

Західноукраїнський національний університет
Навчально-науковий інститут міжнародних відносин
ім. Б. Д. Гаврилишина
Кафедра іноземних мов
та інформаційно-комунікаційних технологій

WEST UKRAINIAN NATIONAL UNIVERSITY
Bohdan Havrylyshyn Education
and Research Institute of International Relations
Department of Foreign Languages
and Information and Communication Technologies



ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ



Співорганізатори:
Львівський національний університет
імені Івана Франка
“Асоціація вчителів англійської мови
“TESOL-Україна”

Університет Мармара (Туреччина)
Віденська вища педагогічна школа (Австрія)
Люблянська школа бізнесу (Словенія)
Академія WSB, Домброва Горніча (Польща)
Грузинсько-американський університет (Грузія)
Жешувський Університет (Польща)

In Partnership with:
Ivan Franko National University of Lviv
TESOL Ukraine Association
of English Language Teachers
Marmara University (Turkey)
The University College
of Teacher Education in Vienna (Austria)
Ljubljana School of Business (Slovenia)
WSB Academy, Dąbrowa Górnicza (Poland)
Georgian-American University (Georgia)
University of Rzeszow (Poland)

МАТЕРІАЛИ
Міжнародної
науково-практичної конференції
«СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ У ФІЛОЛОГІЧНИХ
ТА ПЕДАГОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ:
ВІТЧИЗНЯНИЙ І МІЖНАРОДНИЙ ВИМІР»

21 березня 2025 року

PROCEEDINGS
of the International Scientific
and Practical Conference
“CONTEMPORARY TRENDS IN PHILOLOGICAL
AND PEDAGOGICAL RESEARCH:
NATIONAL AND INTERNATIONAL DIMENSIONS”

MARCH 21st, 2025

Тернопіль, 2025 /Ternopil, 2025



МАТЕРІАЛИ

Міжнародної науково-практичної конференції
**«СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ У ФІЛОЛОГІЧНИХ ТА ПЕДАГОГІЧНИХ
ДОСЛІДЖЕННЯХ: ВІТЧИЗНЯНИЙ І МІЖНАРОДНИЙ ВИМІР»**
21 березня 2025 року

CONFERENCE PROCEEDINGS

**“CONTEMPORARY TRENDS IN PHILOLOGICAL AND PEDAGOGICAL
RESEARCH: NATIONAL AND INTERNATIONAL DIMENSIONS”**
MARCH 21st, 2025

ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Навчально-науковий інститут міжнародних відносин

ім. Б. Д. Гаврилишина

Кафедра іноземних мов та інформаційно-комунікаційних технологій

Співорганізатори:

Львівський національний університет імені Івана Франка

“Асоціація вчителів англійської мови “TESOL-Україна”

Університет Мармара (Туреччина)

Віденська вища педагогічна школа (Австрія)

Люблянська школа бізнесу (Словенія)

Академія WSB, Домброва Горніча (Польща)

Грузинсько-американський університет (Грузія)

Жешувський Університет (Польща)

WEST UKRAINIAN NATIONAL UNIVERSITY

Bohdan Havrylyshyn Education and Research Institute of International Relations

Department of Foreign Languages and Information and Communication Technologies

In Partnership with:

Ivan Franko National University of Lviv

TESOL Ukraine Association of English Language Teachers

Marmara University (Turkey)

The University College of Teacher Education in Vienna (Austria)

Ljubljana School of Business (Slovenia)

WSB Academy, Dąbrowa Górnicza (Poland)

Georgian-American University (Georgia)

University of Rzeszow (Poland)

Тернопіль, 2025 /Ternopil, 2025

Рецензенти:

Ольга КОСОВИЧ, д-р філол. наук, професор, завідувач кафедри романо-германської філології Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка

Ярослава ГНЄЗДІЛОВА, д-р філол. наук, професор, декан факультету германської філології і перекладу Київського національного лінгвістичного університету

Редакційна колегія:

