

Міністерство освіти і науки України  
Сумський державний університет  
Факультет іноземної філології  
та соціальних комунікацій

# XI

**ВСЕУКРАЇНСЬКА  
НАУКОВА КОНФЕРЕНЦІЯ**



## **СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА**

**25-26 квітня 2024 року**

# Матеріали

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ  
ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ**



**СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО  
СУСПІЛЬСТВА**

**МАТЕРІАЛИ ХІ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВОЇ  
КОНФЕРЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ, АСПІРАНТІВ,  
ВИКЛАДАЧІВ ТА СПІВРОБІТНИКІВ**

**(Суми, 25-26 квітня 2024 року)**

**Суми, 2024**

**С-70 Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства:**

Матеріали одинадцятої Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників (Суми, 25–26 квітня 2024 р.)

/ уклад. М. М. Набок. Суми : Сумський державний університет, 2024.

300 с.

До збірника увійшли наукові матеріали, присвячені актуальним проблемам сучасного перекладу, етнолінгвістики, стилістики, методики та методології сучасних мовознавчих та літературознавчих дисциплін. Складовою збірника є наукові розвідки з питань релігії та культури, соціальних і міжкультурних комунікацій, психологічної теорії та практики, соціологічних досліджень.

Для викладачів закладів вищої освіти, аспірантів, студентів, учителів загальноосвітніх шкіл, гімназій, ліцеїв та коледжів, усіх, хто цікавиться питаннями соціогуманітарного напрямку.

Матеріали друкуються в авторській редакції.

3. Hashemi M., Azizinezhad M. Teaching English to children: a unique challenging experience for teachers, effective teaching ideas. *Procedia-Social and behavioral sciences*, 2011. Pp. 2083–2087.

**Наталія Симоненко,**

канд. пед. наук

викладач кафедри іноземних мов та лінгводидактики

Сумського державного університету

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ТА ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ**

**Актуальність теми.** Гейміфікований підхід до навчання набув популярності у різних сферах, включаючи освіту, психологію а також фізичне та психічне здоров'я. Фактично, пошуки в базі даних Scopus (2022 р.) показують різкий ріст популярності термінів, пов'язаних із гейміфікацією з 2011 року, що свідчить про значне зростання кількості досліджень у цій галузі в останні роки. [1, с. 104]. У роботі ми розглянемо можливості використання гейміфікації у навчанні іноземних мов для залучення уваги та підвищення мотивації студентів. Для ілюстрації використання гейміфікації наведемо приклади впровадження ігрових елементів у процес навчання іноземних мов.

**Мета дослідження** – визначити можливості використання гейміфікації у процесі навчання іноземних мов з метою підвищення мотивації та пізнавального інтересу студентів до вивчення іноземних мов.

**Основні результати дослідження.** На думку Л. А. Хіль-Аціронга, гейміфікація полягає у застосуванні елементів дизайну ігор у неігрових контекстах з метою збільшення зацікавленості користувачів [1, с. 104]. На нашу думку, гейміфікація є концепцією, яка використовує елементи гри з метою досягнення різноманітних цілей, включаючи залучення, мотивацію та

підвищення успішності навчання. Гейміфікація спрямована на стимулювання внутрішньої мотивації студентів в межах ігрового середовища; використовує елементи гри, такі як значки, бали та конкуренція для зміни поведінки студентів не лише в межах ігор, але й в ситуаціях поза грою.

Гейміфікацію можна розділити на два типи: структурну гейміфікацію (зовнішню, явну) та гейміфікацію контенту (внутрішню, неявну). У першому випадку елементи гри додаються до системи з метою навчання студентів через зміст, не змінюючи сам зміст. Лише структура дотична змісту має бути схожою на гру (бали, значки, рівні тощо). Наприклад, студент може отримувати бали за виконання завдань у курсі. Явні елементи дизайну гри включають очевидні ігрові складові, які зустрічаються в комерційних відеоіграх, такі як бали, значки, таблиці лідерів, аватари тощо [2].

Гейміфікація контенту передбачає включення елементів гри до змісту з метою зробити його більш схожим на гру. Неявні елементи дизайну гри включають внутрішні механізми, які роблять гейміфіковану діяльність цікавою та пов'язаною з внутрішніми психологічними потребами особистості. Неявні елементи дизайну гри є абстрактними поняттями, такими як зворотний зв'язок, досягнення, конкуренція, співпраця, контроль учасника та ін. [2].

