

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ
імені адмірала Макарова

ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

(повна назва підрозділу)

КАФЕДРА ГЕРМАНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ

(повна назва кафедри)



ЗАТВЕРДЖЕНО

Проректор із науково-педагогічної роботи

Сергій СЛОБОДЯН
Сергій СЛОБОДЯН

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Program of the Discipline

Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов
DIGITAL GAMES AND GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE
TEACHING

рівень вищої освіти	<u>перший (бакалаврський)</u>
тип дисципліни	<u>обов'язкова</u>
мова викладання	<u>англійська</u>

Робоча програма навчальної дисципліни «Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов» є однією із складових комплексної підготовки фахівців галузі знань А Освіта, спеціальності А4 Середня освіта, спеціалізація А 4.021 Англійська мова та зарубіжна література, освітньо-професійна програма «Англійська та друга іноземна мова (німецька)».

«04» травня 2026 р. 15 с.

Розробники:

Добровольська Леся Станіславівна, к.п.н., доцент кафедри германської філології;
Айзікова Лідія Володимирівна, ст. викладач кафедри германської філології

Проект робочої програми навчальної дисципліни «Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов» узгоджено з гарантом освітньо-професійної програми

Гарант освітньо-професійної програми
«Англійська та друга іноземна мова (німецька)»
Кандидат педагогічних наук, доцент

 Леся ДОБРОВОЛЬСЬКА

Проект робочої програми навчальної дисципліни «Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов» розглянуто на засіданні кафедри германської філології
Протокол №10 від «7» травня 2026 р.

В.о.завідувача кафедри

 Тетяна МИРОНЕНКО

Проект робочої програми навчальної дисципліни «Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов» розглянуто Навчально-методичною радою філологічного факультету
Протокол № 4 від «13» травня 2026 р.

Голова

 Лілія РУСКУЛІС

Проект робочої програми навчальної дисципліни «Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов» погоджено з навчальним відділом
Начальник відділу

 Андрій ЛАБАРТКАВА

Робочу програму навчальної дисципліни «Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов» затверджено Навчально-методичною радою НУК
Протокол № 5 від «24» травня 2026 р.

Голова НМР НУК

 Сергій СЛОБОДЯН

ЗМІСТ

<i>Вступ</i>	<i>4</i>
<i>1. Опис навчальної дисципліни.....</i>	<i>5</i>
<i>2. Мета вивчення навчальної дисципліни</i>	<i>6</i>
<i>3. Передумови для вивчення дисципліни</i>	<i>6</i>
<i>4. Очікувані результати навчання.....</i>	<i>6</i>
<i>5. Програма навчальної дисципліни</i>	<i>7</i>
<i>6. Методи навчання. Засоби діагностики результатів навчання та методів їхнього демонстрування.....</i>	<i>9</i>
<i>7. Форми поточного та підсумкового контролю</i>	<i>9</i>
<i>8. Критерії оцінювання результатів навчання</i>	<i>14</i>
<i>9. Засоби навчання.....</i>	<i>14</i>
<i>10. Рекомендовані джерела інформації</i>	<i>14</i>

ВСТУП

Анотація

Курс «Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов» спрямований на формування у здобувачів освіти, майбутніх вчителів іноземних мов як теоретичних знань, так і практичних умінь, необхідних для ефективної інтеграції цифрових ігор та елементів гейміфікації в сучасний процес навчання іноземних мов. У межах курсу розглядаються ключові концепції навчання на основі ігор, гейміфікованого навчання та цифрової педагогіки, що дає змогу студентам критично оцінювати педагогічний потенціал різноманітних цифрових інструментів і платформ. Поєднання теоретичних підходів із практично орієнтованими завданнями забезпечує набуття здобувачами навичок проєктування, впровадження та оцінювання навчального досвіду, заснованого на використанні ігрових механік, з урахуванням різноманітних освітніх контекстів і потреб здобувачів освіти.

Особлива увага приділяється розвитку цифрової компетентності, креативності та рефлексивних умінь, необхідних сучасному викладачеві. У підсумку курс забезпечує майбутніх учителів іноземних мов інноваційними, науково обґрунтованими стратегіями підвищення мотивації, залученості та загальних результатів навчання здобувачів освіти через доцільне й цілеспрямоване використання гейміфікації.

Навчальний курс розроблено у рамках проєкту Еразмус + №101128713 — DigiFLEd — ERASMUS-EDU-2023-CBHE «Модернізація університетських освітніх програм з іноземних мов на основі інтеграції інформаційних технологій/ DigiFLEd».

