

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

ФАКУЛЬТЕТ СХІДНИХ МОВ

Кафедра японської мови і перекладу

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ
ЯПОНСЬКОЇ МОВИ: ІМПЛЕМЕНТАЦІЯ
МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ І ОНЛАЙН-ІГОР**

Курсовий проєкт

з напрямку підготовки

035.069.02 Мова і література (японська)

4 курс, МЛЯб-І-21-4.0д.,

Пелипенко Аміна Володимирівна

Науковий керівник:

Старший викладач

Гілевич А.В.

Київ – 2025

Тема: Гейміфікація процесу навчання лексики японської мови: імплементація мобільних додатків і онлайн-ігор

План роботи:

- ВСТУП
- РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи гейміфікації у навчанні іноземних мов
 - 1.1. Поняття гейміфікації та її застосування в освіті
 - 1.2. Лексика як об'єкт навчання в курсі японської мови
 - 1.3. Досвід використання гейміфікації у викладанні японської мови: огляд літератури та досліджень
- РОЗДІЛ 2. Імплементація гейміфікації у навчанні лексики японської мови
 - 2.1. Аналіз мобільних додатків та онлайн-ігор для вивчення лексики японської мови (наприклад, Duolingo, Drops, Ling, Quizlet, NihongoUp тощо)
 - 2.2. Рекомендації щодо методичної інтеграції гейміфікованих інструментів у навчальний процес
 - 2.3. Аналіз результатів опитування студентів щодо використання гейміфікованих ресурсів у вивченні японської лексики
- РОЗДІЛ 3. Перспективи впровадження гейміфікованих підходів у навчання японської лексики
 - 3.1. Аналіз можливостей і обмежень гейміфікації у вивченні японської лексики
 - 3.2. Перспективи використання гейміфікації в українській системі вищої освіти
 - 3.3. Пропозиції щодо імплементації гейміфікованих підходів у вивчення японської лексики
- ВИСНОВКИ

ВСТУП

У сучасних умовах цифровізації освіти та зростання ролі самостійного навчання гейміфікація поступово перетворюється на ефективний інструмент підтримки мотивації, залучення студентів до навчального процесу й оптимізації засвоєння складного матеріалу. Цей підхід, який передбачає використання ігрових елементів у неігровому контексті, знаходить усе ширше застосування в галузі викладання іноземних мов, зокрема у вивченні лексики. Для японської мови, яка вирізняється складною графічною системою, високим ступенем стилістичної варіативності та значним соціокультурним навантаженням, гейміфіковані ресурси можуть стати ефективним доповненням до традиційного навчання.

Потреба у впровадженні нових підходів до формування лексичної компетентності обумовлена тим, що в українській системі викладання японської мови основна увага й досі приділяється граматиці, перекладознавству та аудіюванню, тоді як вивчення лексики нерідко залишається поза межами окремої методики. Студенти часто стикаються з труднощами при запам'ятовуванні слів, засвоєнні канджі, оволодінні ввічливими формами мовлення (кейго) та розумінні контекстуальних відтінків значень. У цьому контексті гейміфікація може виступати як підтримувальний дидактичний інструмент, що поєднує мотиваційний компонент із когнітивною структурованістю.

Об'єктом дослідження є процес навчання японської мови як іноземної.

Предметом дослідження виступають гейміфіковані мобільні додатки та онлайн-інструменти, що використовуються для засвоєння лексики японської мови.

Мета роботи полягає в аналізі можливостей та ефективності використання гейміфікації для формування лексичної компетентності студентів-японістів.

Для досягнення поставленої мети у роботі були визначені такі **завдання**:

1. Розглянути теоретичні основи гейміфікації та її застосування в освіті;

2. Визначити особливості японської лексики як навчального об'єкта;
3. Проаналізувати труднощі, з якими стикаються студенти у процесі засвоєння лексики;
4. Оцінити можливості сучасних гейміфікованих платформ у викладанні японської мови;
5. Дослідити досвід студентів щодо використання таких інструментів на основі опитування;
6. Сформулювати висновки та пропозиції щодо впровадження гейміфікованих ресурсів у навчання.

Методи дослідження включають теоретичний аналіз наукових джерел, порівняльний аналіз функціоналу гейміфікованих додатків, метод анкетування студентів, а також узагальнення емпіричних даних для формулювання висновків.

Робота має як **теоретичну**, так і **практичну цінність**, оскільки розглядає можливості впровадження інноваційних освітніх технологій у контексті вивчення однієї з найскладніших іноземних мов — японської. Отримані результати можуть бути використані для вдосконалення методик викладання лексики та підвищення ефективності навчального процесу.

Курсова робота складається з трьох розділів. У першому висвітлюються теоретичні засади гейміфікації та специфіка японської лексики. У другому розглядаються сучасні мобільні додатки та методичні підходи до їх використання у викладанні. Третій розділ присвячено аналізу перспектив впровадження гейміфікованих технологій у навчальний процес та формулюванню практичних рекомендацій.