Головна перевага використання гейміфікації в навчанні іноземної мови полягає в тому, що вона забезпечує індивідуалізацію. Студенти можуть розвиватися у своєму власному темпі, їх оцінка індивідуалізована, на їх мотивацію сильно впливає можливість конкуренції та співпраці, і вони можуть завершувати рівні самостійно. Форма відповідальності може бути дуже конкретною: студенти мають можливість вибору і контролю над процесом досягнення своїх цілей. Вони можуть заробляти бали за різні види завдань, з яких складається оцінка. На кожному новому рівні вони починають процес оцінювання спочатку. Гейміфікація забезпечує систему оцінювання, в якій можна підвищити автономію та незалежність студента: вони вибирають, скільки часу і зусиль вони готові вкласти у навчання. Таким чином, виникає система винагород, в якій різні завдання можуть виконуватися з різними рівнями завершення. Перевага

гейміфікації полягає в тому, що студенти можуть вільно рухатися в межах навчання. З освітньої точки зору гейміфікацію можна розглядати як нове визначення автономії студента. Багато дослідників вважають, що це дійсно можливо: це дає можливість вимірювати успішність не порівняно з іншими, а порівняно з самими собою, оскільки кожен може розвиватися у власному темпі, індивідуальні шляхи можуть відрізнятись, але мета спільна: завершити навчальну програму з предмета. Під автономією студента ми маємо на увазі саморегулювання навчання, що означає не лише ефективне, когнітивне, мотиваційне та поведінкове регулювання процесу навчання. Автономний студент також може взяти на себе відповідальність за зміст навчального процесу [3, с. 424].

Гейміфікація навчання іноземної мови через платформи – це чудовий спосіб залучити студентів і зробити навчання цікавим та захопливим. Існує безліч платформ, які пропонують ігрові методики для вивчення мови. Наведемо приклади застосування гейміфікації з метою навчання іноземної мови.

1. Duolingo є популярною платформою, яка пропонує короткі ігри та вправи для вивчення різних мов, включаючи розпізнавання слів, граматику та розмовні навички. Гейміфікація навчання мов здійснюється шляхом отримання балів для підвищення рівня та отримання доступу до складніших вправ.

2. Memrise використовує техніку повторення, що дозволяє оптимізувати процес запам'ятовування слів та фраз. Крім того, платформа активно використовує асоціативні методи, що сприяють утриманню інформації в пам'яті. Інтерактивні вправи та ігри, вбудовані в Memrise, дозволяють створювати навчальне середовище, де користувачі можуть навчатися із задоволенням. Цей ігровий аспект сприяє підвищенню мотивації та активності процесу навчання, що допомагає студентам досягати кращих результатів у вивченні мови.

3. Coursera – платформа, яка надає безкоштовні освітні курси та заохочує учасників до активності та запам'ятовування за допомогою значків та інших систем нагород.

4. Brainscape – це платформа для навчання, яка спеціалізується на створенні та використанні карток для запам'ятовування термінів та фраз

іноземною мовою. Один із ключових методів, який використовується в Brainscape, є «повторення». Цей метод полягає в тому, що користувачам пропонується оцінити свій рівень впевненості у відповіді на кожне питання або виконання кожного завдання. Після цього система автоматично враховує рівень впевненості користувача і регулює частоту повторення питань або матеріалу відповідно до цього рівня. Цей підхід дозволяє оптимізувати час навчання, спрямовуючи увагу користувача на ті аспекти матеріалу, які він ще не впевнено засвоїв. Він також допомагає покращити ефективність запам'ятовування, оскільки завдання повторюються відповідно до реального рівня засвоєння знань. Таким чином, Brainscape не лише забезпечує доступ до якісних матеріалів для навчання, але й використовує передові методики для оптимізації процесу навчання та запам'ятовування термінів.

5. Kahoot – це інтерактивна система відповідей, яка не лише заохочує активну участь студентів, але й створює захоплююче навчальне середовище. Однією з особливостей Kahoot є те, що вона не потребує попередньої реєстрації учасників, що дозволяє миттєво розпочати гру або відповіді на питання.

