

Міністерство освіти і науки України  
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна  
Харківський національний автомобільно-дорожній університет  
Варшавський університет (Польща)  
Вищий інститут мов Тунісу університету Карфагену (Туніс)



# **ВИКЛАДАННЯ МОВ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ**

## **МІЖПРЕДМЕТНІ ЗВ'ЯЗКИ**

Тези XXV Міжнародної  
науково-практичної конференції

(1–2 червня 2023 року, м. Харків, Україна)

**Електронний ресурс**

Харків  
2023

**УДК 811: 378. 147 (063)**

**В 43**

*Регістраційне посвідчення УкрІНТЕІ МОН України  
(посвідчення № 612 від 22 грудня 2022 року)*

*Затверджено до розміщення в мережі Інтернет рішенням  
Вченої ради Харківського національного університету  
імені В. Н. Каразіна  
(протокол № 8 від 01 травня 2023 року)*

**Редакційна колегія:** С. В. Варава (відповідальний редактор), О. М. Вержанська., І. В. Сухова, С. С. Нечипоренко (технічний редактор)

**Адреса редакційної колегії:** 61022, Харків, майдан Свободи, 4,  
Навчально-науковий інститут міжнародної освіти  
Харківського національного університету  
імені В. Н. Каразіна

Відповідальність за достовірність викладених фактів, аутентичність цитат, правопис, стиль, а також правильність списку використаних джерел несуть автори тез, які включені до електронної збірки.

Викладання мов у закладах вищої освіти на сучасному етапі.  
Міжпредметні зв'язки : тези XXV Міжнародної наук.-практ.  
конф. (1–2 червня 2023 року, м. Харків, Україна).  
[Електронний ресурс]. – Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна,  
2023. – (PDF 180 с.)

До електронного збірника включено тези доповідей, присвячені теоретичним питанням мовознавства і практичним проблемам викладання мов у вищій школі. Матеріали доповідей відображають проблеми теорії та практики методики викладання мов у закладах вищої освіти України й досвід науковців, викладачів англійської та української мов як іноземних. Розглядаються психолого-педагогічні та лінгводидактичні особливості навчання іноземних студентів, місце міжкультурної комунікації, міжпредметна координація, формування професійної компетентності студентів. Висвітлено теми, пов'язані з мультимедійними технологіями в сучасній освіті: створення курсів дистанційного навчання, електронних підручників, словників, навчальних презентацій, тестів; впровадження до навчання ресурсів Інтернет, новітніх технічних засобів.

© Харківський національний університет  
імені В. Н. Каразіна, 2023

## **Список використаних джерел**

1. Кухаренко В. А. Інтерпретація тексту / В. А. Кухаренко. – Вінниця: Нова Книга, 2004. – 272 с.

## **GAMIFICATION IN HIGHER EDUCATION: BENEFITS AND CHALLENGES**

**Makhovych I. A, Kuzmych S. I.**

*Ukraine, Kyiv, Kyiv National University of Technology and Design*

Our lives are changing rapidly, and currently, more and more scientific research is devoted to finding pedagogical techniques and skills that would meet the needs of modern youth, who are used to using computers, smartphones, tablets, the Internet and games in everyday life. Using gamification becomes one of the effective methods of engaging students in the educational process.

Gamification in higher education is the process of using game design elements and mechanics in non-game contexts, such as education, to engage and motivate learners [2]. In recent years, this field has become increasingly popular for research as a way to make learning more interactive and enjoyable for students, especially in online learning where face-to-face interaction is lacking [3; 7; 10; 11].

One of the main benefits of gamification in higher education is that it can increase student engagement and motivation. By adding elements of competition, rewards, and feedback, students are more likely to stay motivated and focused on their studies. Gamification can also help to make complex topics more accessible and engaging, as students can learn through interactive challenges and tasks rather than just reading or listening to lectures [1].

Another benefit of gamification in higher education is that it can foster a sense of community and collaboration among students. By creating a game-like environment, students are more likely to work together and help each other to complete tasks and challenges.

This can be especially useful in online courses where students may feel isolated from their peers [8].

There are several different ways that gamification can be implemented in higher education. One common approach is to use points, badges, and leaderboards to reward students for their achievements and progress [3]. For example, a course might award points for completing assignments or quizzes, and students could earn badges for completing certain milestones or reaching certain levels. Leaderboards can also be used to encourage competition among students and create a sense of progress.

Another approach to gamification in higher education is to use game simulations or scenarios to teach English as a second language. For example, the News English gamified course uses learning activities with gamified elements to introduce students to News English newspaper terms. This can be a more engaging and interactive way of learning, as students can see the results of their actions and learn from their mistakes [9].

There are also many different tools and technologies available for gamifying higher education courses. These can include learning management systems, mobile apps, and virtual reality simulations. By using these tools, educators can create more immersive and interactive learning experiences for students [5; 6].