Розділ 1. Теоретичні основи гейміфікації у навчанні іноземних мов

1.1. Поняття гейміфікації та її освітній потенціал

У сучасних освітніх практиках дедалі більшої популярності набуває використання гейміфікації — явища, яке трактується як застосування ігрових механік у неігровому контексті з метою підвищення мотивації, залучення користувачів і підтримки інтересу до виконання завдань. Як зазначає Deterding та співавт. (2011), гейміфікація — це процес інтеграції елементів гри, таких як бали, рівні, нагороди, конкуренція чи сюжет, у середовище, де гра не є самоціллю. Таким чином, гра виступає не як розвага, а як інструмент формування стійкої навчальної поведінки.

В освітньому контексті гейміфікація спрямована передусім на створення сприятливого психологічного клімату, підтримку регулярності навчання та підвищення внутрішньої мотивації студентів. Дослідження Wang & Warschauer (2021) свідчить про позитивний вплив ігрових елементів на когнітивну активність студентів, їхню зосередженість і задоволеність процесом навчання. Застосування гейміфікації також дозволяє урізноманітнити форми подачі матеріалу, що є особливо актуальним у вивченні складних мовних одиниць, зокрема лексики.

Сучасна педагогіка трактує гейміфікацію не лише як технологію підвищення зацікавленості, а і як засіб розвитку компетентностей. За умов правильної інтеграції вона сприяє формуванню навичок самостійного навчання, планування, рефлексії та самоконтролю. Крім того, гейміфіковані платформи часто передбачають систему зворотного зв'язку, яка сприяє негайному усвідомленню помилок та поступовому самокоригуванню.

Окремої уваги заслуговує й соціальний аспект гейміфікації. У багатьох випадках навчальні додатки використовують елементи рейтингу або спільних досягнень, що активізує не лише особисту, а й групову мотивацію. Це створює додаткові умови для неформального змагання і взаємопідтримки серед студентів.

Таким чином, гейміфікація в освіті постає як багатовимірний інструмент, що поєднує дидактичну ефективність з емоційною привабливістю, і має потенціал значно підвищити ефективність вивчення іноземної мови.

1.2. Особливості японської лексики як об'єкта вивчення

Лексика японської мови має низку рис, які значно ускладнюють її засвоєння для іноземних студентів. Насамперед це пов'язано з графічною системою письма, що включає поєднання трьох алфавітів — хірагани, катакани та канджі. Особливо складним є засвоєння ієрогліфів (канджі), кожен з яких може мати кілька прочитань залежно від контексту, граматичних ознак і словотворчих моделей. Навіть на базовому рівні навчання студенти змушені запам'ятовувати сотні лексичних одиниць, що не мають прозорих аналогів у рідній мові.

Крім того, японська лексика характеризується високим ступенем полісемії, омонімії та складною системою словотвору. Одне й те саме слово може змінювати значення залежно від інтонації, контексту або соціального статусу мовця. Велику роль відіграють також частки, постпозиційні конструкції та складні багатокомпонентні слова, що ускладнює засвоєння значень і правильне вживання нових слів.

Важливим елементом лексичної системи японської мови є кейго — система мовної ввічливості, що зумовлює вибір лексики залежно від соціальних ролей учасників комунікації. Для іноземного студента це означає не лише механічне запам'ятовування синонімів, а й розуміння тонких соціокультурних відмінностей: наприклад, коли слід використовувати поважні форми (сонкейго), скромні (кендзього) або нейтральні. Таким чином, вивчення лексики у японській мові тісно пов'язане з набуттям міжкультурної компетентності.

Соціокультурний вимір японської лексики проявляється також у тому, як часто в мові використовуються запозичення з англійської (гайрайго), архітектоніка слів із китайських компонентів, а також значна кількість лексичних одиниць, пов'язаних із формулами ввічливості, жанровою специфікою текстів або стилістичними рівнями мовлення. Це створює додаткові виклики при вивченні, оскільки студенти мають не лише

засвоїти значення, а й вміти розрізняти доречність уживання певних слів у формальній чи неформальній ситуації.

Отже, японська лексика виступає не лише набором слів, які потрібно вивчити, а й цілісною системою, глибоко вплетеною в культуру мовлення, соціальні норми та комунікативну поведінку. Саме тому навчання лексики японської мови потребує особливого підходу, який поєднує лінгвістичні, когнітивні та соціокультурні аспекти.

1.3. Труднощі засвоєння лексики японської мови та роль гейміфікації у подоланні бар'єрів

Процес засвоєння лексики японської мови супроводжується низкою труднощів як когнітивного, так і соціокультурного характеру. Навіть студенти, які володіють основами граматики та мають початкові навички читання, часто стикаються з проблемами у вживанні лексичних одиниць у контексті, розрізненні синонімів, оволодінні ввічливими формами мовлення тощо. Ці труднощі обумовлені як особливостями японської мовної системи, так і відсутністю в освітньому процесі достатньо адаптованих засобів навчання.

