Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Кафедра англійської філології та методики викладання іноземної мови

"ЗАТВЕРДЖУЮ"
Декан факультету
іноземних мов
Світлана ВІРОТЧЕНКО
(вказати П.І.Б керівника)
"26" серпня 2026 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Дидактичні цифрові ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов

(назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
/
галузь знань 03 Гуманітарні науки
(шифр і назва)
спеціальність 035 Філологія
(шифр і назва)
освітня програма Англійська мова та література і переклад та друга іноземна мова
Французька мова та література і переклад та англійська мова
Німецька мова та література і переклад та англійська мова
Переклад (китайська та англійська мови)
Переклад (іспанська та англійська мови)
(шифр і назва)
спеціалізація
В11.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша - англійська
В11.055 Романські мови та літератури (переклад включно), перша - французька
035.065 Східні мови та літератури (переклад включно), перша – китайська
035.051 Романські мови та літератури (переклад включно), перша – іспанська
035.043 Германські мови та літератури (переклад включно), перша - німецька
(шифр і назва)
вид дисципліни обов'язкова
(обов'язкова / за вибором)
факультет іноземних мов

2026 / 2027 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна

“26 ”__серпня___ 2026 року, протокол № 7

РОЗРОБНИК ПРОГРАМИ: **КОТОВА Анна Володимирівна**, канд. пед. наук, доцент ЗВО кафедри англійської філології та методики викладання іноземної мови

Програму схвалено на засіданні кафедри англійської філології та методики викладання іноземної мови Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна

“__26___” _____серпня____ 2026_ року, протокол №_1_

Завідувач кафедри англійської філології та методики викладання іноземної мови

_____ Ірина МОРОЗОВА

Програму погоджено з гарантами освітньо-професійних програм Англійська мова та література і переклад та друга іноземна мова, Німецька мова та література і переклад та англійська мова; Французька мова та література і переклад та англійська мова; Переклад (іспанська та англійська мови); Переклад (китайська та англійська мови)

Гарант освітньо-професійної програми Англійська мова та література і переклад та друга іноземна мова

_____ Людмила СОЛОЩУК

Гарант освітньо-професійної програми Німецька мова та література і переклад та англійська мова

_____ Наталія КАРПУСЕНКО

Гарант освітньо-професійної програми Французька мова та література і переклад та англійська мова

_____ Діана ПЕСОЦЬКА

Гарант освітньо-професійної програми Переклад (іспанська та англійська мови)

_____ Тетяна БОЧАРНІКОВА

Гарант освітньо-професійної програми Переклад (китайська та англійська мови)

_____ Юлія ЛАХМОТОВА

Програму погоджено науково-методичною комісією факультету іноземних мов

“26 ”__серпня___ 2026 року, протокол № 7

Голова науково-методичної комісії факультету іноземних мов

_____ Анна КОТОВА

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни “Дидактичні цифрові ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов” складена відповідно до освітньо-професійних програм підготовки бакалаврів, першого рівня освіти (бакалаврский) спеціальності 035 Філологія спеціалізації В11.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська, В11.055 Романські мови та літератури (переклад включно), перша – французька, 035.065 Східні мови та літератури (переклад включно), перша – китайська 035.051 Романські мови та літератури (переклад включно), перша – іспанська, 035.043 – Германські мови та літератури (переклад включно), перша – німецька

1. Опис навчальної дисципліни

1.1. **Метою викладання навчальної дисципліни** є розвиток знань, умінь і навичок здобувачів вищої освіти для ефективної інтеграції цифрових ігор та гейміфікації в освітній процес, сприяючи залученню здобувачів освіти і покращенню результатів навчання.

1.2. **Основні завдання вивчення дисципліни**:
- дослідити теоретичні та практичні аспекти впровадження цифрових ігор і гейміфікації в освітній процес, проаналізувавши когнітивний, соціальний і мотиваційний вплив гейміфікації на засвоєння іноземної мови;
- навчитися розробляти та впроваджувати ігрові й гейміфіковані елементи у викладанні іноземних мов із використанням цифрових інструментів та онлайн-платформ;
- розвивати критичне та креативне мислення, уміння співпраці й розв’язання проблем через навчання на основі гри та гейміфікацію;
- надати здобувачам вищої освіти практичні професійні вміння для підвищення їхньої залученості та покращення результатів навчання;
- шукати можливості для саморозвитку та орієнтуватися в сучасних цифрових інноваціях.

