

**Наталія Лівіцька,**  
кандидат філологічних наук,  
старший викладач кафедри освітології і педагогіки  
Західноукраїнського національного університету

## **ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ В ПРОФЕСІЙНІЙ ОСВІТІ: ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

Гейміфікація, що трактується як інтеграція ігрових елементів у навчальний процес з метою підвищення мотивації, залучення та активної участі здобувачів освіти, сьогодні викликає значний інтерес у дослідників. Однак більшість існуючих наукових праць зосереджуються переважно на загальних аспектах її впровадження чи застосування в окремих дисциплінах (Є. Антонов, П. Лічті, І. Махович, О. Попадич), тоді як систематичні дослідження потенціалу гейміфікації, зокрема для розвитку комунікативних умінь у контексті професійної освіти, залишаються фрагментарними. Водночас комунікативна компетентність визнається одним із ключових компонентів професійного успіху в епоху «економіки знань». Це робить пошук ефективних інструментів для її формування особливо актуальним завданням для сучасної педагогічної науки. Ця проблема набуває виняткового значення у сфері професійної освіти, де необхідно не тільки розвивати загальні комунікативні навички, а й формувати специфічну здатність до професійно орієнтованої комунікації, що відповідає стандартам конкретної галузі знань.

Згідно з останніми дослідженнями, «інтеграція стратегій навчання із використанням активних і спільних методологій через гейміфікацію значно покращує когнітивні навички в університетському контексті, включаючи вирішення проблем [6]. Аналогічно, дослідження у сфері вищої освіти – «Teaching soft skills in higher education through serious games: validation of the Compete! gamification» – демонструє, що серйозні ігри можуть значно підвищити усвідомлення студентами важливості soft-skills, зокрема ефективної комунікації та роботи в команді. Тобто, поєднання гейміфікації із професійною освітою може слугувати дієвим механізмом формування комунікативної компетентності майбутніх фахівців [5]. Результати сучасних емпіричних досліджень підтверджують ефективність ігрових та гейміфікованих технологій як засобу розвитку комунікативної компетентності в умовах студентоцентрованого освітнього контексту. Зокрема, у дослідженні І. Білоус та співавт. (I. Vilous et al.) доведено, що використання game-based технологій сприяє підвищенню активності здобувачів освіти, розвитку мовленнєвої ініціативності та здатності до продуктивної міжособистісної взаємодії, що має безпосередню проєкцію і на систему професійної освіти [2].

Гейміфікація володіє унікальним потенціалом атмосферної зміни освітнього процесу, особливо коли йдеться про розвиток таких складних умінь як комунікативна компетентність. Найбільш очевидна перевага гейміфікації полягає в тому, що вона радикально змінює мотиваційну налаштованість студентів, причому не через примітивне «маніпулювання» зовнішніми

винагородами, як це часто критикують опоненти цього підходу, а через створення середовища, де сам процес навчання стає внутрішньо цікавим і значущим для здобувачів освіти, що цілком узгоджується із положеннями теорії самодетермінації Е. Деці та Р. Раяна (2000 р.) про роль базових психологічних потреб у формуванні внутрішньої мотивації.

З практичного досвіду, можемо стверджувати, що методи навчання професійної комунікації часто страждають від «синдрому штучності», коли студенти виконують комунікативні вправи механічно, без справжньої залученості, розуміючи їх як формальну вимогу освітньої програми, а не як можливість розвитку реальних професійних навичок. Гейміфікація ж створює ігровий простір, де комунікація стає необхідною умовою досягнення значущих для здобувачів цілей (квестові завдання, рольова взаємодія, рівневі ускладнення, елементи випадковості і т.п.), і ця контекстуалізація комунікативної діяльності робить її більш оригінальною та осмисленою для здобувачів освіти. Приміром, використовуючи прийом рольової гри, де здобувачі вищої освіти мали виконувати різні професійні ролі та взаємодіяти один з одним для вирішення навчальних кейсів, спостерігаємо якісно інший рівень залученості порівняно із традиційними дискусіями чи презентаціями. Здобувачі справді переживали свої комунікативні успіхи та невдачі як значущі події, а не просто як оціночні епізоди.

Цінним аспектом гейміфікації вважаємо і те, що вона дозволяє створити *психологічно безпечне середовище для комунікативних експериментів*, де право на помилку не просто декларується викладачем, а вбудовується в саму логіку ігрового процесу через механізми множинних спроб, альтернативних шляхів досягнення цілей та конструктивного зворотного зв'язку. Очевидно це є критично важливим для розвитку комунікативної компетентності, яка за своєю природою вимагає практики, рефлексії та постійного вдосконалення. Так здобувачі, які зазвичай уникають активної участі в обговореннях через страх оцінювання або комунікативну тривожність, у гейміфікованому середовищі демонструють набагато більшу готовність до ризику та експериментування із різними комунікативними стратегіями. *Ігровий контекст знижує тривожність (загрозливість) ситуації* та дозволяє сприймати невдачі як частину освітнього процесу, а не як особисті невдачі. Це особливо важливо для розвитку таких аспектів комунікативної компетентності як *ініціативність у спілкуванні, гнучкість комунікативних стратегій та здатність до конструктивної взаємодії* в конфліктних або напружених ситуаціях, які важко розвивати в умовах традиційного оціночного навчання.

Ще одна суттєва перевага гейміфікації полягає в тому, що вона природним чином *стимулює колаборативну взаємодію між студентами*, що сприяє розвитку не лише вербальних комунікативних навичок, але й здатності до командної роботи, емпатії та розвитку так званого «соціального інтелекту» як важливих складових комунікативної компетентності. У моїй практиці особливо ефективними виявилися кооперативні квести, де студенти об'єднувалися в команди для вирішення комплексних професійних завдань, що вимагали інтеграції різних компетенцій та інтенсивної міжособистісної взаємодії. Цікаво,

що, студенти, які спочатку демонстрували низький рівень комунікативних навичок, поступово покращували їх через щоденну практику в контексті значущої для них колективної діяльності. При цьому важливо, що гейміфікація створює природні ситуації для різних типів комунікації, від формальних презентацій результатів роботи команди до неформальних обговорень стратегій, від письмової документації процесів до спонтанних усних переговорів, що дозволяє студентам розвивати *мультимодальну комунікативну компетентність*, адекватну вимогам сучасного професійного середовища.

Гейміфікація також надає унікальні можливості для *персоналізації навчального досвіду та адаптації до індивідуальних особливостей здобувачів*, що є особливо важливим з огляду на те, що комунікативна компетентність розвивається по-різному у різних людей залежно від їхніх попередніх досвідів, особливостей характеру та когнітивних умінь. Через систему альтернативних шляхів прогресії, різноманітних типів завдань та можливостей вибору здобувачі освіти можуть фокусуватися на тих аспектах комунікативної компетентності, які є найбільш проблемними саме для них, рухаючись у власному темпі та отримуючи персоналізований зворотний зв'язок, що узгоджується з індивідуальні траєкторії професійного розвитку. Для прикладу, ефективною вважаємо практику, де студенти мають змогу обирати між різними видами комунікативної діяльності: від публічних виступів чи міжособистісних переговорів до письмової аргументації чи візуальної комунікації. Це дозволить кожному знаходити оптимальний баланс між зоною комфорту та зоною найближчого розвитку, що є ключовим для ефективного навчання.

Безсумнівно, впровадження гейміфікації у освітній процес не є панацеєю. Вона вимагає значних початкових інвестицій часу та немалих зусиль для розробки якісних ігрових елементів. Крім цього завжди існує ризик надмірного фокусування на змагальності чи винагородах у порівнянні із ґрунтовним, всебічним освітнім процесом. Однак, ми переконані, що при продуманому та педагогічно обґрунтованому впровадженні, гейміфікація є одним із найпотужніших інструментів розвитку комунікативної компетентності здобувачів освіти в умовах сучасної професійної підготовки.

### **Список використаних джерел**

1. Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»* № 100 (2022). С. 12-18. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>
2. Bilous, I., Shcherbiak, I., Maslak, V., Alnsour, R., Jarmoch, E. Z., & Hubková, S. (2025). Game-Based Technologies as a Tool for Developing Communicative Competence in Primary School Students within a Student-Centered Educational Context. *Journal of Education Culture and Society*, 16(2), 585-603. <https://doi.org/10.15503/jecs2025.3.585.606>
3. Holubiev V., Pushkar B., Shevchuk A., Mudrak R., Gomotiuk O. and Livitska N. "Revolutionizing Contact Center Knowledge Management: the Game-Changing Role of AI Large Language Models and Autonomous Agents in Text Organization and Optimization". (2024) *14th International Conference on Advanced*

*Computer Information Technologies (ACIT)*, Ceske Budejovice, Czech Republic, 2024, p. 778-783. <https://doi.org/10.1109/ACIT62333.2024.10712506>

4. Lichty, P. (2024). The Gamification of Augmented Reality Art. In: Geroimenko, V. (eds) *Augmented Reality Games II*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-54475-0\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-031-54475-0_13)

5. López-Serrano, Aida & McGowan, Nadia & Moreno Ger, Pablo & Burgos, Daniel. (2025). Teaching soft skills in higher education through serious games: validation of the Compete! gamification. *Smart Learning Environments*. 12. <https://doi.org/10.1186/s40561-025-00401-5>

6. Orozco Castro, W. J. (2025). Gamificación en la educación superior: Impacto en la comprensión lectora y la flexibilidad cognitiva. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 5(12), 27–34. <https://doi.org/10.53595/rlo.v5.i12.119>