Людмила Крайняк, канд. філол. наук, доцент

Світлана Рибачок, канд. філол. наук, доцент

Людмила Морозовська, канд. філол. наук, доцент

Відповідальна за випуск – **Людмила Крайняк**, канд. філол. наук, доцент, завідувач кафедри іноземних мов та інформаційно-комунікаційних технологій Західноукраїнського національного університету

*Рекомендовано до друку на засіданні Вченої ради Західноукраїнського національного університету,
протокол № 6 від 26 березня 2025 р.*

Сучасні тенденції у філологічних та педагогічних дослідженнях: вітчизняний і міжнародний вимір: матеріали міжнародної науково-практичної конференції, 21 березня 2025р, ЗУНУ, Тернопіль. 296 с.

До збірника увійшли тези доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні тенденції у філологічних та педагогічних дослідженнях: вітчизняний і міжнародний вимір», в яких висвітлюються філологічні та педагогічні проблеми сучасності, аналізуються результати теоретичних та прикладних досліджень у сфері лінгвістики, літературознавства, міжкультурної комунікації, перекладознавства та методики викладання іноземних мов.

Для аспірантів, науковців, викладачів гуманітарного циклу дисциплін, а також студентів філологічних спеціальностей вищих навчальних закладів.

За зміст наукових праць та достовірність наведених фактологічних і статистичних матеріалів відповідальність несуть автори публікацій. У збірнику зберігається стилістика та орфографія авторів матеріалів.

ISBN 978–966–654–775–3

A CRITICAL ANALYSIS.....	139
--------------------------	-----

AREA 5. FOREIGN LANGUAGE TEACHING METHODOLOGY / СЕКЦІЯ 5. МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ.....144

ЛЮДМИЛА БАБІЙ, ТЕТЯНА КОНДРАТЬЄВА

ІНСТРУМЕНТИ MOODLE ДЛЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРОЦЕСУ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ	144
--	-----

ІРИНА БЄЛІНСЬКА, БОГДАН ПИЛИПЧУК

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ В КОНТЕКСТІ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ.....	147
---	-----

ТЕТЯНА БОДНАРЧУК, ВІКТОРІЯ ТОЛМАЧ

МІЖКУЛЬТУРНА КОМУНІКАЦІЯ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ	149
---	-----

СВІТЛАНА ВАСИЛИК, НАТАЛІЯ МАТУС, ТЕТЯНА ЮРЧИШИН

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ УДОСКОНАЛЕННЯ НАВИЧОК МОВЛЕННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ	152
--	-----

ІВАННА ВОРОНА, ГАЛИНА ПАЛАСЮК, ТЕТЯНА САВАРИН

ЛАТИНСЬКА МОВА ЯК СКЛАДОВА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ТЕРАПІЯ ТА РЕАБІЛІТАЦІЯ».....	155
---	-----

РУСЛАНА ГАРДЕЦЬКА, ІВАН КУЗІВ, МАРІЯ КУЗІВ

РОЛЬ ІНТЕРНЕТУ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ.....	157
---	-----

ІРИНА ГОЛОЧИНСЬКА

ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНОЇ (НІМЕЦЬКОЇ) МОВИ В КЛАСАХ НУШ В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ.....	160
--	-----

ІРИНА ГОРЕНКО, СОЛОМІЯ САМІЛА

ОСОБЛИВОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНО- КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕС НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ	164
--	-----

ЮЛІЯ ГРЕГОРАЩУК

РОЛЬ СТИЛІСТИЧНИХ ЗАСОБІВ У РОЗВИТКУ МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ НА ПРИКЛАДІ ПІСНІ “DUSTY” ЕДА ШИРАНА.....	165
--	-----

НАДІЯ ГУПКА-МАКОГІН, НАТАЛІЯ ХУДА

РОЛЬ ТЕСТОВИХ МЕТОДИК У ОЦІНЮВАННІ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ .	168
--	-----

СВІТЛАНА ЗЕЛІНСЬКА, ТЕТЯНА ЮРЧИШИН

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ ЛЕКСИКИ.....	170
--	-----

ГАННА КАРЛОВСЬКА

РОЛЬ АУДІЮВАННЯ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИМ МОВАМ	172
--	-----