1.3. Кількість кредитів 3

1.4. Загальна кількість годин 90

1.5. Характеристика навчальної дисципліни	
Обов’язкова	
Денна форма навчання	Заочна (дистанційна) форма навчання
Рік підготовки	
3-й	3-й
Семестр	
6-й	6-й
Лекції	
Практичні, семінарські заняття	
32 год.	10
Самостійна робота	
58 год.	80
у тому числі індивідуальні завдання	
не передбачено програмою	

1.6. Перелік компетентностей, що формує дана дисципліна

ОП Англійська мова та література і переклад та друга іноземна мова

ЗК1. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.
ЗК2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій.
ЗК3. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
ЗК4. Здатність бути критичним і самокритичним.
ЗК5. Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями.
ЗК6. Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел.
ЗК7. Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
ЗК8. Здатність працювати в команді та автономно.
ЗК9. Здатність спілкуватися іноземними мовами (англійською та другою іноземною мовою на вибір: німецькою / французькою / іспанською / італійською / китайською тощо).
ЗК10. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
ЗК11. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК12. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
ЗК15. Здатність вибудовувати і реалізовувати перспективні лінії інтелектуального, культурного, морального і професійного саморозвитку та самовдосконалення, розуміти основні принципи буття людини, природи, суспільства.
ЗК16. Здатність розуміти сутність і соціальну значущість своєї майбутньої професії, виявляти до неї стійкий інтерес.
ФК2. Здатність використовувати в професійній діяльності знання про мову як особливу знакову систему, її природу, функції, рівні.
ФК6. Здатність вільно, гнучко й ефективно використовувати англійську мову та другу іноземну мову на вибір (німецьку / французьку / іспанську / італійську / китайську тощо) в усній та письмовій формах, у різних жанрово-стильових різновидах і регістрах спілкування (офіційному, неофіційному, нейтральному) для розв'язання комунікативних завдань у різних сферах життя.
ФК7. Здатність до збирання й аналізу, систематизації та інтерпретації мовних та літературних фактів, інтерпретації та перекладу тексту (залежно від обраної спеціалізації).
ФК8. Здатність вільно оперувати спеціальною термінологією для розв'язання професійних завдань.
ФК9. Усвідомлення засад і технологій створення текстів різних жанрів і стилів українською, англійською та другою іноземною мовами на вибір (німецькою / французькою / іспанською / італійською / китайською тощо).
ФК10. Здатність здійснювати лінгвістичний, літературознавчий та перекладознавчий аналіз англомовних та німецькомовних / франкомовних / іспаномовних / італомовних / китайськомовних текстів різних стилів і жанрів.
ФК11. Здатність до надання консультацій з дотримання норм літературної мови та культури мовлення.
ФК12. Здатність до організації ділової комунікації.
ФК13. Здатність ефективно формувати комунікативну стратегію та передбачати можливий розвиток подій у ситуаціях міжкультурного спілкування, користуватися різноманітними тактичними прийомами комунікації з урахуванням міжкультурної

компетентності, знань звичаїв і традицій іншої культури, що забезпечує успішне спілкування між комунікантами і досягнення запланованого прагматичного ефекту.
ФК14. Здатність робити аналіз текстів із соціокультурним забарвленням, знаходити специфічну лексику й лексико-граматичні конструкції, притаманні мовам, що вивчаються.
ФК15. Здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі та перекладацькій діяльності.

ОП Німецька мова та література і переклад та англійська мова,
ЗК8. Здатність працювати в команді та автономно.
ЗК11. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК12. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
ЗК14. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.
ЗК15. Здатність оптимально розподіляти свій час у вирішенні практичних завдань.
ЗК16. Уміння презентувати складну інформацію у стислій та зрозумілій формі.
ЗК17. Здатність планувати власний розвиток і траєкторію навчання протягом життя.
ФК13. Здатність до організації навчального процесу та використання сучасних методів і цифрових інструментів навчання німецької мови.

ОП «Французька мова та література і переклад та англійська мова»

ЗК8. Здатність працювати індивідуально та в команді. Вміння організовувати роботу в команді, розуміння всіх етапів командної роботи.
ЗК11. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. Оволодіння загальнонауковими знаннями, спрямованими на формування системного наукового світогляду, професійної етики та загального культурного кругозору.
ЗК12. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК14. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.
ЗК15. Здатність проведення досліджень, що гарантує достовірність результатів, валідність їх використання у конкретних умовах.
ЗК16. Здатність гнучко адаптуватися до різних професійних ситуацій, проявляти творчий підхід, ініціативу.
ЗК17. Здатність критично оцінювати й переосмислювати накопичений досвід (власний і чужий), рефлексувати професійну й соціальну діяльність філолога.
ФК13. Здатність до організації ділової комунікації французькою, англійською та українською мовами.

ОП Переклад (іспанська та англійська мови
ЗК8. Здатність працювати індивідуально та організовувати роботу в команді, розуміння всіх етапів командної роботи.
ЗК11. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. Оволодіння загальнонауковими знаннями, спрямованими на формування системного наукового світогляду, професійної етики та загального культурного кругозору.
ЗК12. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК13. Навички спілкування іноземною мовою.
ЗК14. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.
ЗК15. Здатність проведення досліджень на належному рівні, що гарантує достовірність результатів, валідність їх використання у конкретних умовах.

ЗК16. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів діяльності).
ЗК17. Здатність використовувати поглиблені спеціалізовані професійні теоретичні і практичні знання з методології і методики наукового дослідження для самостійної науково-дослідної і педагогічної діяльності.
ФК13. Здатність до організації ділової комунікації іспанською, англійською та українською мовами.

ОП «Переклад (китайська та англійська мови)»
ЗК1. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.
ЗК2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій.
ЗК3. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
ЗК4. Здатність бути критичним і самокритичним. Уміння критично мислити та комплексно вирішувати проблеми.
ЗК5. Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями. Набуття універсальних навичок дослідника, зокрема усної та письмової презентації власного наукового дослідження.
ЗК6. Здатність до пошуку, опрацювання й аналізу інформації з різних джерел.
ЗК7. Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми. Здатність приймати обґрунтовані рішення в професійній діяльності.
ЗК8. Здатність працювати автономно та в команді. Вміння організовувати роботу в команді, розуміння всіх етапів командної роботи.
ЗК9. Здатність спілкуватися китайською та англійською мовами у професійній діяльності, опрацьовувати фахову літературу.
ЗК10. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. Оволодіння загальнонауковими знаннями, спрямованими на формування системного наукового світогляду, професійної етики та загального культурного кругозору.
ЗК11. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
ЗК12. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій, зокрема для вирішення стандартних завдань у практичних ситуаціях.
ЗК13. Здатність проведення досліджень на належному рівні, що гарантує достовірність результатів, валідність їх використання у конкретних умовах.
ЗК14. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.
ЗК15. Здатність і готовність до активного спілкування у науковій, педагогічній і соціальній сферах діяльності, керуючись сучасними принципами толерантності, діалогу та співробітництва.
ЗК16. Здатність навчатися протягом життя, підвищувати свій інтелектуальний і загальнокультурний рівень, розвивати й удосконалювати власну особистість.
ЗК17. Вільне володіння українською, китайською та англійською мовами для здійснення професійної комунікації та міжособистісного спілкування.
ФК1. Розуміння структури філологічної науки й її теоретичних основ, усвідомлення специфіки мовознавчого, літературознавчого та перекладознавчого компоненту, засвоєння ключових концепцій, розуміння теоретичних і практичних проблем сучасної філології.
ФК2. Здатність використовувати в професійній діяльності знання про мову як особливу знакову систему, її природу, функції, фонетичний, лексичний, граматичний рівні.

ФК6. Здатність вільно, гнучко й ефективно використовувати китайську й англійську мови в усній та письмовій формі, у різних жанрово-стильових різновидах і регістрах спілкування (офіційному, неофіційному, нейтральному), для розв'язання комунікативних завдань у різних сферах життя.
ФК8. Здатність вільно оперувати спеціальною (мовознавчою та перекладознавчою) термінологією китайської та англійської мов для розв'язання професійних завдань.
ФК10. Здатність здійснювати лінгвістичний і перекладознавчий аналіз текстів різних стилів і жанрів.
ФК11. Здатність до надання консультацій з дотримання норм китайської й англійської літературної мови та культури мовлення.
ФК12. Здатність до організації ділової комунікації китайською, англійською й українською мовами.
ФК14. Розуміння комунікативної діяльності як реалізації функції мови в різних суспільних ситуаціях.
ФК15. Володіння прагматичною та міжкультурною компетентностями з китайської й англійської мов.
ФК16. Здатність визначати комунікативну, пізнавальну, номінативну, емоційно-експресивну та інші функції мови, характеризувати мовні та мовленнєві одиниці.

1.7. Перелік результатів навчання, що формує дана дисципліна

ОП Англійська мова та література і переклад та друга іноземна мова

ПРН1. Використовувати українську та іноземні мови в усному та письмовому професійному спілкуванні, а також для організації ефективної міжкультурної комунікації.
ПРН2. Здійснювати пошук і використання інформації, необхідної для ефективного виконання професійних завдань, професійного і особистісного розвитку: добирати інформацію з різних джерел, критично аналізувати й інтерпретувати її, впорядковувати, класифікувати й систематизувати, презентувати результати досліджень державною та іноземними мовами.
ПРН3. Організовувати процес свого навчання й самоосвіти.
ПРН4. Розуміти фундаментальні принципи буття людини, природи, суспільства.
ПРН5. Співпрацювати з колегами, представниками інших культур та релігій, прибічниками різних політичних поглядів тощо.
ПРН6. Використовувати інформаційні й комунікаційні технології для вирішення складних спеціалізованих задач і проблем професійної діяльності.
ПРН8. Знати й розуміти систему англійської мови та другої іноземної мови, що вивчається, історію англійської мови та літератури й історію другої іноземної мови та літератури, що вивчається, вміти застосовувати ці знання у професійній діяльності.
ПРН9. Характеризувати діалектні та соціальні різновиди англійської мови та другої іноземної мови, що вивчається, описувати соціолінгвальну ситуацію.
ПРН10. Знати норми літературної англійської, української та другої іноземної мови, що вивчається, та вміти їх застосовувати у практичній діяльності.
ПРН11. Знати принципи, технології і прийоми створення усних і письмових текстів різних жанрів і стилів українською та англійською мовами, а також другою іноземною мовою, що вивчається.
ПРН12. Аналізувати мовні одиниці, визначати їхню взаємодію та характеризувати мовні явища і процеси, що їх зумовлюють.
ПРН14. Використовувати англійську та другу іноземну мову, що вивчається, в усній та письмовій формах, у різних жанрово-стильових різновидах і регістрах спілкування