Ключові слова: гейміфікація, цифрові інструменти та платформи, інтерактивний контент, доповнена реальність.

Abstract

The course «Digital Games and Gamification in FL Teaching» is designed to provide foreign language (FL) students with both theoretical knowledge and practical skills required to effectively integrate digital games and gamification elements into contemporary language curricula. It introduces key concepts of game-based learning, gamified instruction, and digital pedagogy, enabling students to critically evaluate the pedagogical potential of various digital tools and platforms. Through the exploration of theoretical frameworks alongside hands-on activities, participants learn to design, implement, and assess game-informed learning experiences tailored to diverse learner needs and educational contexts.

The course also emphasizes the development of digital competence, creativity, and reflective teaching practices essential for modern educators. Ultimately, it equips future FL teachers with innovative, research-informed strategies to enhance learner motivation, engagement, and overall learning outcomes through meaningful and purposeful use of gamification.

The course was developed in terms of the Erasmus + Project №101128713 — DigiFLEd — ERASMUS-EDU-2023-CBHE «Modernisation of university education programmes in foreign languages by integrating information technologies/ DigiFLEd» implementation.

Key words: gamification, digital tools and platform, interactive content, augmented reality

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність (освітня програма), освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань А Освіта	Обов'язкова	
Модулів – 1		Рік підготовки:	
Змістових модулів – 3		4-й	4-й
Електронний адрес РПНД на сайті Університету	Спеціальність А4 Середня освіта Спеціалізація А 4.021 Англійська мова та зарубіжна література Освітня програма «Англійська та друга іноземна мова (німецька)»	Семестр	
		8-й	8-й
Лекцій			
0 год.		0 год.	
Практичні, семінарські			
30 год.		12 год.	
Лабораторні			
0 год.		0 год.	
Загальна кількість годин –90	Освітній рівень: перший (бакалаврський)	Самостійна робота	
		60 год.	78 год.
		Індивідуальні завдання: 0 год.	
		Вид контролю: залік	
		Форма контролю: комбінована	

2. Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни *«Дидактичні ігри та гейміфікація у викладанні іноземних мов»* є формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

ІК. Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі у галузі середньої освіти, що передбачає застосування теоретичних знань і практичних умінь з наук предметної спеціальності, педагогіки, психології, теорії та методики навчання і характеризується комплексністю та невизначеністю умов організації освітнього процесу в закладах середньої освіти.

ЗК2. Знання й розуміння предметної області та професійної діяльності.

ЗК 5. Здатність діяти автономно, приймати обґрунтовані рішення у професійній діяльності і відповідати за їх виконання, діяти відповідально і свідомо на основі чинного законодавства та етичних міркувань (мотивів).

ЗК 6. Здатність до міжособистісної взаємодії та роботи у команді у сфері професійної діяльності, спілкування з представниками інших професійних груп різного рівня.

ЗК7. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства; усвідомлення цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідності його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.

ЗК10. Здатність поважати різноманітність і мультикультурність суспільства, усвідомлювати необхідність рівних можливостей для всіх учасників освітнього процесу.

ФК2. Здатність забезпечувати навчання учнів державною мовою; формувати та розвивати їх мовно-комунікативні уміння і навички в області предметної спеціальності.

ФК3. Здатність здійснювати цілепокладання, планування та проектування процесів навчання і виховання учнів з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей, освітніх потреб і можливостей; добирати та застосовувати ефективні методики й технології навчання, виховання і розвитку учнів.

ФК8. Здатність до суб'єкт-суб'єктної (рівноправної та особистісно-зорієнтованої) взаємодії з учнями в освітньому процесі, залучення батьків до освітнього процесу на засадах партнерства.

ФК 9. Здатність аналізувати власну педагогічну діяльність та її результати, здійснювати об'єктивну самооцінку і самокорекцію своїх професійних якостей.

ПК 2. Здатність проектувати педагогічну діяльність, володіти професійно-методичною компетентністю для планування і проведення занять з англійської та німецької мов і зарубіжної літератури.

ПК 7.Здатність дотримуватися сучасних норм англійської та німецької мов в усній та писемній професійній та міжособистісній комунікації з урахуванням комунікативної ситуації та комунікативного завдання відповідно до етичних і моральних норм поведінки, прийнятих в іншомовному середовищі.

3. Передумови для вивчення дисципліни

Передумовами для вивчення дисципліни є: *«Методика викладання іноземних мов»*, *«Методика викладання зарубіжної літератури»*.

4. Очікувані результати навчання

Вивчення навчальної дисципліни передбачає формування та розвиток у студентів таких результатів навчання:

ПРН 5. