивний відгук і поради щодо того, які теми слід повторити; г) можливість самостійно вибрати наступну тему для вивчення, проте в межах одного рівня.

Для того, щоб задовольнити потребу компетентності, можна використати такі стратегії: а) невеликі навчальні цілі з наростаючою складністю; б) завдання з приємними несподіваними відгуками та можливість повторювати їх стільки разів, скільки студент забажає; в) необхідність постійно приймати рішення для того, щоб рухатися вперед; г) веселі й цікаві навчальні завдання.

А для того, щоб задовольнити потребу спорідненості, можна застосовувати такі стратегії: а) можливість долучатися до навчальних спільнот; б) спільні інтереси та цілі між студентами та цими спільнотами; в) різноманітні інструменти для взаємодії, співпраці, обговорення та взаємодопомоги; г) візуалізацію соціального статусу, репутації та внеску; д) підтримку виявлення вдячності іншим (наприклад, «like»). (Shi, 2016: 295). Зазначимо, що деякі вчені вважають, що наявність чатів та форумів може відволікати користувача, адже такі ресурси, безпосередньо не пов'язані з навчанням, дозволяють студенту проводити час у системі, але при цьому не зосереджуватись на навчанні (Andrade, 2016: 178).

Уважається, що одна з головних цілей використання гейміфікації – підтримувати користувачів у потоці – стані глибокої зосередженості, коли гравець настільки захоплюється завданням, що втрачає самосвідомість і відчуття часу (Andrade, 2016: 177). Щоб його досягти, здібності індивіда та складність завдання повинні бути збалансовані. Якщо цей баланс порушується або завдання надто складне порівняно з можливостями людини, то виникає тривога, а якщо воно надто легке – нудьга (Zeybek, 2023: 251). Однак слід зазначити, що саме стан потоку може бути фактором, який асоціюється із ігровою залежністю. Розвиток останньої залежить від багатьох факторів, проте є думка, що студенти, які не дуже успішні у навчанні, однак успішні у грі, більш схильні до звикання (Andrade, 2016: 178).

Найпоширенішою ігровою механікою, яка використовується в освітніх середовищах, є система винагороди у вигляді балів, трофеїв та значків, а також таблиця лідерів, яка є поширеним інструментом для стимулювання конкуренції (Andrade, 2016: 177). Однак, попри потенційні переваги цієї системи, педагогам слід пам'ятати про можливі підводні камені, адже надмірний акцент на винагороді здатен ненавмисно послабити внутрішню мотивацію. Хоча перспектива винагороди може сприяти взаємодії, однак для педагога критично важливо знайти баланс між вродженим бажанням вчитися та зовнішніми стимулами. Крім того, якщо гейміфіковані елементи не будуть ретельно інтегровані, існує ризик, що гра може відволікати від основних цілей навчання (Christopoulos, 2023: 1236).

Також важливо пам'ятати, що змагання та дошка лідерів можуть завдати шкоди студентам із низькою успішністю, оскільки вони змушені конкурувати з однолітками. Це може негативно впливати на їхнє відчуття компетентності та призводити до зниження інтересу та залученості (Andrade, 2016: 179).

Отже, огляд численних досліджень дозволяє стверджувати, що гейміфікація в освітньому просторі може мати позитивний ефект. Однак це відбувається за умови, якщо цей процес контролюється та моніториться. Якщо ж таких заходів не вживати, то, на думку дослідників, це може негативно впливати на ефективність гри та перешкоджати навчанню (Andrade, 2016: 178).

На прикладі Kahoot! розглянемо переваги та недоліки гейміфікації в освітньому просторі. Kahoot! – досить популярна платформа, яка має безкоштовну та платну версії. Зареєструвавшись на сайті

<https://kahoot.com/>, можна створювати «кахути» в вигляді вікторини, переміщення, обговорення та опитування, також є можливість скористатися вже готовими завданнями. Найбільш поширеними є вікторини, які містять одну або кілька правильних відповідей. Також є можливість додавати до кожного запитання фото- та відеоконтент, що робить їх більш інформативними. Зазначимо, що створювати нові «кахути» на платформі можуть не лише викладачі, але й студенти, для яких це може бути варіантом творчого завдання.

