МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені В. Н. КАРАЗІНА

Методичні рекомендації
для самостійної роботи здобувачів вищої освіти
за навчальною дисципліною «Дидактичні цифрові
ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов»

рівень вищої освіти **перший (бакалаврський)**

галузь знань 03 Гуманітарні науки

спеціальність 035 Філологія

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)

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

вид дисципліни **обов'язкова**
факультет **іноземних мов**

Методичні рекомендації схвалено на засіданні кафедри англійської філології та методики викладання іноземної мови
Протокол від "26" серпня 2026 року №1

Завідувач кафедри англійської філології та методики викладання іноземної мови
Ірина МОРОЗОВА

Методичні рекомендації погоджено науково-методичною комісією факультету іноземних мов
Протокол від "26" серпня 2026 року №7

Голова науково-методичної комісії факультету іноземних мов Анна КОТОВА

Харків – 2026

Загальні положення щодо організації самостійної роботи здобувачів освіти

Самостійна робота здобувачів освіти є основним засобом оволодіння навчальним матеріалом у час, вільний від обов'язкових навчальних дисциплін, і регламентується «Положенням про організацію освітнього процесу у Харківському національному університеті імені В.Н. Каразіна».

Університет має забезпечувати для осіб, які навчаються, професійну підготовку на рівні кращих університетів світу, формування необхідних фахових і загальних компетентностей, зокрема: вміння самостійно навчатися і критично мислити.

Самостійна робота здобувачів освіти 2 курсу кафедри англійської філології та методики викладання іноземної мови за навчальною дисципліною «Вступ до інтегрованого навчання предмета та іноземної мови» включає опрацювання навчального матеріалу, запропонованого у курсі, написання параграфів та есе, підготовку доповідей та презентацій, підготовку до усних відповідей, тощо.

Навчальний час, відведений на самостійну роботу, регламентується навчальним планом і складає 58 годин на семестр для денної форми навчання та 80 годин на семестр для заочної форми навчання.

Зміст самостійної роботи визначається робочою програмою навчальної дисципліни, методичними матеріалами, завданнями та вказівками науково-педагогічного працівника.

Методичні матеріали для самостійної роботи здобувачів освіти передбачають можливість проведення самоконтролю з боку здобувача. Для самостійної роботи рекомендується відповідна наукова та професійна література.

Контроль засвоєння навчального матеріалу дисципліни, віднесеного на самостійну роботу, є обов'язковим. Форми контролю визначаються робочою програмою навчальної дисципліни і передбачають виконання завдань, тестів, презентацій, винесення самостійно засвоєного матеріалу на підсумковий семестровий контроль (разом з матеріалом, що вивчався при проведенні практичних занять), перехресний контроль здобувачів освіти, причому у кожному випадку не виключено й feedback від викладача, тощо.

Зміст та організація самостійної роботи здобувачів освіти за навчальною дисципліною «Дидактичні цифрові ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов»

Відповідно до навчального плану, загальний обсяг навчальної дисципліни для здобувачів освіти складає 3 кредити. Обсяг самостійної роботи складає 58 годин на семестр для денної форми навчання.

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**

Вимоги до здобувачів освіти

Під час виконання самостійної роботи здобувачі освіти мають навчитися працювати зі словниками, включаючи електронні; працювати з підручниками та посібниками з теоретичних та практичних аспектів граматики, використовувати інформаційні та комунікаційні технології, оволодіти мистецтвом підготовки презентацій з використанням PowerPoint або подібних програм, розвивати креативність та незалежність мислення.

Форми контролю та критерії оцінювання

Завдання, винесені на самостійну роботу здобувачів освіти, включені в тестові завдання для оцінювання роботи у семестрі та на семестровому екзамені й заліку. Поточний та підсумковий контроль проводиться з обов'язковим feedback від викладача та взаємооцінювання від здобувачів освіти. Відповідні критерії оцінювання наведено в Робочій програмі навчальної дисципліни.

Рекомендована література

Основна література

1. Gee, J. P. (2009). Deep learning properties of good digital games: How far can they go? In 497 U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer (Eds.), Serious games: Mechanisms and effects 498 (pp. 65–80). New York: Routledge
2. Hamari, Juho (2019). Gamification. In The Blackwell Encyclopedia of Sociology. John Wiley & Sons, Ltd, Oxford, UK, 1–3.
3. 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
4. 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
5. 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