



# НА ДОПОМОГУ ВЧИТЕЛЕВІ

<https://doi.org/10.37919/0201-419X-2024.100.20>

УДК 811.161.2'373

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ СЛОВЕСНОСТІ: ЗАСТОСОВУВАТИ ЧИ УНИКАТИ?

ДІЛЬНА

Оксана Андріївна,

кандидат філологічних наук,  
старший викладач кафедри  
гуманітарної освіти,  
Львівський обласний інститут  
післядипломної педагогічної освіти;  
вул. Огієнка, 18а, м. Львів, 79007;  
e-mail: dilnamartynyak@gmail.com  
ORCID: 0000-0001-7798-7374

Oksana

DILNA,

PhD in Philology, Senior Lecturer of the  
Humanities Education Department,  
Lviv Regional Institute of Post-Diploma  
Pedagogical Education;  
18a, Ohienka St., Lviv, 79007, Ukraine;  
e-mail: dilnamartynyak@gmail.com

*У статті проаналізовано випадки використання англійською мовою гейміфікація в професійній мові вчителів-словесників. З'ясовано основні причини появи й поширення цього слова, його семантичні та стилістичні особливості. Доведено, що аналізований англійзм не називає нового поняття, а заміняє українські словосполучення з прозорою семантикою.*

**Ключові слова:** англійзм, англосуржик, професіоналізм, дидактичні ігри.

У професійній мові сучасних освітян активно з'являються нові іншомовні слова, передовсім англійськи. З одного боку, цей стихійний процес підтверджує важливу роль англійської мови в міжнародній комунікації, а з другого – викликає неабияке занепокоєння мовознавців, адже нівелює використання власне

українських словотвірних моделей і словотворчих засобів. Тотальна англізація заважає нашій мові йти власне українськими словотворчими шляхами.

Про шкоду англізмів для розвитку нашої мови та про способи їхньої заміни українськими відповідниками в мовознавстві написано вже чимало, зокрема монографія І. Фаріон «Англізми і протианглізми: 100 слів у соціокультурному контексті». Але, як бачимо, лише наукових висновків і рекомендацій замало для того, щоб мовці свідомо уникали англізмів.

Із-поміж часто вживаних нових слів у комунікації педагогів привертає увагу слово *гейміфікація*. Очевидно, що цей похідник утворено від англійського слова *game* (гра). У методичній літературі його використовують для позначення методу, що передбачає використання ігор в освітньому процесі, приміром: *Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання* [Гавриліна]; *Гейміфікація уроків української мови і літератури як один із засобів підвищення мотивації учнів до навчання* [Редька].

Варто з'ясувати, чи доречним є термін-англізм *гейміфікація* та інші слова із цим коренем. Чи позначають вони нове явище в методиці викладання, чи лише осучаснюють та увиразнюють висловлювання, називаючи вже відомі методи в роботі педагога?

Як відомо, сучасного школяра треба зацікавити й захопити процесом навчання, умотивувати його до активної роботи на уроці. Із цією метою автори навчальних програм, підручників і методичних посібників поєднують ігрову діяльність із навчальною.

Ігри, які традиційно використовують у процесі навчання, називають дидактичними. У словнику педагогічних термінів читаємо: «Дидактичні ігри – це ігри для навчання й виховання дошкільників і школярів. Вони розвивають сенсорні (чуттєві) орієнтації дітей (на форму, розміри, колір, розташування предметів у просторі тощо), спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, вміння рахувати. Вони мають також важливе значення для морального виховання, сприяючи розвиткові цілеспрямованості, витримки, самостійності, виробляють вміння діяти згідно з певними нормами» [Гончаренко 1997: 89].

Розвиток інформаційних технологій спонукає до пошуку нових ефективних методів навчання або переосмислення та модернізації наявних. Одним із таких засобів, який дедалі частіше використовують педагоги, є *гейміфікація*, в основу якої покладено використання комп'ютерних ігор у процесі навчання [Антонов 2022: 251].