На думку дослідників, використання платформи Kahoot! у навчанні – це швидкий та інтерактивний спосіб презентувати нову тему, освіжити знання й повторити пройдений навчальний матеріал, а також провести поточне оцінювання знань. Додаток дозволяє викладачеві як виявити прогалини у засвоєнні конкретної теми, так і загалом відстежувати прогрес своїх студентів (Pindosova, 2023: 311). Також це може бути дієвим інструментом для проведення опитування на початку семестру, щоб отримати уявлення про думки, звички та прагнення студентів (особливо важливо під час роботи з великою кількістю здобувачів освіти) чи зрозуміти, що і скільки студенти запам'ятали з попередніх курсів (Наливайко, 2020: 121; Pindosova, 2023: 311). Досвід використання Kahoot!, особливо в малих групах, засвідчує також важливість використання вікторин перед підсумковими іспитами (Rojabi, 2022: 8), адже студенти мають можливість побачити свої помилки й працювати над ними.

Дослідження показали, що платформа є одним із найулюбленіших ігрових навчальних інструментів через простоту використання, дух суперництва та швидкий результат (Göksün, 2019: 27). Студенти охоче грають у Kahoot! тому, що відчують бажання отримати негайний відгук про те, наскільки добре вони виконали тест. Можливість миттєвого зворотного зв'язку за допомогою таких ігрових елементів, як бали, значки, рейтинги та нагороди, сприяє залученості студента в навчальний процес та заохочує його досягати певних цілей (Göksün, 2019: 16). Оскільки викладач та студенти відразу отримують результати гри, вони мають можливість разом обговорити допущені помилки чи складні завдання та пояснити їх (Rojabi, 2022: 8). Також яскравий дизайн та музика заохочують студентів бути більш сфокусованими, уважними та залученими у веселу атмосферу в класі. Як результат, використання гри Kahoot! може сприяти процесу навчання та набуття нових знань, а також покращувати метакогнітивні здібності (там само).

Студенти можуть грати як окремо, так і в командах, що сприяє їхній кооперації (Pindosova, 2023: 311). О. Наливайко вказує на важливість опції командної гри для великих груп, коли студентів дуже багато й інколи вони не знають, як взаємодіяти. Цей режим дозволяє значно покращити взаєморозуміння у навчальній групі й розкрити потенціал здобувачів освіти (Наливайко, 2020: 120). Окремо відзначимо можливість грати як у аудиторії разом із іншими студентами, так і окремо (як вид/частина домашнього завдання чи самостійної роботи) у зручній для студента час протягом встановленого викладачем періоду, однак у такому разі втрачається дух суперництва.

Використання на занятті платформи Kahoot! створює невимушену, розслаблену атмосферу, водночас додає динамізму, драйву й духу суперництва, що загалом позитивно впливає на навчальний процес. Однак, як слушно зауважила М. Однороманенко, перед початком гри викладачеві слід провести детальний інструктаж про правила та особливості використання сервісу Kahoot!, адже це вимагає від студентів швидких рішень (Однороманенко, 2020: 188).

Особливо популярною є платформа Kahoot! на заняттях із іноземної мови. Вона сприяє розвитку лексичного запасу, бо є дієвим засобом для закріплення та повторення вивчених слів, адже дозволяє презентувати їх в нестандартній формі (Однороманенко, 2020: 187). Також це чудовий інструмент при вивченні тем із граматики, синтаксису та стилістики. Оскільки при створенні завдань є можливість додати аудіо- та відеоматеріали, Kahoot! можна використати для розвитку та оцінки компетенції слухання.