На думку багатьох дослідників (зокрема, Wang & Warschauer, 2021; Iqbal & Widyastuti, 2023), одним із чинників, що стримує ефективне засвоєння лексики, є нестача внутрішньої мотивації та повторюваності у традиційних форматах занять. Крім того, студенти не завжди здатні оцінити правильність уживання слова без контексту, що особливо критично у випадку кейго, де вибір форми залежить не від граматичних правил, а від соціальних очікувань. Це створює фрагментарне сприйняття лексичної системи та утруднює її повноцінне функціональне засвоєння.

Додатковим бар'єром є когнітивне навантаження, спричинене одночасним запам'ятовуванням форми слова, його написання канджі, вимови, граматичних особливостей і стилістичної доречності. За таких умов студенти часто потребують наочності, повторення та самоконтролю — саме тих елементів, які забезпечує гейміфікація.

Ігрові механіки, застосовані у навчанні, можуть компенсувати ці проблеми шляхом створення комфортного, адаптивного й варіативного середовища. Додатки на кшталт Duolingo, Drops чи LingoDeer передбачають візуалізацію, частотне повторення, гнучкий темп і зворотний зв'язок, що допомагає формувати стабільні асоціації та відчуття досягнення. Ба більше, гейміфікація сприяє включенню емоційного чинника в навчання, що є важливим аспектом з точки зору теорії мотивації.

Таким чином, труднощі у вивченні японської лексики не зводяться лише до мовної складності — вони мають також когнітивний і соціокультурний вимір. Відповідно, навчальні інструменти повинні не лише подавати матеріал, а й активізувати пізнавальні стратегії, знижувати психологічні бар'єри та підтримувати мотивацію. У цьому контексті гейміфікація постає як ефективний засіб подолання типових труднощів, пов'язаних із вивченням лексики.

У першому розділі було проаналізовано теоретичні засади гейміфікації та особливості лексичної системи японської мови як об'єкта навчання. З'ясовано, що гейміфікація виступає не лише інструментом мотивації, а й комплексним педагогічним засобом, який сприяє самостійності, регулярності та активному залученню студентів до навчального процесу. Завдяки використанню ігрових механік гейміфіковані додатки дозволяють забезпечити повторюваність, зворотний зв'язок і адаптивність контенту, що особливо важливо у контексті опанування іноземної лексики.

Лексика японської мови має ряд складностей, пов'язаних з її графічною, семантичною та соціокультурною специфікою. Вивчення японської лексики вимагає від студента не лише запам'ятовування форми та значення слова, а й розуміння стилістичної та контекстуальної доречності його вживання, зокрема в системі мовної ввічливості (кейго). Це зумовлює потребу в навчальних інструментах, здатних охопити як мовну, так і культурну складову лексичного матеріалу.

Проаналізовані труднощі засвоєння лексики — когнітивні, лінгвістичні й мотиваційні — вказують на необхідність пошуку інноваційних, гнучких методів викладання. Гейміфікація, як показує сучасна освітня практика, здатна частково компенсувати ці бар'єри, створюючи середовище, що

сприяє не лише засвоєнню, а й утриманню лексичних одиниць у довготривалій пам'яті.

Отже, поєднання теоретичних підходів до гейміфікації з урахуванням лінгвокультурної специфіки японської лексики створює передумови для формування ефективної методики лексичного навчання. У наступному розділі буде розглянуто практичне втілення таких підходів у вигляді цифрових ресурсів, а також оцінено їхню дидактичну доцільність.

Розділ 2. Імплементація гейміфікації у навчанні лексики японської мови

2.1. Огляд і аналіз мобільних додатків та онлайн-ігор для вивчення японської лексики

У сучасній лінгводидактиці мобільні додатки відіграють дедалі важливішу роль, зокрема у процесі засвоєння лексичного матеріалу. Завдяки поєднанню інтерфейсної простоти, доступності та гейміфікованих елементів, ці інструменти здатні зробити навчання більш залученим, гнучким та персоналізованим. Гейміфікація у додатках для вивчення японської мови дозволяє компенсувати складність графічної системи письма, багатозначність та контекстуальну варіативність лексики, пропонуючи користувачеві повторюваність, емоційне підкріплення та візуальну підтримку.

Duolingo

Duolingo — один із найвідоміших застосунків для вивчення мов, зокрема японської. Його структура побудована за принципом гри: користувач проходить «рівні», виконує вправи у вигляді міні-ігор, отримує бали досвіду (XP), відкриває нові теми та отримує досягнення. Механіка прогресу реалізована через візуальну карту з уроками, яка підтримує мотивацію за рахунок чіткої структури і зворотного зв'язку.