Англійське слово *game* має такі українські відповідники: *гра* і *партия*. У «Словнику новітніх англізмів» зазначено, що це слово використовують у спортивній терміносистемі на позначення частини матчу в тенісі, бриджі тощо. У розмовному стилі так називають комп'ютерну гру (СНА: 80).

Поява англійського слова *гейміфікація* в мові педагогів, вочевидь, спричинена популяризацією комп'ютерних ігор, відтак використанням їх у процесі навчання, а також активним уживанням англізма *гейм* у розмовному стилі, про що свідчить утворення низки спільнокоренових слів: *геймерити*, *геймер/ка*, *геймерство*, *геймерський*, *гейміфікація*, *гейміфікований*, *гейміфікувати* і *гейм-овер*. Прикметно, що «Словник новітніх англізмів» подає слова з коренем *гейм-* із ремаркою розмовне. Отже, сферою їхнього вжитку є усна мова – молодіжний сленг, професійний жаргон комп'ютерників тощо.

У перекладі з англійської *gamification* означає «використання гри механіки в неігрових контекстах». Часто дослідники наголошують на тому, що йдеться про використання підходів, які застосовують під час проектування комп'ютерних ігор для вирішення різних завдань неігрових процесів [Саган].

Щодо виникнення самого методу *гейміфікації* в наукових джерелах побутують такі припущення: 1) виник в індустрії цифрових медіа, а згодом набув нового значення в контексті засобу стимулювання глибокого залучення клієнтів через ігрові можливості, через досвід із правилами та цілями, який приносить задоволення [Саган]; 2) виник у сфері маркетингу, а згодом поступово реалізовувався в менеджменті, спорті, охороні здоров'я та навколишнього середовища, машинобудуванні, психології та, нарешті, навчанні [Мехед 2020: 20].

У педагогічній літературі по-різному трактують значення терміна *гейміфікація*. Частина дослідників використовує цей англізм як дублет до терміна *ігрова діяльність*, наприклад: *Нині однією з дієвих методик організації освітнього проце-*

су молодших школярів є ігрова діяльність, або **гейміфікація**. Під **гейміфікацією** в початковій освіті ми розуміємо впровадження ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою [Карабін 2019: 44]; **Гейміфікацією** в освіті вважаємо застосування ігрових технік, практик та ігор з освітньою метою [Волох]; **Гейміфікація**, або ігрофікація, характеризується використанням ігрових елементів та механізмів у неігровій площині для підвищення ефективності сприйняття матеріалу учнями та зацікавленості школярів у навчальному процесі [Мироненко].

Іноді значення термінів **гейміфікація** та **ігрова діяльність** розмежовують, приміром: *Важливо відрізнити **гейміфікацію** від навчання на основі гри (ігрове навчання). Принципова відмінність полягає в тому, як саме ігрові елементи інтегруються у процес навчання. **Ігрове навчання** – це тип активного навчання в ігровому середовищі, який має конкретні цілі і вимірні результати. А **гейміфікація** – це процес додавання ігрових елементів або механіки в досвід. Виокремлено, що на відміну від **ігрового навчання**, в процесі якого гра є досвідом, в процесі **гейміфікації** ігрові компоненти інтегруються у традиційне навчання* [Мехед 2020: 20].

Вважаємо, що не варто використовувати англізм **гейміфікація**, якщо слова **гейм** замість українського **гра** не вживають у методиці викладання. Слово **гра** більш доречне, бо має набагато ширшу сферу використання і є багатозначним. В академічному словникові подано такі значення: 1. Дія за значенням грати, гратися; забава. // Заняття дітей. 2. Підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою або розвагою та спортом одночасно. // Набір предметів для такого заняття. Настільна гра (СУМ II: 150).

Зважаючи на значення слова **гра**, можна розширити другу сему «підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою або розвагою та спортом одночасно» і додати, що гра може бути розвагою і навчанням водночас.