Дослідження Я. Гловацького та колег засвідчило ефективність використання Kahoot! Під час вивчення лексичних та граматичних тем із англійської мови для спеціальних цілей (ESP). Автори також вважають, що гейміфікацію слід широко застосовувати на різноманітних заняттях, тому що це допомагає учням легше засвоювати нові знання й при цьому отримувати задоволення навіть під час роботи зі складним матеріалом (Glowacki, 2018: 109).

Попри безумовні переваги використання ігрового додатка Kahoot! під час навчання, проведені дослідження показали, що успішний результат студентів у грі залежить від різних факторів, на які вони не завжди можуть вплинути. Оскільки в Kahoot! бали нараховуються не лише за правильність, але й за швидкість уведення відповіді, слід звернути особливу увагу на деякі технічні моменти, а саме:

- доступ до якісного й швидкісного Інтернету у всіх учасників освітнього процесу (Glowacki, 2018: 108; Göksün, 2019: 24; Rojabi, 2022: 7);
- робота електронних девайсів, які не у всіх можуть бути однакові, особливо якщо мова ідеться про застарілі телефони, які, імовірно, працюють повільніше. Додамо, що питання рівного доступу до

технологій стає серйозною проблемою, адже студенти з низьким рівнем доходу ризикують опинитися в невідгідному становищі і потенційно це може ще більше поглибити наявний освітній розрив (Christopoulos, 2023: 1236);

– необхідність користуватися двома ґаджетами (у випадку, коли питання відображаються на екрані, а відповіді треба ввести у додатку на телефоні) може збивати з пантелику. Інша проблема: поки студент дивиться на екран, телефон може заблокуватися, і гравець змушений витратити додатковий час на його розблокування (Göksün, 2019: 24);

– розподіл часу на відповіді. Зазвичай розробник завдань виставляє таймер для відповіді на одне запитання, враховуючи його складність. Але річ у тім, що викладач може встановити занадто короткий часовий відрізок. І навіть якщо часу буде достатньо для більшості учасників, однак студенти можуть мати різну швидкість реакції та читання, тому навіть добре володіючи навчальним матеріалом, деякі студенти матимуть поганий результат через швидкість їхньої реакції (Rojabi, 2022: 7; Glowacki, 2018: 108).

Окремо хочемо звернути увагу на психоемоційний стан. Зазвичай гра асоціюється з приємними емоціями, однак під час опитування деякі студенти вказали, що часом вони відчували стрес через страх програти (Glowacki, 2018: 108). Також слід зазначити, що створення завдань може вимагати суттєвих затрат часу, а результат не завжди є співвідносним до процесу розробки завдань.

Висновки. Отже, огляд наукових праць засвідчив те, що інформаційні технології є невід'ємною частиною сучасного освітнього процесу, особливо в періоди криз, коли навчання у звичному форматі складно чи неможливо проводити. Новітні технології сприяють використанню на уроках і заняттях ігрових платформ, які урізноманітнюють навчальний процес, збільшують його інтерактивність і сприяють формуванню необхідних компетенцій і навичок. Однак уведення гри має бути добре продуманим та відповідати меті навчання, інакше воно відволікатиме від основних цілей та перешкоджатиме їх досягненню.

З'ясовано, що платформа Kahoot! є дієвим навчальним інструментом, який дозволяє студентам продемонструвати свої знання й миттєво отримати результат. Проте слід брати до уваги технічні проблеми (на які студенти не завжди впливають), які можуть виникнути під час застосування додатку Kahoot! та негативно вплинути на кінцевий результат гри.

Перспективи дослідження ми вбачаємо в подальшому вивченні того, як гейміфікація впливає на навчальний процес, а також у з'ясуванні переваг та недоліків використання різноманітних ігрових платформ в освіті.

Література

Бойчук О.А., Небесник О.І. Перевернуте навчання: спостереження щодо переваг використання технології при викладанні української мови як іноземної у дистанційній формі. *Materials of the 76-th final scientific conference for the teaching staff of Uzhhorod National University Medical Faculty № 2*, Uzhhorod, February 21–25, 2022. Uzhhorod, 2022. С. 6–8.