ТАМІЛА КОТОВСЬКА, ВІТАЛІЙ ГОЛУБЧУК

МЕТОД ПРОЕКТІВ У ВИКЛАДАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА ФОРМУВАННЯ МОВЛЕННЄВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ СТУДЕНТІВ У СФЕРІ ВИЩОЇ ОСВІТИ	174
--	-----

AREA 5. FOREIGN LANGUAGE TEACHING METHODOLOGY / СЕКЦІЯ 5. МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

**ЛЮДМИЛА БАБІЙ,
ТЕТЯНА КОНДРАТЬЄВА**

**ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ГНАТЮКА, м. ТЕРНОПІЛЬ**

ІНСТРУМЕНТИ MOODLE ДЛЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРОЦЕСУ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Останні тенденції в освіті, такі як зміщення акценту до онлайн чи змішаного навчання, студентоцентрований підхід, а особливо розвиток цифрових інструментів, визначає необхідність переосмислити традиційні парадигми навчання в цілому і викладання іноземних мов зокрема. Важливу роль у цьому процесі відіграють психологічні особливості нового покоління учнів, які виховуються та формуються як особистість у середовищі швидкоплинного потоку інформації (тік-ток, інстаграм) і власне комп'ютерних ігор. Якщо кілька років тому вчителі намагалися протистояти впливу цих факторів, то сьогодні загально прийнята інша стратегія: зробити нашого суперника своїм союзником. Тобто від риторики «вчитель повинен вчити, а не розважати» переходимо до «вчитель зобов'язаний зацікавити».

Гейміфікація, як концепція, виникла завдяки ідеям, які почали активно розвиватися у 2000-х роках. Сам термін "гейміфікація" (gamification) вперше використав програміст Нік Пеллінг у 2002 році. Проте популярність і широке застосування ця методика отримала завдяки роботам таких дослідників, як Себастьян Деттінг та Кевін Вербах, які вивчали її вплив на мотивацію та навчання. До аналізу та вирішення цієї проблеми долучилися також Карл М. Капп, який відомий своєю книгою «Гейміфікація навчання та викладання: ігрові методи та стратегії для навчання та освіти», досліджує, як ігрова механіка та мислення можуть покращити навчальний досвід [2], Крісто Дічев і Дарина Дічева у критичному огляді «Освіта гейміфікації: що відомо, у що вірять і що залишається невизначеним» розглядають механізми та результати гейміфікації в освітньому контексті [1]. Якуб Сваха провів бібліометричне опитування під назвою «Стан досліджень гейміфікації в освіті», аналізуючи тенденції, географічний розподіл і вплив досліджень гейміфікації, тому гейміфікація процесу навчання невинно розвивається та набуває значного розвитку [3].

Термін гейміфікація позначає використання досвіду ігрової механіки та дизайну для цифрового залучення та мотивації людей для досягнення їхніх цілей у інших сферах. В освіті – це застосування ігрових елементів і технік у навчальному процесі для створення інтерактивного та мотивуючого

середовища. Мета гейміфікації полягає в тому, щоб мотивувати учасників змінювати поведінку чи розвивати навички, або стимулювати інновації.

Виділяють такі ключові ознаки гейміфікації: **залученість, винагорода, досягнення, мотивація, навчання, виклик** [4]. Термін залученість позначає емоційний та інтелектуальний стан, що характеризується бажанням учасників певного процесу виконувати завдання. Правильно виконані завдання передбачають винагороду, а накопичення винагород у свою чергу формують банк досягнень і дозволяють створювати рейтингові таблиці. Як доводить досвід, такий підхід значно підвищує мотивацію і стимулює процес навчання. У контексті гейміфікації часто використовують поняття «поток» (flow). Стан потоку (флоу) – це повна зосередженість на тому, чим ви займаєтесь, яке супроводжують відчуття легкості й задоволення. Аби досягти такого стану, необхідно тримати баланс між викликом та можливостями.