(офіційному, неофіційному, нейтральному) для розв'язання комунікативних завдань у побутовій, суспільній, навчальній, професійній та науковій сферах життя.
ПРН15. Здійснювати лінгвістичний, літературознавчий та перекладознавчий аналіз англомовних, німецькомовних, франкомовних, іспаномовних, італомовних та китайськомовних текстів різних стилів і жанрів.
ПРН16. Знати й розуміти основні поняття, теорії та концепції германської філології, уміти застосовувати їх у професійній діяльності.
ПРН17. Збирати, аналізувати, систематизувати й інтерпретувати факти мови й мовлення, пов'язані з англійською мовою та другою іноземною мовою, і використовувати їх для розв'язання складних задач і проблем у спеціалізованих сферах професійної діяльності та/або навчання.
ПРН18. Мати навички розв'язання складних проблем у професійній діяльності в галузі германської філології та нести відповідальність за прийняття рішень у непередбачуваних умовах.
ПРН19. Використовувати іноземну мову для організації ефективної мовної, міжмовної та міжкультурної комунікації на особистому та професійному рівнях.
ПРН20. Адаптуватися до змін у соціально-економічній ситуації та на ринку праці.

ОП Німецька мова та література і переклад та англійська мова
ПРН20. Мати навички керування часом в умовах виконання завдань.
ПРН21. Відтворювати складну інформацію у стислій та зрозумілій формі.
ПРН22. Мати навички формування індивідуальної траєкторії навчання, адаптувати її відповідно до змін у контексті сьогодення.
ПРН23. Мати навички організації навчального процесу та використання сучасних методів і цифрових інструментів викладання німецької мови.
ОП «Французька мова та література і переклад та англійська мова»
ПРН20. Знати принципи, технології і прийоми перекладу усних і письмових текстів різних жанрів і стилів з французької мови українською та з української мови французькою.
ПРН21. Знати принципи, технології і прийоми перекладу усних і письмових текстів різних жанрів і стилів з англійської мови українською та з української мови англійською.
ПРН22. Оцінювати власну навчальну та науково-професійну діяльність, будувати і втілювати ефективну стратегію саморозвитку професійного самовдосконалення.
ПРН23. Доступно й аргументовано пояснювати сутність конкретних філологічних питань, власну точку зору на них та її обґрунтування як фахівцям, так і широкому загалу.
ОП Переклад (іспанська та англійська мови
ПРН20. Знати принципи, технології і прийоми перекладу усних і письмових текстів різних жанрів і стилів з іспанської мови українською та з української мови іспанською.
ПРН21. Знати принципи, технології і прийоми перекладу усних і письмових текстів різних жанрів і стилів з англійської мови українською та з української мови англійською.
ПРН22. Оцінювати власну навчальну та науково-професійну діяльність, будувати і втілювати ефективну стратегію саморозвитку професійного самовдосконалення.
ПРН23. Доступно й аргументовано пояснювати сутність конкретних філологічних питань, власну точку зору на них та її обґрунтування як фахівцям, так і широкому загалу.

ОП «Переклад (китайська та англійська мови)»
ПРН1. Вільно спілкуватися з професійних питань із фахівцями та нефахівцями китайською, англійською й українською мовами усно та письмово, використовувати їх для організації ефективної міжкультурної комунікації.
ПРН2. Ефективно працювати з інформацією: добирати необхідну інформацію з різних джерел, зокрема з фахової літератури та електронних баз, критично аналізувати й інтерпретувати її, впорядковувати, класифікувати й систематизувати.

ПРН3. Організовувати процес свого навчання та самоосвіти, постійно підвищувати фахову компетентність.
ПРН4. Розуміти фундаментальні принципи буття людини, природи, суспільства.
ПРН5. Співпрацювати з колегами, представниками інших культур і релігій, прибічниками різних політичних поглядів тощо.
ПРН6. Використовувати інформаційні та комунікаційні технології для вирішення складних спеціалізованих задач і проблем професійної діяльності та для забезпечення інформаційного простору.
ПРН8. Знати та розуміти систему мови, загальні властивості літератури як мистецтва слова, і вміти застосовувати ці знання в професійній діяльності.
ПРН10. Знати норми літературної китайської й англійської мови та вміти їх застосовувати у практичній діяльності.
ПРН11. Знати принципи, технології та прийоми створення усних і письмових текстів різних жанрів і стилів китайською, англійською й українською мовами.
ПРН14. Використовувати китайську й англійську мови в усній та письмовій формі, у різних жанрово-стильових різновидах і регістрах спілкування (офіційному, неофіційному, нейтральному), для розв'язання комунікативних завдань у побутовій, суспільній, навчальній, професійній, науковій сферах життя.
ПРН15. Здійснювати лінгвістичний та перекладознавчий аналіз китайськомовних та англомовних текстів різних стилів і жанрів.
ПРН18. Мати навички управління комплексними діями або проєктами при розв'язанні складних проблем у професійній діяльності в галузі східної та германської філології та нести відповідальність за прийняття рішень у непередбачуваних умовах.
ПРН22. Доводити конкретними прикладами зв'язок між розділами мовознавства, володіти основними поняттями ієрогліфіки, фонетики, фонології, лексикології, словотвору, етимології, морфології, синтаксису; визначати комунікативну, пізнавальну, номінативну, емоційно-експресивну та інші функції мови.