Гордієнко О.В., Шевкун А.В. Інтеграція інтерактивних технологій у викладанні іноземної мови у медичних закладах вищої освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 43. Т. 1. С. 226–234. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/43-1-33>.

Дочинець Д., Гайдук Л., Черновол О. Гейміфікація освітнього простору в контексті викладання української мови як іноземної. *Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень* : матеріали III Міжнародної наукової конференції, м. Львів, 15 квітня 2022 р. Вінниця : Європейська наукова платформа, 2022. Т. 2. С. 43–46.

Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання / Л.М. Михайлова, І.В. Семенишина, І.П. Краснощок, С.О. Ступеньков. *Академічні візії*. 2023. Вип. 18. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7795391>.

Наливайко О.О. Використання цифрового додатка Kahoot в освітньому просторі. *Проблеми сучасної освіти*. 2020. № 10. С. 117–121.

Однороманенко М. Застосування онлайн-платформи Kahoot у процесі викладання іноземних мов у технічних закладах вищої освіти. *Освіта і наука у мінливому світі: проблеми та перспективи розвитку* : матеріали II Міжнародної наукової конференції, м. Дніпро, 27–28 березня 2020 р. Дніпро, 2020. Ч. 1. С. 187–188.

Осова О. Лінгводидактичні особливості викладання іноземних мов у кризових ситуаціях: досвід закладів вищої освіти України. *Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки*. 2023. Вип. 42. С. 62–80. DOI: <https://doi.org/10.26565/2073-4379-2023-42-05>.

Andrade F., Mizoguchi R., Isotani S. The Bright and Dark Sides of Gamification. *Intelligent Tutoring Systems: Lecture Notes in Computer Science, 13th International Conference, ITS 2016*. Zagreb, Croatia, June

7–10, 2016. Cham : Springer International Publishing, 2016. P. 176–186. DOI: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-39583-8_17.

Christopoulos A., Mystakidis S. Gamification in Education. *Encyclopedia*. 2023. 3 (4). P. 1223–1243. DOI: <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>.

Glowacki J., Kriukova Y., Avshenyuk N. Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. *Advanced education*, 10, 2018. P. 105–110. DOI: <https://doi.org/10.20535/2410-8286.151143>.

Göksün D.O., Gürsoy G. Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*. 2019. 135. P. 15–29. DOI: 10.1016/j.compedu.2019.02.015.

Pindosova T.S. The use of Kahoot! in Maritime English language teaching. *Наукові інновації та передові технології. Серія «Державне управління»*. 2023. № 1 (15). С. 308–319. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-1\(15\)-307-318](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-1(15)-307-318).

Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation / A.R. Rojabi, S. Setiawan, A. Munir, O. Purwati, R. Safriyani, N. Hayuningtyas, S. Khodijah, R.S. Amumpuni. *Frontier in Education*. 20 September 2022. P. 01–11. DOI: 10.3389/educ.2022.939884.

Shi L., Cristea A.I. Motivational Gamification Strategies Rooted in Self-Determination Theory for Social Adaptive E-Learning. *Intelligent Tutoring Systems: Lecture Notes in Computer Science, 13th International Conference, ITS 2016*. Zagreb, Croatia, June 7–10, 2016. Cham: Springer Intern. Publ., 2016. P. 294–300. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-39583-8_32.

Zeybek N., Saygi E. Gamification in Education: Why, Where, When, and How? – A Systematic Review. *Games and Culture*. 2023. Vol. 19 (2). P. 237–264. DOI: 10.1177/15554120231158625.

Gamification of the educational space: advantages and disadvantages (on the example of Kahoot!)

Svitlyk Myroslava

*PhD in Philology (Candidate of Philological Sciences), Associate Professor of the Department
of Public Health and Humanitarian Disciplines*

State Higher Educational Institution “Uzhhorod National University”, Uzhhorod, Ukraine;

Visiting Scholar in the Department of Germanic and Slavic Studies at the University of Manitoba, Winnipeg, Canada

The article is devoted to the study of gamification and its role in the educational process. In particular, it is about using creative games in the classroom to increase student motivation and engagement in the learning process. It has been found that modern technologies have made it possible to use various gaming platforms in the Ukrainian educational space, which is especially important in times of crisis – during the COVID-19 epidemic and with the beginning of Russia’s full-scale invasion when educational institutions were forced to work online.

The article presents the views of researchers on gamification, its definition, and its motivational basis. In particular, the article refers to the self-determination theory, in which a person has three basic needs: autonomy, competence, and relatedness. A well-designed game can satisfy them, especially if certain strategies are followed in the article. Special attention is paid to the state of flow in which the players are and how to achieve it. The article also discusses the reward system in the educational environment and its advantages and disadvantages.

The article discusses Kahoot! as an effective tool that allows everyone to create “kahoots” in the form of quizzes, jumbles, discussions, and surveys, as well as use ready-made tasks. It is shown that the platform’s functionality allows both presenting new material and refreshing knowledge, repeating the passed material, and conducting ongoing knowledge assessments. It is also noted that students can play Kahoot! both – individually and in teams. There are also examples of using the platform in foreign language classes, in particular for consolidating and repeating new vocabulary and for studying topics in grammar, syntax, and stylistics.

Particular attention is paid to identifying the advantages of using the platform and the difficulties that students may encounter when playing Kahoot! It has been found that the platform is an effective learning tool that allows students to demonstrate their knowledge and get instant results. In addition, it is stated that technical problems such as poor Internet connection, malfunctioning electronic devices, the need to use two gadgets, and irrational allocation of time for answers can significantly affect the game’s outcome.

Keywords: *gamification, educational space, language teaching, interactive learning, Kahoot!.*

References

Boichuk, O.A., & Nebesnyk, O.I. (2022). Perevernute navchannia: sposterezhenia shchodo perevah vykorystannia tekhnolohii pry vykladanni ukraïnskoi movy yak inozemnoi u dystantsiinii formi [Flipped learning: observations on the benefits of using technology in teaching Ukrainian as a foreign language at a distance]. *Materials of the 76-th final scientific conference for the teaching staff of Uzhhorod National University Medical Faculty № 2*. pp. 6–8 [in Ukrainian].

Hordiienko, O.V., & Shevkun, A.V. (2021). Intehratsiia interaktyvnykh tekhnolohii u vykladanni inozemnoi movy u medychnykh zakladakh vyshchoi osvity [Integration of interactive technologies when teaching a foreign language in medical universities]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk [Topical issues of the humanitarian disciplines]*. Drohobych : Vydavn. dim “Helvetyka”. Issue. 43. Vol. 1. pp. 226–234. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/43-1-33> [in Ukrainian].

Dochynets, D., Haiduk, L., & Chernovol, O. (2022). Heimifikatsiia osvithnoho prostoru v konteksti vykladannia ukraïnskoi movy yak inozemnoi [Gamification of the educational space in the context of teaching Ukrainian as a foreign language]. *Tekhnolohii, instrumenty ta stratehii realizatsii naukovykh doslidzhen: materialy III Mizhnarodnoi naukovoï konferentsii [Technologies, tools and strategies for research implementation: Materials of the of the III International Scientific Conference]*. Vinnytsia: Yevropeiska naukova platforma. Vol. 2. pp. 43–46 [in Ukrainian].

Mykhailova, L.M., Semenyshyna, I.V., Krasnoshchok, I.P., & Stupenkov, S.O. (2023). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi keis profesiinoi pidhotovky pedahohichnykh pratsivnykiv ZVO v umovakh dystantsiinoho navchannia [Gamification as an innovative case of professional training of teaching staff of higher education institutions in the conditions of distance learning]. *Akademichni vizii [Academic Visions]*. Vyp. 18. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7795391> [in Ukrainian].