However, gamification in the context of education is not without criticism. Some argue that it can oversimplify complex topics or distract from the main goals of education. Others worry that it may create unnecessary competition among students and lead to a focus on grades rather than learning. It is important for educators to carefully consider the pros and cons of gamification before implementing it in their courses [4].

Overall, gamification in higher education has the potential to engage and motivate students in a way that traditional teaching methods may not. By using game design elements and technology, educators can create more interactive and immersive learning experiences that can help students to stay focused and motivated. However, it is important to carefully consider the potential

drawbacks and ensure that gamification is used in a way that aligns with the goals of education.

## References

1. How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction / M. Sailer et al. *Computers in human behavior*. 2017. Vol. 69. P. 371–380.  
URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033> (date of access: 25.01.2023).
2. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco : Pfeiffer, 2012.
3. Kerr P. Adaptive learning:.. *ELT journal*. 2015. Vol. 70, no. 1. P. 88–93. URL: <https://doi.org/10.1093/elt/ccv055> (date of access: 25.01.2023).
4. Landers R. N., Landers A. K. An empirical test of the theory of gamified learning. *Simulation & gaming*. 2014. Vol. 45, no. 6. P. 769–785. URL: <https://doi.org/10.1177/1046878114563662> (date of access: 25.01.2023).
5. Polakova P., Klimova B. Vocabulary mobile learning application in blended English language learning. *Frontiers in psychology*. 2022. Vol. 13. URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.869055> (date of access: 25.01.2023).
6. Reynolds B. L., Kao C.-W. The effects of digital game-based instruction, teacher instruction, and direct focused written corrective feedback on the grammatical accuracy of English articles. *Computer assisted language learning*. 2019. P. 1–21. URL: <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1617747> (date of access: 25.01.2023).
7. Takahashi D. Game guru Jane McGonigal says “gamification” should make tasks hard, not easy. *VentureBeat*. URL: <https://venturebeat.com/2011/01/20/game-guru-jane-mcgonigal-says-gamification-should-be-hard-not-easy/> (date of access: 24.01.2023).

8. Tu C.-H., Sujo-Montes L. E., Yen C.-J. Gamification for learning. *Media rich instruction*. Cham, 2014. P. 203–217. URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-00152-4\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-319-00152-4_13) (date of access: 25.01.2023).
9. Wang Y.-C. Gamification in a news English course. *Education sciences*. 2023. Vol. 13, no. 1. P. 90. URL: <https://doi.org/10.3390/educsci13010090> (date of access: 25.01.2023).
10. Werbach K. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia : Wharton Digital Press, 2012. 144 p.
11. Werbach K., Hunter D. Gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win. Wharton School Press, 2015. 50 p.

## **THE IMPORTANCE OF DESIGNING EXERCISE SETS WITH VIDEOS FOR CONSECUTIVE INTERPRETING TRAINING ONLINE**

**Merkulova S. I.**

*Ukraine, Kyiv, Borys Grinchenko Kyiv University*

Consecutive Interpreting as academic discipline is challenging training of students' professional competences and forming their future professional success in the area of cross-cultural communication. Consecutive Interpreting for undergraduate students of AEP "Translation" is an interdisciplinary training with deep dive into English and Ukrainian languages, their implementation in different situations, mastering interpreting techniques and developing skills of interpreting ideas (expressed by a Subject Verb Object group) [1: 249]. Additionally, students need to accumulate knowledge about the world, culture, environment, etc. This knowledge must be acquired by students through reading, self-study, research and, as a result, should be performed in the process of interpreting [2: 29].

Lytvynenko Olha INNOVATION TECHNOLOGY IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE .....	79
Лугова А. О. ОСОБЛИВОСТІ ВИКЛАДАННЯ ІСПАНСЬКОЇ МОВИ ЯК ВИБІРКОВОЇ ДИСЦИПЛІНИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ- ФІЛОЛОГІВ .....	82
Liubetska V. V. PROBLEMS OF IMPLEMENTING REMOTE EDUCATION IN UKRAINE .....	85
Магдюк О. В. GLOBALIZATION AS A FACTOR IN THE DEVELOPMENT OF MODERN PROCESSES OF ACADEMIC MOBILITY .....	87
Manivska T. E. DIFFERENT APPROACHES TO THE CLASSIFICATION OF THE SYSTEM OF EXERCISES IN TEACHING FOREIGN STUDENTS THE LANGUAGE OF THEIR SPECIALITY .....	90
Martynyuk O. V. TECHNIQUES AND TOOLS FOR ASSESSING STUDENT PERFORMANCE IN A VIRTUAL LANGUAGE- LEARNING ENVIRONMENT .....	93
Матвейченко В. В. МОВНІ РЕАЛІЇ ХУДОЖНІХ ТЕКСТІВ ЯК СТИМУЛ ДЛЯ РОЗВИТКУ ВМІНЬ ПИСЕМНОГО МОВЛЕННЯ .....	97
Makhovych I. A, Kuzmych S. I. GAMIFICATION IN HIGHER EDUCATION: BENEFITS AND CHALLENGES .....	100