У курсі японської мови в Duolingo основна увага приділяється вивченню лексики на базовому рівні, включаючи слова, записані хіраганою, катаканою і поступово — канджі. Впровадження повторюваних циклів (вправи на повторення, тестування, підказки) дозволяє користувачеві закріплювати лексику в ігровому режимі. Крім того, функція змагань з іншими користувачами (таблиці лідерів) підтримує регулярну активність.

Drops

Drops позиціонує себе як «візуальний словник», який поєднує графічні образи з японською лексикою. Додаток обмежує тривалість заняття до 5 хвилин, що формує звичку до щоденного навчання і уникає перевантаження. Лексика подається з картинкою, транскрипцією, вимовою, прикладом — і закріплюється через прості дотикові вправи: перетягування, зіставлення, вибір.

Гейміфікація реалізована через нагороди, таймер, досягнення, візуальний прогрес. Такий підхід, за даними Wang & Warschauer (2021), стимулює асоціативне запам'ятовування та підходить студентам з візуальним стилем навчання.

LingoDeer

LingoDeer спеціалізується на мовах Східної Азії, включно з японською, і пропонує структуроване, граматично обґрунтоване вивчення лексики. Гейміфікація реалізується через систему досвіду, значків, коротких вправ і нагород.

На відміну від Duolingo, LingoDeer подає слова не у випадковому порядку, а за тематичним і граматичним принципом. Завдяки аудіосупроводу носіїв мови, транскрипції та повторюваності, додаток є ефективним саме для початкового й середнього рівня засвоєння японської лексики (Iqbal et al., 2022).

Quizlet

Quizlet — це платформа для створення та використання флеш-карток, яка включає гейміфіковані режими навчання, такі як Match, Gravity, Live. Хоча вона не є спеціалізованою для японської мови, проте завдяки величезній спільноті користувачів у ній наявна велика база готових лексичних наборів японських слів, включаючи канджі, читання та переклад.

Гейміфікація тут забезпечується змагальними режимами, таймерами, рейтингами, а також можливістю створювати власні тести. Quizlet дозволяє викладачам інтегрувати картки у заняття, а студентам — практикувати лексику автономно (Rukmono & Widyastuti, 2019).

Human Japanese

Human Japanese — це додаток, орієнтований на глибоке пояснення японської мови, з включенням лексичних вправ, інфографіки, аудіо та культурного контексту. Гейміфікація тут не така яскрава, як у Duolingo чи Drops, однак реалізована через рівні, інтерактивність, нагороди за прогрес. Зміст подається у формі міні-лекцій з практичними завданнями, що дозволяє поєднати рефлексію з активною практикою лексики.

Порівняльна характеристика

Додаток	Гейміфікація	Орієнтація на лексику	Адаптованість під японську	Особливості
Duolingo	Бали, досягнення, змагання	+++	++	Масовий, простий
Drops	Візуалізація, обмеження часу	+++	+++	Короткі сесії, графіка
LingoDeer	Значки, рівні, XP	++	+++	Східноазійський фокус
Quizlet	Ігри, флеш-картки	++	++	Режими Match, Live
Human Japanese	Лекції + вправи	++	+++	Пояснення + контекст

Серед проаналізованих додатків найвищий рівень гейміфікації демонструє Duolingo, однак саме Drops і LingoDeer є більш адаптованими до потреб вивчення японської лексики завдяки тематичному структуруванню та мультимодальності. Quizlet ідеально підходить для тренування та повторення лексики, зокрема у класній роботі або самостійному навчанні. Human Japanese, попри мінімальну гейміфікацію, є цінним джерелом глибшого засвоєння та розуміння слів у контексті.

Окрему увагу привертають нові експериментальні проєкти, такі як Wagotabi, які демонструють потенціал сюжетної гейміфікації у вивченні мови. Вони можуть стати цікавим доповненням до базових інструментів, однак поки залишаються нішевими.

2.2. Методичні підходи до організації навчання лексики з використанням гейміфікованих ресурсів

Гейміфікація у навчанні японської мови розглядається не лише як засіб підвищення інтересу, а як дидактичний інструмент, що забезпечує варіативність подачі матеріалу, повторюваність, адаптивність і формування позитивного навчального досвіду. Особливого значення вона набуває при

вивченні лексики, яка в японській мові відзначається складною графічною системою, соціокультурною умовністю вживання та високим навантаженням на короткотривалу пам'ять студента.

Методичні засади використання гейміфікованих додатків передбачають інтеграцію таких компонентів:

- візуалізація та асоціативне мислення (зображення + канджі → Drops, LingoDeer);
- поетапне введення лексики з повторенням (повтор через інтервали, розклад репетиції → Quizlet, Anki);
- моментальна перевірка правильності з підказками (елементи зворотного зв'язку → Duolingo);
- накопичувальна система мотивації (нагороди, рівні, streak — усі топові платформи).

Ці компоненти добре узгоджуються з особливостями сприйняття інформації іноземними студентами. Наприклад, повторюваність через короткі блоки (5–10 слів) дозволяє не лише запам'ятати графічне зображення слова, а й співвіднести його з вимовою, значенням і варіантами контекстного вживання. Це є надзвичайно важливим при засвоєнні полісемічної лексики та кейго — ввічливих форм, які мають специфічне вживання залежно від соціальної ситуації.