Учасники можуть приєднатися до гри за допомогою своїх мобільних телефонів, планшетів або ноутбуків, просто введенням унікального коду гри, який надається викладачем. Після приєднання до гри учасники відповідають на питання, які відображаються на екрані викладача або учасників, а відповіді надають через свої пристрої. Така форма навчання стимулює конкуренцію та співпрацю між студентами, оскільки вони змагаються за кращі результати, що також сприяє активному залученню кожного учасника. Крім того, Kahoot дозволяє викладачу створювати персоналізовані тести та ігри, враховуючи конкретні потреби та вимоги навчального матеріалу. Таким чином, Kahoot не лише робить процес навчання більш цікавим, але й сприяє ефективному закріпленню матеріалу та підвищенню мотивації студентів.

Зазначимо, що у науковій літературі окреслені деякі проблеми та обмеження щодо впровадження гейміфікації у процес вивчення іноземних мов:

1) розробка гейміфікованих програм потребує уважного планування і

балансування між знаннями та мовними навичками (неправильний баланс може призвести до втрати академічної цінності або недостатньої уваги до ключових аспектів); 2) неоднозначність результатів (деякі аспекти, такі як покращення комунікативних навичок, досить важко кількісно виміряти; 3) визначення впливу гейміфікації на академічну успішність (інколи середовище гейміфікованого заняття викликає занадто велику конкуренцію, і хоча його перевага полягає в диференціації, воно може призвести до високого рівня індивідуалізації процесів навчання); 4) технологічні обмеження (гейміфікація може вимагати інвестування в технології, а саме доступу до платформ, пристроїв та Інтернету що не завжди доступні 5) індивідуальні потреби студентів (різні студенти можуть мати різні стилі навчання та індивідуальні потреби, гейміфіковані програми можуть не задовольняти всіх студентів однаково, що викликає почуття тривоги, розчарування чи обману, коли цілі гейміфікації не досягаються: 6) впровадження гейміфікації вимагає відповідної підготовки викладачів [3, с. 425]. Отже, впровадження методів гейміфікації у процес вивчення іноземних мов вимагає врахування цих проблем та обмежень.

**Основні результати та висновки дослідження, їх цінність.** Отже, проведений аналіз дозволяє констатувати, застосування гейміфікації у процесі навчання іноземних мов значно підвищує мотивацію, активізує студентів та створює цікаве навчальне середовище, що сприяє ефективному засвоєнню мовного матеріалу. Кожна з перелічених платформ має свої унікальні особливості і методи навчання, однак спільною метою для них є зробити процес вивчення мови цікавішим та результативним шляхом застосування гейміфікації.

#### **Список використаних джерел:**

1. Gil-Acirón L. Á. Benefits of Gamification in Second Language Learning. *Epos. Revista de filología*. 2022. № 38. 103–126.
2. Luo Z. (2023). The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review. *Behavioral sciences (Basel, Switzerland)*. 2023. 13(4). P. 331. URL : <https://doi.org/10.3390/bs13040331>



3. Szabó, F., Kopinska, M. Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. *Hungarian Educational Research Journal*. 2023. № 13(3). P. 418–428.

**Olena Yemelyanova,**

Candidate of Philological Sciences

Associate Professor, Associate Professor of the Department of Germanic Philology

Sumy State University

**Yana Herzhan,**

student of Sumy State University

### **ICT-BASED APPROACHES TO TEACHING PERSONAL WRITING**

Developing writing skills is fundamental for literacy and crucial for academic success, professional advancement, and workplace recognition. Effective writing instruction, typically delivered in educational settings, is essential for most students to attain competence in writing. However, with the rapid evolution and widespread availability of information and communication technologies (ICTs), there arises a need to reassess the definition of «writing» and the methods of writing instruction. While many students, particularly those from higher socioeconomic backgrounds, are adept at utilizing multimedia and digital tools for communication within their social cyber networks, their experiences with writing in school often differ. Some classrooms still rely on traditional paper and pen methods, engaging solely with print-based texts, while others increasingly incorporate digital composition into their writing programs.

By leveraging ICT tools, educators can create dynamic and interactive learning environments that engage students in the writing process, facilitate collaboration, and provide personalized feedback. The study delves into the benefits of teaching personal writing, namely, building confidence, fluency, and voice in students' writing. Understanding the specific features and nuances of personal writing equips educators with the valuable insights on how to tailor their instruction to meet the diverse needs of learners.