Із впровадженням дистанційного навчання багато світових ЗВО використовують платформу MOODLE. Спробуємо продемонструвати, як можна використовувати інструменти цієї платформи для гейміфікації процесу навчання іноземних мов, проаналізувавши перелічені вище елементи.

Як зазначається у статті на офіційному сайті MOODLE: “Освітня гейміфікація передбачає використання елементів ігрового дизайну, таких як нарахування балів, конкуренція однолітків, співпраця та бали для залучення учня” [5]. Перевагами цих інструментів є те, що вони допомагають учневі не лише запам’ятати нову інформацію, а відразу перевірити власні знання під час проходження квізів, водночас, отримуючи віртуальні винагороди і визнання, учні бачать звіт про навчання, що підсилює відчуття досягнення.

Одними з найдієвіших інструментів для реалізації фактора **залученість** у MOODLE є можливість відстежувати свій прогрес. Використовуючи індикатори прогресу, учні мають можливість візуально побачити наскільки далеко вони зайшли у своєму навчанні, який відсоток завдань виконали та скільки ще залишилося для виконання. Цей інструмент також корелюється із індивідуальним прогресом, оскільки учні мають змогу виконувати завдання у власному зручному темпі та у зручний час, головна мета – завершити завдання до зазначеного часу та пройти необхідний відсоток завдань. Це може бути чудовою мотивацією для проходження модулів. Тому, під час оцінювання у нагоді стає система **винагород** у вигляді бейджів за конкретні досягнення, наприклад, виконане завдання, тест або ж опрацьований матеріал (переглянуте відео, презентація тощо).

Інтерактивні вікторини які підтримує Moodle (Гонка за лідером, Кріптекс, Мільйонер, Судок) можна гейміфікувати застосувавши часові обмеження, рівні або винагороди. Цінним є інструмент MOODLE H5P, у якому інтегровано інтерактивний контент: інтерактивні книги та відео, розгалужені сценарії, інтерактивні тести з різними типами завдань тощо. Окрім того, у курс на цій платформі можна інтегрувати зовнішні інструменти, такі як Kahoot!, Quizlet чи WordWall для словникових і граматичних ігор, а також інтерактивні дошки для групових завдань (Padlet, Linoit тощо). Такі інструменти створюють **виклик** для

студентів, наближають процес **навчання** до комп'ютерної гри, підвищують **мотивацію** та стимулюють **відчуття потоку** [5].

Якщо розглядати цей процес з перспективи викладача, то освітня гейміфікація полегшує відстеження досягнень учнів, адже чітко демонструє, як розвиваються їхні здібності у процесі проходження курсу. Такий тип зворотного зв'язку є корисним, оскільки він підкреслює, які частини курсу учні вважають легшими чи складнішими.

Отже, гейміфікація у процесі вивчення іноземних мов є дуже на часі, а використання інструментів навчальної платформи MOODLE дозволяє впроваджувати цей підхід із урахуванням вимог та інтересів обох сторін: вчителя та учнів. Завдання вчителя полягає у тому, щоб вміло сконструювати курс, залучивши якомога більше гейміфікованих елементів, а учня – долучитися до процесу і граючи здобути знання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Dichev, C., Dichev, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14, Article number: 9.
<file:///C:/Users/AdminP/Downloads/s41239-017-0042-5.pdf>
2. Dreimane, S. (2021). Gamification before its definition - an overview of its historical development, *INTED2021 Proceedings*, 7187-7193.
3. How incorporating gamification can transform your LMS. September 15, 2022.
<https://moodle.com/news/how-incorporating-gamification-can-transform-your-lms/?form=MG0AV3>
4. Huang, W. H.-Y. and Soman, D. (2013) Gamification of Education. *Research Report Series: Behavioural Economics in Action*. Rotman School of Management, University of Toronto. Rotman School of Management, University of Toronto.
<https://www.scrip.org/reference/referencespapers?referenceid=2512805>
5. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
6. Swacha, J. (2021). State of Research on Gamification in Education: A Bibliometric Survey. *Education Sciences*, 11(2), 1–15. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1288631.pdf?form=MG0AV3>