Приклад навчального завдання у гейміфікованому середовищі:

У застосунку LingoDeer студенту пропонується обрати правильне значення слова 「働く」 (працювати) з чотирьох варіантів, після чого система надає зворотний зв'язок та приклад речення з цим словом. У разі правильної відповіді студент отримує бонусні бали, а при повторному виконанні — стислу

граматичну підказку. Таким чином, задіяні ігрові елементи поєднуються з етапами зміцнення лексичних одиниць.

Гейміфікація також сприяє формуванню автономності у навчанні. Завдяки можливості самостійно регулювати темп, обирати рівень складності, повертатися до складних слів і відстежувати прогрес, студенти формують навички самоконтролю, що є важливим у контексті змішаного та дистанційного навчання.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що гейміфіковані підходи до навчання лексики забезпечують як емоційну залученість, так і дидактичну ефективність. Вони особливо доцільні у випадку японської мови, де вивчення лексичних одиниць без контексту й без повторення часто не дає очікуваного результату.

Практична частина дослідження була присвячена вивченню того, як студенти оцінюють власний досвід використання гейміфікованих додатків, які ресурси вважають найбільш ефективними, та наскільки такі інструменти дійсно сприяють засвоєнню японської лексики.

2.3 Аналіз результатів опитування студентів щодо використання гейміфікованих ресурсів у вивченні японської лексики

З метою уточнення актуальності та ефективності гейміфікованих методів навчання японської лексики було проведено онлайн-опитування серед студентів, які навчаються за спеціальністю «японська філологія». Опитування відбувалося в анонімному форматі, із використанням Google Форми, та включало 10 закритих запитань, що охоплювали основні аспекти теми: досвід використання гейміфікованих ресурсів, оцінку їх ефективності, труднощі у вивченні лексики та ставлення до можливості впровадження таких інструментів у формальні курси.

У дослідженні взяли участь 44 респонденти, переважно студенти 2–4 курсів із середнім або вищим рівнем володіння японською мовою (N3–N2 за шкалою JLPT). Така вибірка є релевантною до цілей дослідження, адже дозволяє оцінити досвід тих, хто вже має базову лексичну підготовку та стикається з труднощами у засвоєнні складнішого мовного матеріалу.

Результати опитування засвідчили, що 77% студентів вже використовували гейміфіковані додатки для вивчення японської лексики. Серед найбільш відомих були названі Duolingo, Drops, LingoDeer, хоча найчастіше респонденти зазначали «Інші / не пам'ятаю», що свідчить про певну фрагментарність у використанні таких ресурсів і потребу в більш цілеспрямованому ознайомленні студентів із можливостями гейміфікації. Найпривабливішими рисами таких додатків студенти назвали доступність, зручність і можливість самостійного регулювання темпу навчання.

3. Чи використовували ви коли-небудь гейміфіковані додатки для вивчення японської лексики?

44 відповіді

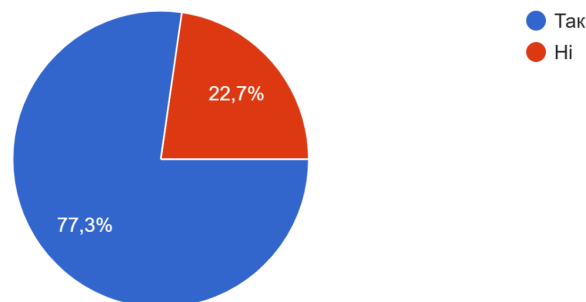


Рис. 1. Частка студентів, які використовували гейміфіковані ресурси для вивчення лексики японської мови

Аналіз відповідей на запитання про труднощі у вивченні лексики виявив три основні проблеми: брак часу або мотивації, складність запам'ятовування канджі та відсутність контекстуального вживання лексем. Ці фактори напрямую пов'язані з особливостями японської мови і підтверджують доцільність використання цифрових гейміфікованих ресурсів, які здатні компенсувати вказані обмеження шляхом повторення, візуалізації та інтерактивності.

5. Які труднощі виникали під час вивчення японської лексики? (можна обрати кілька)

44 відповіді

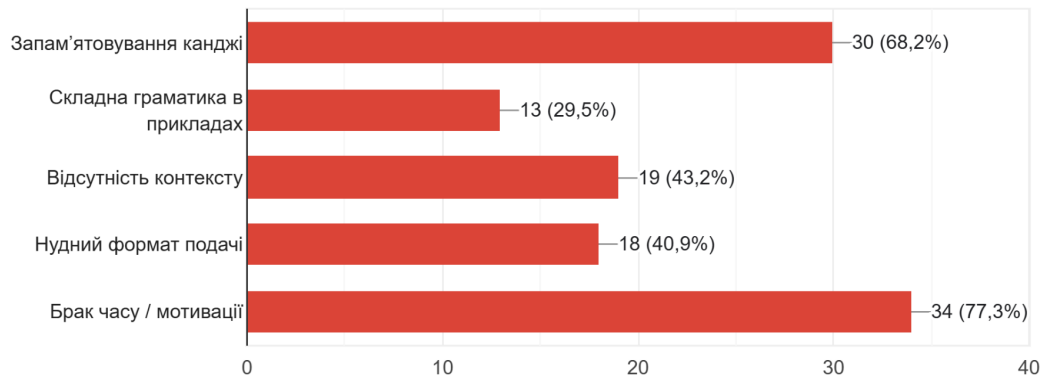


Рис. 3. Найпоширеніші труднощі у вивченні японської лексики за результатами опитування

Студенти також висловили свої уподобання щодо форм подачі лексичного матеріалу: найзручнішими було названо флеш-картки (наприклад, у форматі Quizlet) та тести/вікторини, які дозволяють перевірити знання у ігровій формі. Середній рівень оцінки ефективності гейміфікованих ресурсів склав 3.75 з 5, що свідчить про позитивне, хоча й помірковане ставлення до таких інструментів як допоміжних засобів навчання.

9. Наскільки ефективним ви вважаєте використання гейміфікованих інструментів? (по шкалі від 1 до 5)

44 відповіді

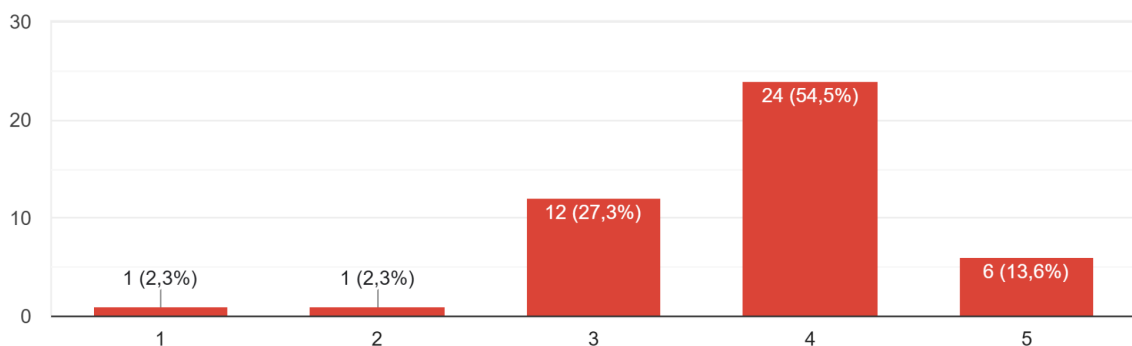


Рис. 2. Оцінка ефективності гейміфікації за шкалою 1–5

На запитання про доцільність включення гейміфікованих платформ до формального курсу японської мови 52% респондентів відповіли ствердно, ще 27% — «лише як додатковий ресурс». Це свідчить про наявність інтересу до використання таких інструментів у навчальному процесі, водночас підкреслюючи, що більшість студентів розглядають гейміфікацію як підтримувальний, а не основний формат вивчення лексики.

Таким чином, результати опитування підтвердили наявність запиту на гейміфіковані ресурси серед студентів, а також виявили ті аспекти навчального процесу, які потребують додаткової уваги — зокрема, формування внутрішньої мотивації, розвиток контекстного мислення та систематизація лексичних знань. Ці результати становлять емпіричну основу для подальших рекомендацій щодо адаптації гейміфікації до потреб студентів-японістів.

Розділ 3. Перспективи впровадження гейміфікованих підходів у навчання японської лексики

3.1. Аналіз можливостей і обмежень гейміфікації у вивченні японської лексики

Гейміфікація, як уже було показано в попередніх розділах, має значний потенціал для активізації навчального процесу, особливо у вивченні лексики іноземних мов. У випадку японської мови, яка відзначається складною системою письма, соціолінгвістично зумовленою лексикою та високим рівнем формальності, використання гейміфікованих ресурсів дозволяє частково компенсувати складність засвоєння через візуальність, повторення, адаптивність і доступність.

Серед основних **переваг гейміфікації** для студентів-японістів можна виділити:

- підвищення внутрішньої мотивації за рахунок елементів досягнення (бали, рівні, винагороди);

- формування стійкої навчальної звички через механізми регулярності (стрик, нагадування, щоденні вправи);
- наочність та інтерактивність, які сприяють кращому запам'ятовуванню лексики (особливо канджі);
- можливість самостійного контролю прогресу та повторення у зручному темпі.

Разом із тим, гейміфікація не є універсальним рішенням. У ході аналізу літератури й результатів опитування було виявлено також низку **обмежень**:

- гейміфіковані додатки часто подають лексику поза контекстом, що ускладнює її функціональне засвоєння;
- акцент на швидкість і кількість правильних відповідей іноді знижує глибину розуміння;
- існує ризик того, що ігрова складова витіснить рефлексію й системність;
- багато популярних додатків є надто загальними й не враховують специфіку японської ввічливої мови, стилістичних рівнів і соціокультурного коду.

Крім того, ефективність гейміфікації напряду залежить від **навчальної дисципліни та супроводу**. Без цілеспрямованої інтеграції в курс, ігрові ресурси можуть залишитися лише фоновим інструментом, який використовується нерегулярно і без зв'язку з іншими формами мовної підготовки. Саме тому гейміфікацію доцільно розглядати як **доповнення до формального навчання**, а не як повноцінну альтернативу традиційним методам викладання лексики.

Таким чином, гейміфікація має як дієві переваги, так і чіткі обмеження. Її потенціал розкривається повніше за умов поєднання з іншими методами, педагогічного супроводу, а також адаптації до конкретної мовної ситуації, якою є японська лексика з її багатшаровою семантикою та

соціокультурною зумовленістю.

3.2. Перспективи використання гейміфікації в українській системі вищої освіти

Попри зростання зацікавленості до інноваційних форм викладання, гейміфікація залишається відносно новим явищем для української системи вищої освіти. У галузі викладання японської мови її використання має поодинокий характер і, як правило, не інтегрується системно в офіційні навчальні програми. Основна увага в багатьох закладах і надалі зосереджена на перекладознавчих дисциплінах, граматиці та читанні, тоді як вивчення лексики здебільшого реалізується у традиційний спосіб — через списки слів і механічне запам'ятовування.

Результати проведеного опитування свідчать, що студенти мають позитивний досвід використання гейміфікованих ресурсів і сприймають їх як ефективний допоміжний інструмент. Це дає підстави для припущення, що впровадження таких елементів у формальний навчальний процес є не лише можливим, а й доцільним з методичної точки зору. Зокрема, ігрові платформи можуть бути використані:

- як додатковий ресурс для закріплення лексики поза межами аудиторного часу;
- як частина системи самоконтролю й самоперевірки;
- у вигляді невеликих завдань на повторення під час занять або в домашніх завданнях.

Однією з переваг гейміфікації є її **гнучкість у використанні**. Викладач може обирати ті ресурси, які найкраще відповідають навчальним цілям: для початкового рівня — з акцентом на запам'ятовування канджі (наприклад, Drops), для середнього — платформи зі структурованою граматикою й лексикою (LingoDeer), для просунутого — створення власних курсів на базі Quizlet чи Anki. Усе це дозволяє адаптувати ігровий компонент до рівня групи й особливостей навчальної програми.

Разом з тим, успішне впровадження гейміфікації в українських університетах потребує певних умов: наявності цифрової інфраструктури,

базової технічної підготовки викладача, а також узгодженості між ігровими завданнями та тематичним наповненням курсу. Без цих умов існує ризик формального використання гейміфікації, яка не матиме освітньої ефективності.

Отже, гейміфікація має перспективу бути інтегрованою в українську систему підготовки фахівців-японістів як **гнучкий, адаптивний і мотиваційно орієнтований компонент навчання**, що підтримує вивчення лексики і може ефективно доповнювати традиційні методи.

3.3. Пропозиції щодо імплементації гейміфікованих підходів у вивчення японської лексики

З урахуванням переваг і обмежень гейміфікації, виявлених у ході теоретичного аналізу та емпіричного дослідження, можна сформулювати низку практичних пропозицій щодо її впровадження в систему навчання японської лексики у вищій школі України.

По-перше, гейміфікація має бути **інтегрованою, а не ізольованою** частиною курсу. Ігрові механізми можуть бути ефективними лише за умови, якщо їх вбудовано у загальну логіку мовної підготовки — наприклад, як форма закріплення лексики після теми, або як варіант домашнього завдання зі зворотним зв'язком. Це дозволить уникнути формального використання ігрових платформ і забезпечити цілісність навчального досвіду.

По-друге, доцільним є впровадження **поетапного ускладнення завдань** у гейміфікованих середовищах: спочатку — флеш-картки для первинного ознайомлення зі словом, далі — вправи на розпізнавання значення в контексті, а згодом — інтерактивні тести зі вставлянням або перекладом, які вимагають активного відтворення. Такий підхід відповідає принципам когнітивної обробки інформації та формування довготривалої пам'яті.

По-третє, рекомендується **поєднувати гейміфікацію з елементами соціального змагання або колективної участі**, що особливо ефективно у молодіжному середовищі. Це може бути реалізовано через рейтингові таблиці в додатках або створення міні-челенджів між студентами

(наприклад, хто за тиждень повторить більше слів або пройде більше рівнів у додатку).

По-четверте, варто створити **базу рекомендованих ресурсів**, адаптовану до конкретного курсу японської мови. Наприклад, для початкового рівня доцільно використовувати Drops, для середнього — LingoDeer, а на просунутому рівні — Quizlet з тематичними наборами, створеними викладачем. Це зменшить фрагментарність і дозволить уникнути випадкового вибору студентами малоефективних або неякісних додатків.