В інших терміносистемах побутує слово **ігрофікація**. Так називають метод, який активно застосовують у сфері бізнесу: **Ігрофікація (гейміфікація)** – це використання елементів гри чи технологій ігрового дизайну в неігровому контексті; комп-

лекс мотиваційних управлінських технік, ігрових методик, що використовуються в неігрових ситуаціях [Бізнес-гра]. А також у текстах, пов'язаних із бібліотечною справою, наприклад: **Ігрофікація:** гра як форма залучення користувачів до бібліотеки [Скаченко].

Вочевидь, термін *ігрофікація* доречніший, ніж *гейміфікація*, бо має більш прозору семантику завдяки кореню *ігр-* й утворений на зразок термінів *вітрофікація*, *теплофікація*. Проте в педагогічній терміносистемі він усе ж менш доречний, ніж звичні терміни *дидактична гра*, *ігрова діяльність*.

Отже, англійзм *гейміфікація* і слово-гібрид *ігрофікація* треба замінити на український відповідник, навіть якщо це складений термін, а саме: *дидактична гра*, *ігрова діяльність*. Очевидно, що на початку ХХІ ст. у зв'язку комп'ютеризацією навчального процесу та інтенсивним розвитком інформаційних технологій з'явилися нові види дидактичних ігор, засновані на базі комп'ютерних. Але це також ігри, які виконують важливі дидактичні функції в навчальному процесі.

Слова на зразок *гейміфікація*, *ігрофікація* є елементами молодіжного сленгу та професійного жаргону комп'ютерників, але педагогам-словесникам не варто засмічувати свою професійну мову цими покручами. Важливо розуміти, що метою сучасної освіти, зокрема мовно-літературної галузі, є розвиток компетентних мовців, які, окрім вправного володіння мовою, демонструють свідоме ставлення до мови. П. Селігей називає це явище «мовною свідомістю» та «небайдужим ставленням до мови» [Селігей 2012: 15].

У мовній свідомості виявляється спектр найрізноманітніших почуттів щодо мови: цікавість і байдужість, гордість за рідну мову й сором розмовляти нею, впевненість або тривога за її майбутнє, радість за її становище й сум, що її спіткають біди, або й обурення, коли мову утискають чи глузують із неї. Із-поміж цілої низки переживань за мову, які може відчувати мовець, є «прагнення захиститися від надмірних запозичень і задіяти натомість власні словотвірні ресурси» [Селігей 2012: 15–16]. З огляду на сьогоденну мовну практику, це дуже важливий аспект мовної свідомості, який маємо формувати в учнів. Тут не йдеться про пуризм, а лише про бажання зберегти специфіку й життєздатність нашої мови.

Ще одним показником сформованості компетентного мовця є мовна стійкість, що виявляється у виборі мови спілкування незалежно від оточення. Л. Масенко називає мовну стійкість основною гарантією життя української мови, її стійкості та розвитку. Проблема мовної стійкості та її джерел набуває особливої практичної гостроти там, де процеси мовної асиміляції ставлять під загрозу існування певної мови, а разом із тим, як дальший наслідок, можуть призвести до загибелі народу – носія відповідної мови [Ткаченко 1990: 5].

Отже, слово *гейміфікація*, як і багато інших англізмів, у мові педагогів з'явилося шляхом запозичення з інших терміносистем для позначення методу роботи, який у педагогічній термінології має узвичаєну назву – *дидактична гра, ігрова діяльність*. У комунікації вчителя це запозичення є недоречним і зайвим.

Вважаємо, що зростання кількості англізмів у мові педагогів-словесників та їхніх учнів не сприятиме формуванню в дітей свідомого та відповідального ставлення до мови, бажання захистити рідну мову від усіх агресивних чужомовних впливів і зберегти її національну специфіку. Освітняни й науковці повинні свідомо вводити у своє професійне мовлення нові терміни, шукаючи потрібного відповідника серед власне українських слів або творити нові на засадах українського словотвору, тобто чинити спротив засміченню нашої мови.