1.8. Пререквізити:
-рівень володіння англійською мовою не нижче В2
- інформаційні технології та академічна доброчесність

2. Тематичний план навчальної дисципліни

Розділ 1. Theoretical Foundations of Digital Games and Gamification in Foreign Language Teaching (6)

1.1 Introduction to digital games and gamification in FL teaching.
1.2 Theoretical aspects of digital game-based learning and key design principles for implementation.
1.3 Motivational and cognitive aspects of digital games in FL teaching.

Розділ 2. Practical Applications of Digital Games, Apps, and Platforms in FL Teaching (16)

2.1 Gamified tools for classroom management.
2.2 Incorporating digital games in FL teaching.
2.3 Creating interactive learning content
2.4 Augmented reality apps for student engagement.
2.5 Gamification in formative and summative assessment
2.6 Microteaching

Розділ 3. **Gamification in Moodle (10)**

3.1 Moodle gamification tools: activity tracking, course completion, restricting access, creating badges.
3.2 Moodle gamification tools: quizzes, H5P (games and Branching scenario).
3.3 Embedding and incorporating external digital gamification tools in Moodle.
3.4 Final project: designing a gamified FL course in Moodle.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		Л	п	лаб.	інд.	с. р.		Л	п	лаб.	інд	с. р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Розділ 1. Theoretical Foundations of Digital Games and Gamification in Foreign Language Teaching												
Тема 1. Introduction to digital games and gamification in FL teaching	**4**		2			2	**5,5**		0,5			5
Тема 2. Theoretical aspects of digital game-based learning and key design principles for implementation	**4**		2			2	**5,5**		0,5			5
Тема 3. Motivational and cognitive aspects of digital games in FL teaching.	**4**		2			2	**10**					10
Разом за розділом 1	**12**		**6**			**6**	**21**		**1**			**20**
Розділ 2. Practical Applications of Digital Games, Apps, and Platforms in FL Teaching												
Тема 1. Gamified tools for classroom management	**6**		2			4	**5,25**		0,25			5
Тема 2. Incorporating digital games in FL teaching.	**6**		2			4	**5,25**		0,25			5
Тема 3. Creating interactive learning content	**6**		2			4	**5,25**		0,25			5
Тема 4. Augmented reality apps for student engagement.	**6**		2			4	**5,25**		0,25			5
Тема 5. Gamification in formative and summative assessment	**6**		2			4	**5**		-			5
Тема 6. Microteaching	**12**		6			6	**8**		3			5
Разом за розділом 2	**42**		**16**			**26**	**34**		**4**			**30**
Розділ 3 Gamification in Moodle												
Тема 1. Moodle gamification tools: activity tracking, course completion, restricting access, creating badges.	**7**		1			6	**8**		1			7
Тема 2. Moodle gamification tools: quizzes, H5P (games and Branching scenario).	**7**		2			5	**7,5**		0,5			7

Тема 3. Embedding and incorporating external digital gamification tools in Moodle.	**6**		1			5	**7,5**		0,5			7
Тема 4. Final project: designing a gamified FL course in Moodle	**16**		6			10	**12**		3			9
Разом за розділом 3	**36**		**10**			**26**	**35**		**5**			**30**
Усього годин	**90**		**32**			**58**	**90**		**10**			**80**

4. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість Годин (денна/заочна)
Розділ 1. Theoretical Foundations of Digital Games and Gamification in Foreign Language Teaching		
1.1	Introduction to digital games and gamification in FL teaching	2/0,5
1.2	Theoretical aspects of digital game-based learning and key design principles for implementation	2/0,5
1.3	Motivational and cognitive aspects of digital games in FL teaching	2/-
Розділ 2. Practical Applications of Digital Games, Apps, and Platforms in FL Teaching		
2.1	Gamified tools for classroom management	2/0,25
2.2	Incorporating digital games in FL teaching	2/0,25
2.3	Creating interactive learning content	2/0,25
2.4.	Augmented reality apps for student engagement	2/0,25
2.5.	Gamification in formative and summative assessment	2/-
2.6.	Microteaching	6/3
Розділ 3. **Gamification in Moodle**		
3.1	Moodle gamification tools: activity tracking, course completion, restricting access, creating badges.	1/1
3.2	Moodle gamification tools: quizzes, H5P (games and Branching scenario)	2/0,5
3.3.	Embedding and incorporating external digital gamification tools in Moodle	1/0,5
3.4	Final project: designing a gamified FL course in Moodle.	6/3
	Разом	**32/10**

5. Завдання для самостійної робота

№ з/п	Види, зміст самостійної роботи	Кількість годин (денна/заочна)
Розділ 1		
1.1	Опрацювання матеріалу за темою “Introduction to digital games and gamification in FL teaching ” (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування)	2/5
1.2	Опрацювання матеріалу за темою “Theoretical aspects of digital game-based learning and key design principles for implementation (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування)	2/5