Окремої уваги заслуговує питання **підготовки викладача**. Щоб гейміфікація була ефективною, педагог має розуміти її дидактичну функцію, вміти інтегрувати ресурси у структуру заняття та оцінювати їхній результат. Відтак, важливо проводити методичні семінари або воркшопи для викладачів іноземних мов із цифрової грамотності та інноваційного навчання.

Таким чином, впровадження гейміфікованих підходів до вивчення японської лексики є реалістичним за умови методичної цілеспрямованості, педагогічної підтримки та поетапного розширення. За належної організації гейміфікація здатна не лише доповнити, а й суттєво посилити традиційне навчання у вищій школі.

Висновки

У своїй курсовій роботі я дослідила можливості впровадження гейміфікації як інноваційного підходу до навчання лексики японської мови. Метою дослідження було проаналізувати ефективність гейміфікованих ресурсів у формуванні лексичної компетентності студентів-японістів. Комплексний аналіз теоретичних джерел, сучасних мобільних додатків і практичних результатів анкетування дозволив мені зробити низку висновків.

Я з'ясувала, що гейміфікація справді має потенціал як дидактичний інструмент: вона сприяє підвищенню мотивації, регулярності, формує навчальну звичку та позитивно впливає на емоційне сприйняття навчального процесу. У контексті японської мови, яка відзначається складною графічною системою письма, соціокультурною варіативністю лексики та високим когнітивним навантаженням, гейміфіковані платформи

можуть частково компенсувати ці труднощі через візуалізацію, повторення, адаптивність і самоконтроль.

У своїй роботі я також проаналізувала функціонал таких додатків як Duolingo, Drops, LingoDeer, Quizlet та інших. Вони по-різному реалізують принципи гейміфікації, проте всі демонструють позитивний вплив на процес засвоєння лексики, особливо на початкових і середніх етапах навчання. Я виявила, що найбільш ефективними є ті ресурси, які поєднують візуальний компонент, частотне повторення та зворотний зв'язок.

Результати опитування, яке я провела серед студентів спеціальності «японська філологія», підтвердили загальну позитивну оцінку гейміфікованих інструментів: 77% респондентів використовували такі додатки, а середня оцінка ефективності склала 3.75 з 5. Більшість опитаних вважає доцільним включення гейміфікації до формальних курсів, хоча й не як основний, а як додатковий компонент навчання. На основі цих даних я зробила висновок, що гейміфікація може успішно поєднуватись із традиційними методами та посилювати ефективність лексичної підготовки.

Робота також дозволила мені визначити потенційні ризики та обмеження використання гейміфікації. Зокрема, я звернула увагу на те, що в багатьох додатках лексика подається поза контекстом, що може обмежувати її глибоке засвоєння. Крім того, ефективність таких платформ значною мірою залежить від регулярності використання, рівня автономності студента та педагогічної підтримки.

Отже, я можу стверджувати, що гейміфікація є перспективним інструментом для оновлення методик викладання японської мови, зокрема у частині вивчення лексики. Її впровадження можливе й доцільне в українській системі вищої освіти за умов адаптації до специфіки курсу, методичної обґрунтованості та підтримки з боку викладачів. У подальших дослідженнях я вбачаю доцільним аналіз порівняльної ефективності різних типів гейміфікованих завдань, а також розробку спеціалізованих ресурсів для україномовного середовища.

Список використаних джерел

1. Wang X., Warschauer M. The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning. 2021.
2. Iqbal M., Nasir M., Widyastuti R. Game-based Learning to Increase Japanese Language Learning Motivation. 2022.
3. Iqbal M., Widyastuti R. Exploring the Impact of Octalysis Gamification in Japanese M-learning. 2023.
4. Rukmono S., Widyastuti R. Gamification of Mobile-based Japanese Language Shadowing. 2019.
Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification' // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. 2011.
5. Колоїз Ж. В. Основи академічного письма: практикум. Кривий Ріг: ФОП Маринченко С. В., 2019. 128 с.
6. Костирко Т. М., Ларенкова С. В., Бондар І. В., Жигалкіна М. С. Академічне письмо: навчальний посібник. Миколаїв: НУК, 2022. 144 с.
7. Фенцик О. В. Цифрові інструменти як засіб реалізації змішаного навчання іноземних мов // Інноваційна педагогіка. 2021. № 39 (1). С. 108–112.
8. Савченко Л. О. Гейміфікація як інноваційна технологія у вивченні іноземних мов // Освітній простір України. 2020. № 18. С. 82–88.
9. Anki [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://apps.ankiweb.net/>
10. Duolingo [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.duolingo.com/>
11. LingoDeer [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.lingodeer.com/>
12. Drops [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://languagedrops.com/>
13. Quizlet [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quizlet.com/>