*Антонов Є.В.* Гейміфікація освітнього процесу: аналіз поняття. *Інноваційні трансформації в освіті: виклики, реалії, стратегії: зб. матеріалів IV Всеукраїнського відкритого науково-практичного онлайн-формату* (Київ, 27 жовтня 2022 р.). За ред. І.М. Савченко, В.В. Ємець. Київ, 2022. С. 250–252.

Бізнес-гра: Ігрофікація для бізнесу як людиноцентрична технологія продуктивності. URL: <https://eba.com.ua/event/biznes-gra-igrofikatsiya-dlya-biznesu-yak-lyudynotsentrychna-tehnologiya-produktyvnosti-2023-12-22-10-58/> (дата звернення: 21.04.2024).

*Волох С.* Використання ігрових технологій на практичних заняттях з англійської мови у закладах вищої освіти. URL: [http://194.44.12.92:8080/jspui/bitstream/123456789/5833/1/Volokh%20S.V.\\_article\\_2.doc.pdf](http://194.44.12.92:8080/jspui/bitstream/123456789/5833/1/Volokh%20S.V._article_2.doc.pdf) (дата звернення: 21.04.2024).

*Гавриліна В.В.* Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. URL: <https://www.classtime.com/blog/heimifikatsiya-zasib-pidvyschennya-motyvatsiyi/> (дата звернення: 21.04.2024).

*Гончаренко С.* Педагогічний словник. Київ, 1997.

*Горошкіна О.* Формування в учнів ліцею мовної стійкості. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/719554/1/tezy\\_internet\\_konf\\_05\\_03\\_2020\\_gor.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/719554/1/tezy_internet_konf_05_03_2020_gor.pdf) (дата звернення: 21.04.2024).

*Карабін О.Й.* Гейміфікація а освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67. Т. 1. С. 44–47.

*Кривенко С.І.* Ігрофікація, гейміфікація: шляхи застосування в бібліотечній роботі. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-igrofikaciya-geymifikaciya-shlyahi-zastosuvannya-v-bibliotechniy-roboti-249940.html> (дата звернення: 21.04.2024).

*Масенко Л.* Мовна стійкість і мовна стабільність. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/3afcd948-28ac-4915-b54c-d190595ec9d9/content> (дата звернення: 21.04.2024).

*Мехед К.М.* Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. *Тенденції розвитку вищої освіти. Серія: Педагогічні науки*. 2020. № 7. С. 19–22.

*Мироненко О.В., Видахевич Т.І.* Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів шляхом гейміфікації на уроках української мови. URL: [http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/44/part\\_1/31.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/44/part_1/31.pdf) (дата звернення: 21.04.2024).

*Понилояк М.* Гейміфікація як підвищення мотивації учнів до навчання. URL: <https://naurok.com.ua/geymifikaciya-yak-pidvischennya-motivaci-uchniv-do-navchannya-370740.html> (дата звернення: 21.04.2024).

*Редька О.М.* Гейміфікація уроків української мови і літератури як один із засобів підвищення мотивації учнів до навчання. URL: <https://vseosvita.ua/library/heimifikatsii-urokiv-ukrainskoi-movu-i-literatury-iak-odyn-iz-zasobiv-pidvyschennia-motyvatsii-uchniv-do-navchannia-766616.html> (дата звернення: 21.04.2024).

*Саган О.В.* Гейміфікація як сучасний освітній тренд. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4519> (дата звернення: 21.04.2024).

*Селігей П.* Мовна свідомість: структура, типологія, виховання. Київ, 2012.



Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки для мотивації персоналу. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F\\_\(1\).pdf](https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_(1).pdf) (дата звернення: 21.04.2024).