1.3	Опрацювання матеріалу за темою “Motivational and cognitive aspects of digital games in FL teaching" (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування)	2/10
Розділ 2		
2.1	Опрацювання матеріалу за темою “Gamified tools for classroom management” (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування)	4/5
2.2	Опрацювання матеріалу за темою “Incorporating digital games in FL teaching” (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування, знайомство з платформами)	4/5
2.3	Опрацювання матеріалу за темою **“**Creating interactive learning content” (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування, знайомство з платформами)	4/5
2.4	Опрацювання матеріалу за Темою “Augmented reality apps for student engagement” (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування, знайомство з платформами)	4/5
2.5	Опрацювання матеріалу за Темою“ Gamification in formative and summative assessment“ (робота з джерелами, матеріалами до практичного заняття, підготовка до усного опитування, знайомство з платформами)	4/5
2.6	Підготовка до Microteaching	6/5
Розділ 3		
3.1	Moodle gamification tools: activity tracking, course completion, restricting access, creating badges.	6/7
3.2	Moodle gamification tools: quizzes, H5P (games and Branching scenario).	5/7
3.3.	Embedding and incorporating external digital gamification tools in Moodle.	5/7
3.4	Final project: designing a gamified FL course in Moodle.	10/9
	Разом	**58/80**

Правила використання ШІ

Правила використання ШІ регламентуються **Політикою Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна щодо використання штучного інтелекту**

Політика декларує застосування в Університеті трирівневої класифікації моделей використання ШІ.

5.2.1. Модель «ШІ заборонено» – види діяльності, що вимагають демонстрації базових когнітивних навичок, пам'яті, миттєвого аналізу без допомоги технологій (зокрема усні опитування, аудиторні контрольні роботи, іспити тощо).

5.2.2. Модель «ШІ як асистент» – дозволяється використання ШІ для визначення предметної області, покращення граматики, структурування плану, пошуку літератури (з верифікацією). Фінальний текст/продукт створюється суб’єктом використання ШІ.

5.2.3. Модель «ШІ як інструмент» – види діяльності, що передбачають обов'язкове використання ШІ (наприклад, порівняння відповідей різних моделей, генерація коду з подальшою оптимізацією, створення зображень тощо).
6.1. У освітній діяльності (для здобувачів вищої освіти) рекомендується:
− використання ШІ для отримання пояснень складних концепцій, самоперевірки знань за допомогою тестів, пошуку логічних прогалин в аргументації або аналізу помилок (протягом годин, відведених на самостійну роботу у рамках опанування навчальної дисципліни);
− застосування генеративних моделей для реферування ідей, тем для есе чи презентацій, удосконалення структури майбутньої роботи, але не для написання фінального тексту роботи;
− використання інструментів ШІ для перекладу та аналізу наукових матеріалів іноземними мовами, що сприяє глибшому дослідженню теми та розширенню джерельної бази;
− зберігання (архівування) історії запитів (промптів) до моменту оцінювання для забезпечення підтвердження на вимогу викладача власного авторського внеску та самостійності виконання завдання.

6. Індивідуальні завдання
Не передбачено

7. Методи навчання
1. Комунікативний метод (дискусії, мозковий штурм, робота в парах і малих групах, рольові ігри, моделювання професійних ситуацій).
2. Метод інтегрованого навчання предмета та іноземної мови (CLIL / Content and Language Integrated Learning).
3. Проєктний метод (індивідуальні та групові проєкти, презентація результатів).
4. Метод розвитку критичного мислення (аналіз, порівняння, аргументація, рефлексія).
5. Метод взаємного оцінювання (Peer Review) та самооцінювання.
6. Метод перевернутого навчання (Flipped Classroom) – самостійне опрацювання теоретичного матеріалу за допомогою цифрових ресурсів із подальшим виконанням практичних, комунікативних та дослідницьких завдань під час аудиторної роботи (YouTube, Moodle, Canva, Genially).
7. Метод цифрового співробітництва – організація спільної навчальної діяльності, групових проєктів, дискусій, взаємного навчання та академічної комунікації із застосуванням цифрових платформ (Zoom, Padlet, Miro).
8. Метод інтерактивного цифрового навчання – використання інтерактивних вправ, тестів, вікторин, симуляцій і цифрових дидактичних ресурсів для активізації пізнавальної діяльності та формування мовленнєвих компетентностей (Quizlet, Kahoot!, Wordwall, Baamboozle).
9. Метод цифрового формувального оцінювання – поточний моніторинг навчальних досягнень, оперативний зворотний зв'язок, взаємооцінювання та самооцінювання із використанням цифрових сервісів (Moodle Quiz, Padlet).

8. Методи контролю
1. Метод усного контролю: врахування активності здобувачів освіти на лекціях (відповіді на питання лектора); презентація індивідуальна / групова; відгук на презентацію
2. Метод тестового контролю: тест на множинний вибір
3. Метод самоконтролю за ефективністю науково-пізнавальної діяльності

9. Схема нарахування балів

Поточний контроль, самостійна робота, індивідуальні завдання						Залікова робота	Сума
Активна робота під час практичних занять	Micro-teaching за розділом 2	designing a gamified FL course in Moodle	Контрольна робота, передбачена навчальним планом	Індивідуальне завдання	Разом		
20	20	20	-	-	60	40	100

Для допуску до складання підсумкового контролю (заліку, або екзамену) здобувач вищої освіти повинен набрати не менше __20__ балів з навчальної дисципліни під час поточного контролю, самостійної роботи, індивідуального завдання.