Nalyvaiko, O.O. (2020). Vykorystannia tsyfrovoho dodatka Kahoot v osvithnomu prostori [Using the digital platform Kahoot in educational space]. *Problemy suchasnoi osvity: Zbirnyk nauково-metodychnykh prats [The problems of modern education. The collection of the scientific and methodical works]*. №10. pp. 117–121 [in Ukrainian].

Odnoromanenko M. (2020). Zastosuvannia onlain platformy Kahoot u protsesi vykladannia inozemnykh mov u tekhnichnykh zakladakh vyshchoi osvity [Using of the Kahoot in the Process of Teaching Foreign Languages in Technical Higher Education Institutions]. *Osvita i nauka u minlyvomu sviti: problemy ta perspektyvy rozvytku [Education and Science in a Changing World: Problems and Prospects for Development]*. *Materialy II Mizhnarodnoi naukovoï konferentsii [Materials of the Second scientific conference]*, Dnipro, 27–28 bereznia 2020 r. Dnipro, 2020. Part. 1. C. 187–188. [in Ukrainian].

Osova, O. (2023). Lihvodydaktychni osoblyvosti vykladannia inozemnykh mov u kryzovykh sytuatsiiakh: dosvid zakladiv vyshchoi osvity Ukrainy [Linguistic and didactic peculiarities of teaching foreign languages in crisis situations: the experience of Ukrainian higher education institutions]. *Vykladannia mov u vyshchykh navchalnykh zakladakh osvity na suchasnomu etapi. Mizhpredmetni zviazky [Teaching languages at higher education establishments at the present stage. Intersubject Relations]*. Vyp. 42. pp. 62–80. DOI: <https://doi.org/10.26565/2073-4379-2023-42-05> [in Ukrainian].

Andrade, F., Mizoguchi, R., & Isotani, S. (2016). The Bright and Dark Sides of Gamification. *Intelligent Tutoring Systems: Lecture Notes in Computer Science, 13th International Conference, ITS 2016*. Cham: Springer International Publishing. pp. 176–186. DOI: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-39583-8_17.

Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*. 3 (4). pp. 1223–1243. DOI: <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>.

Glowacki, J., Kriukova, Y., & Avshenyuk, N. (2018). Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. *Advanced education*, 10, pp. 105–110. DOI: <https://doi.org/10.20535/2410-8286.151143>.

Göksün, D.O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*. 135. pp. 15–29. DOI:10.1016/j.compedu.2019.02.015.

Pindosova, T.S. (2023). The use of Kahoot! in Maritime English language teaching. *Naukovi innovatsii ta peredovi tekhnolohii: Seriiia “Derzhavne upravlinnia”, Seriiia “Pravo”, Seriiia “Ekonomika”, Seriiia “Psykholohiia”, Seriiia “Pedahohika” [Scientific innovations and advanced technologies: Series “Public Administration”, Series “Law”, Series “Economics”, Series “Psychology”, Series “Pedagogy”]*. № 1 (15). pp. 308–319. DOI [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-1\(15\)-307-318](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-1(15)-307-318).

Rojabi, A.R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S. and Amumpuni, R.S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontier in Education*. pp. 01–11. DOI: 10.3389/feduc.2022.939884

Shi, L., & Cristea, A.I. (2016). Motivational Gamification Strategies Rooted in Self-Determination Theory for Social Adaptive E-Learning. *Intelligent Tutoring Systems: Lecture Notes in Computer Science, 13th*

International Conference, ITS 2016 Cham: Springer International Publishing, pp. 294–300. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-39583-8_32

Zeybek, N, & Saygi, E. (2023). Gamification in Education: Why, Where, When, and How? – A Systematic Review. *Games and Culture*. Vol. 19 (2), pp. 237–264. DOI: 10.1177/15554120231158625

Accepted: June 09, 2024