Скаченко О. Ігрофікація: гра як форма залучення користувачів до бібліотеки. URL: [https://www.researchgate.net/publication/344691146/Igrofikacia\\_gra\\_ak\\_forma\\_zalucenna\\_koristuvaciv\\_do\\_biblioteki](https://www.researchgate.net/publication/344691146/Igrofikacia_gra_ak_forma_zalucenna_koristuvaciv_do_biblioteki) (дата звернення: 21.04.2024).

Ткаченко О. Проблема мовної стійкості та її джерел. *Мовознавство*. 1990. № 4. С. 3–10.

Фаріон І., Помилуко-Недашківська Г., Бодровська А. Англізми і протианглізми: 100 історій слів у соціокультурному контексті. Львів, 2023.

### УМОВНІ СКОРОЧЕННЯ

ОС – Онлайн-словник Українського мовно-інформаційного фонду НАН України. URL: <https://svc2.ulif.org.ua/dictua/> (дата звернення: 10.11.2023).

СНА – Словник новітніх англізмів. URL: <https://drive.google.com/file/d/1EUFaKfLLF-wrhkujkHYO9wajjmHFjUqi/view> (дата звернення: 17.11.2023).

СУМ – Словник української мови: в 11 т. Київ, 1971. Т. 2.

### REFERENCES

Antonov, Ye.V. (2022). Gamification of the educational process: analysis of the notion. I.M. Savchenko, V.V. Iemets (Eds.). *Innovative transformations in education: challenges, reality, strategies: collection of the materials of the IVth All-Ukrainian open scientific and practical online-format* (Kyiv, October 27, 2022) (pp. 250–252). Kyiv (in Ukr.).

Business-game: Gamification for business as a person-centered technology of productivity. URL: <https://eba.com.ua/event/biznes-gra-igrofikatsiya-dlya-biznesu-yak-lyudynotsentrychna-tehnologiya-produkty-ynosti-2023-12-22-10-58/> (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Farion, I., Pomyliuko-Nedashkivska, H., Bodrovska, A. (2023). *Anglicisms and anti-anglicisms: 100 stories of words in sociocontext*. Lviv: Vyd-vo “Svichado” (in Ukr.).

Havrylina, V.V. Gamification as a means of enhancing pupils' motivation in learning. URL: <https://www.classtime.com/blog/heyifikatsiya-zasib-pidvyshchennya-motyvatsiyi/> (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Honcharenko, S. (1997). *Pedagogical Dictionary*. Kyiv: “Lybid” (in Ukr.).



Horoshkina, O. Formation of language stability in lyceum pupils. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/719554/1/tezy\\_internet\\_konf\\_05\\_03\\_2020\\_gor.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/719554/1/tezy_internet_konf_05_03_2020_gor.pdf) (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Karabin, O.Y. (2019) Gamification in educational process as a means of young learners development. *Pedagogics of shaping creative personality in higher and secondary education*, 67(1), 44–47 (in Ukr.).

Kryvenko, S.I. Igrofication, gamification: ways of using in the work of a librarian. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-igrofikaciya-geymifikaciya-shlyahi-zastosuvannya-v-bibliotechniy-roboti-249940.html> (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Masenko, L. Linguistic resilience and linguistic stability. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/3afcd948-28ac-4915-b54c-d190595ec9d9/content> (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Mekhed, K.M. (2020). Gamification of learning as an innovative means of implementing competence-based approach in higher educational establishments. *Higher education development trends. Series: Pedagogical sciences*, 7, 19–22 (in Ukr.).

Myronenko, O.V., Vydakhvevych, T.I. Developing coherent speech of primary schoolchildren by means of gamification at the Ukrainian language lessons. URL: [http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/44/part\\_1/31.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/44/part_1/31.pdf) (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Ponypoliak, M. Gamification as a way of enhancing pupils' motivation to studying. URL: <https://naurok.com.ua/geymifikaciya-yak-pidvischennya-motivaci-uchniv-do-navchannya-370740.html> (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Redka, O.M. Gamification of the Ukrainian language and literature lessons as one of the means to increase pupils' motivation to studying. URL: <https://vseosvita.ua/library/heimifikatsii-urokiv-ukrainskoi-movy-i-literatury-iaak-odyn-iz-zasobiv-pidvyshchennia-motyvatsii-uchniv-do-navchannia-766616.html> (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Sagan, O.V. Gamification as a modern educational trend. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4519> (accessed: 21.04.2024).

Seligej, P. (2012) Language consciousness: structure, typology, education. Kyiv: Vyd-vo “Kyievo-Mohylianska akademiia” (in Ukr.)

Serhiyeva, L. Gamification: game techniques for staff motivation. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F\\_\(1\).pdf](https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_(1).pdf) (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Skachenko, O. Gamification: the game as a form of engaging users to the library. URL: [https://www.researchgate.net/publication/344691146Igr\\_ofikacia\\_gra\\_ak\\_forma\\_zalucenna\\_koristuvaciv\\_do\\_biblioteki](https://www.researchgate.net/publication/344691146Igr_ofikacia_gra_ak_forma_zalucenna_koristuvaciv_do_biblioteki) (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

Tkachenko, O. (1990) The problem of language stability and its sources. *Movoznavstvo*, 4, 3–10 (in Ukr.).

Volokh, S. Using game technologies at the English lessons in higher educational establishments. URL: [http://194.44.12.92:8080/jspui/bitstream/123456789/5833/1/Volokh%20S.V.\\_article\\_2.doc.pdf](http://194.44.12.92:8080/jspui/bitstream/123456789/5833/1/Volokh%20S.V._article_2.doc.pdf) (accessed: 21.04.2024) (in Ukr.).

#### LEGEND

OC – Online dictionary of the Ukrainian Language and Information Fund of the National Academy of Sciences of Ukraine. URL: <https://svc2.ulif.org.ua/dictua/> (accessed: 10.11.2023) (in Ukr.).

CHA – Dictionary of the modern anglicisms. URL: <https://drive.google.com/file/d/1EUFaKfLLF-wrhkujkHYO9waijmHFjUqi/view> (accessed: 17.11.2023) (in Ukr.).

СУМ – Dictionary of the Ukrainian language: in 11 vol. (1971). Vol. 2. Kyiv (in Ukr.).

Статтю отримано 01.05.2024

Oksana Dilna

## **GAMIFICATION IN LANGUAGE LESSONS: APPLY OR AVOID?**

The article focuses on the analysis of the English borrowing *гейміфікація* which is widely used by language teachers in their professional speech. The source for the research was educational and methodological materials posted on the popular educational platforms “Vseosvita” and “Na urok”.

The professional discourse of modern educators is characterized by new foreign words, primarily English borrowings. On the one hand, this spontaneous process confirms the important role the English language plays in international communication, while on the other hand, it evokes serious concerns among linguists, as it reduces the usage of the Ukrainian models and word formation means and the search for new ones. Total prevalence of English borrowings prevents our language from following its own Ukrainian word-formation patterns.

Among the frequently used new words in the speech of teachers the attention is drawn by the word *гейміфікація*. It is obvious that this derivative is formed from the English word *game*. In methodological literature it is used to denote the process of using games in the educational process. Development of information technologies encourages exploration of the new effective means of educational activity or rethinking and modernization of existing ones. One of these tools, which is increasingly used in scientific and pedagogical circles, is gamification, which is based on the use of computer games in the learning process.

It has been proved that the English borrowing *гейміфікація* should be replaced by the Ukrainian equivalent, even if it is a compound term, namely: *дидактичні ігри, ігрова діяльність* (didactic games, game activity). It is obvious that at the beginning of the 21st century computerization of the educational process and intensive development of information technologies resulted in the new types of didactic games, which are based on computer games. But these are also games that perform important didactic functions in the educational process. The word *гейміфікація* is an element of youth slang and professional jargon of computer professionals. However, teachers should not pollute their professional speech with these words.

**Key words:** English borrowing, anglosurzhuk (a mix of Ukrainian and English languages), professionalism, didactic games.