Критерії оцінювання навчальних досягнень

Сумарна оцінка за семестр містить два складники:
1) робота протягом семестру (60 балів);
2) залік (40 балів)

Робота протягом семестру (загальна кількість балів – 60):

Активна робота під час практичних занять – активна участь в обговоренні навчального матеріалу та аналізу особливостей цифрових платформ
Кожне практичне заняття - 1,25 бал (денна форма навчання); 4 – (заочна форма навчання)

Microteaching за розділом 2– презентація одного фрагменту занять з використанням елементів гейміфікації
Критерії оцінювання охоплюють зміст, мовну інтеграцію, методику, взаємодію зі здобувачами освіти та рефлексію.

Microteaching (10-хвилинна демонстрація фрагмента заняття) – 20 балів

Бали	Критерії оцінювання
19–20	Чітко визначено мету та очікувані результати 10-хвилинного фрагмента заняття. Доцільно інтегровано цифрову гру, застосунок або гейміфіковану платформу відповідно до мовної мети. Продемонстровано ефективне використання ігрових механік (бали, рівні, бейджі, таймер, миттєвий зворотний зв'язок тощо). Активності логічно структуровані, відповідають часовим межам і забезпечують активну взаємодію зі студентами. Продемонстровано впевнене володіння цифровими інструментами та методикою їх використання. Рефлексія коротка, змістовна й аргументована.
17–18	Мета фрагмента сформульована чітко. Цифровий інструмент використано доцільно, хоча окремі елементи можна вдосконалити. Активності сприяють розвитку мовних навичок і відповідають відведеному часу. Використано окремі елементи гейміфікації. Взаємодія зі студентами позитивна. Рефлексія присутня.
15–16	Мета зрозуміла, але зв'язок між цифровим інструментом і навчальними результатами недостатньо переконливий. Гейміфікація

	використовується частково або формально. Структура фрагмента загалом логічна, однак є незначні порушення таймінгу. Взаємодія зі студентами обмежена. Рефлексія поверхнева.
13–14	Мета визначена частково. Цифрові засоби використано без достатнього методичного обґрунтування. Ігрові елементи застосовано мінімально. Активності недостатньо залучають студентів або не відповідають часовим межам. Рефлексія мінімальна або відсутня.
11–12	Мета нечітка. Використання цифрових інструментів випадкове або малоефективне. Гейміфікація практично відсутня. Структура фрагмента порушена, таймінг не дотримано. Залучення студентів низьке. Рефлексія формальна.
9–10	Фрагмент не має логічної структури. Цифрові ресурси використано недоцільно або з технічними помилками. Ігрові механіки відсутні. Взаємодія зі студентами мінімальна. Рефлексія відсутня.
7–8	Дуже низький рівень підготовки. Мета не сформульована. Цифрові інструменти використано неправильно або не за призначенням. Завдання випадкові та не сприяють навчанню іноземної мови. Таймінг не витримано.
5–6	Фрагмент непослідовний і неструктурований. Методика використання цифрових технологій відсутня. Завдання не відповідають темі або мовним цілям.
3–4	Фрагмент не відповідає педагогічним вимогам. Цифрові технології чи гейміфікація фактично не використовуються. Допущено суттєві методичні помилки.
1–2	Повна відсутність підготовки. Цифрові інструменти, зміст і завдання не пов'язані між собою. Контакт зі студентами відсутній.
0	Мікровикладання не проведено або його зміст не дає можливості оцінити сформованість професійних компетентностей.

Final Project: Designing a Gamified Moodle Module for FL Teaching (20 балів)

Бали	Критерії оцінювання
19–20	Розроблено логічно структурований навчальний модуль (тему) в Moodle. Чітко визначено навчальну мету та результати навчання. Доцільно використано інструменти Moodle (Quiz, H5P, Activity Completion, Restrict Access, Badges тощо). Гейміфікація педагогічно обґрунтована та сприяє розвитку іншомовної комунікативної компетентності. Інтерактивні завдання різноманітні, відповідають рівню здобувачів освіти та забезпечують активне залучення студентів.
17–18	Навчальний модуль має логічну структуру. Використано декілька інструментів Moodle та елементи гейміфікації. Завдання відповідають навчальним цілям і сприяють розвитку мовних навичок. Незначні недоліки не впливають на загальну якість проєкту.
15–16	Модуль загалом структурований, однак окремі елементи недостатньо пов'язані між собою. Використано лише окремі можливості Moodle. Гейміфікація реалізована частково або формально. Завдання одноманітні чи недостатньо інтерактивні.
13–14	Структура модуля частково логічна. Інструменти Moodle використано обмежено. Елементи гейміфікації мають формальний характер або недостатньо пов'язані з навчальними цілями. Завдання потребують методичного вдосконалення.

11–12	Мета навчального модуля визначена нечітко. Використання можливостей Moodle мінімальне. Гейміфікація майже відсутня. Завдання не повною мірою відповідають цілям навчання іноземної мови.
9–10	Навчальний модуль не має логічної структури. Інструменти Moodle використано недоцільно або з технічними помилками. Інтерактивність і гейміфікація практично відсутні.
7–8	Дуже низький рівень виконання. Завдання випадкові, не відповідають темі та результатам навчання. Можливості Moodle майже не використано.
5–6	Проєкт непослідовний і неструктурований. Інтерактивний контент відсутній або виконаний з істотними помилками.
3–4	Проєкт не відповідає педагогічним вимогам. Завдання не пов'язані з темою, інструменти Moodle практично не використано.
1–2	Робота майже не виконана. Відсутня логічна структура, інтерактивність та методичне обґрунтування.
0	Фінальний проєкт не подано або його неможливо оцінити.

Залік (тест множинного вибору) складається з 20 питань, вірна відповідь на кожне з яких становить 2 бали. Максимальна кількість балів за залік– 40. Час виконання – 30 секунд на кожне тестове завдання.

Здобувачі вищої освіти мають право на визнання **результатів неформальної освіти**, якщо її зміст і результати відповідають меті та результатам навчання ОК «Дидактичні цифрові ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов».
Результати неформального навчання можуть бути визнані за наявності підтверджуючих документів (сертифікатів, довідок, описів навчальних програм), якщо вони засвідчують досягнення результатів навчання, співвідносних із цілями курсу.
Прикладами релевантної неформальної освіти можуть бути:
● онлайн-курси (Coursera, Prometheus тощо) за тематикою ОК «Дидактичні цифрові ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов»;
● участь у сертифікованих тренінгах і семінарах з відповідної тематики;
● сертифіковані програми за темами ОК «Дидактичні цифрові ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов», проведені міжнародними організаціями чи університетами.
Процедура визнання результатів неформальної освіти здійснюється відповідно до **Порядку визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті, в Харківському національному університеті імені В.Н. Каразіна.** Рішення ухвалюється комісією факультету на підставі поданого пакета документів від здобувача освіти.

Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка
	для дворівневої шкали оцінювання
90 – 100	зараховано
70-89	
50-69	
1-49	не зараховано

10. Рекомендована література

Основна література

1. Hamari, Juho (2019). Gamification. In The Blackwell Encyclopedia of Sociology. John Wiley & Sons, Ltd, Oxford, UK, 1–3.
2. Hao Lei, Ming Ming Chiu, Danyi Wang, Chenxin Wang, Tongwei Xie. Effects of Game-Based Learning on Students' Achievement in Science: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research. 2022.* № 6, p. 1373-1398. 10.1177/07356331211064543
3. Hladonik, G.V. (2021) Videogames as language learning tools. Інноваційна педагогіка. Випуск 33. Т. 2.. С. 139-145. DOI https://doi.org/10.32843/2663- 6085/2021/33-2.27
4. Jackson, L. C., O'Mara, J., Moss, J., & Jackson, A. C. (2022). Analysing digital educational games with the Games as Action, Games as Text framework. *Computers & Education*, 183, 104500. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104500

Допоміжна література

1. Nagendra Kottacheruvu(2023) Enrichment of English Vocabulary through Digital Games: An Empirical Study. Journal for Educators,Teachers and Trainers, Vol. 14 (3). DOI: 10.47750/jett.2023.14.03.046
2. Pozzi, F.; Ceregini, A.; Ivanov, S.; Passarelli, M.; Persico, D.;Volta, E. Digital vs. Hybrid: Comparing Two Versions of a Board Game for Teacher Training. Educ. Sci.2024,14, 318. **https://doi.org/10.3390/educsci14030318**
3. Thibault, Mattia and Hamari, Juho. 2021. Seven points to reappropriate gamification. In Transforming Society and Organizations through Gamification: From the S
4. Zahra, S. B. (2020). The benefits of gamification in learning. International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education, 6(2), 1671–1675. http://ijariie.com/

11. Посилання на інформаційні ресурси в Інтернеті, відео-лекції, інше методичне забезпечення

Ideaboardz https://www.youtube.com/watch?v=4zYlzjpEfzM
Kahoot! https://www.youtube.com/watch?v=zyzLWw3rncQ
LearningApps https://www.youtube.com/watch?v=7pkzlBSxPR0
Linoit https://www.youtube.com/watch?v=L2zoKCbBvAw
Liveworksheets http://www.youtube.com/@Live-Worksheets
Mentimeter http://www.youtube.com/@Mentimeter
Quizizz https://www.youtube.com/watch?v=1r9E5iKF1W0
Padlet https://www.youtube.com/padlet
Scrumblr https://www.tiktok.com/@prezentacyi_nush/video/7492818055731449095
Wheelofnames https://www.youtube.com/watch?v=a9k7VmtF7Ns
Wordwall https://www.youtube.com/watch?v=nei_VYW5kB4
BaBaDum: Babadum - German Resource Review - Deutsch lernen
Memrise: How Memrise works 🎬
YouGlish: How to Use YouGlish for Studying English
Forvo: Forvo.com - a free pronunciation dictionary
Quizlet: How to Use Quizlet (2026) | Quizlet Tutorial
Wordwall: Wordwall - Best Teacher Tool to Create Activities and Games for Class
Duolingo: How To Use Duolingo [Updated For 2021]
ELLLO.org: How to use elllo.org

.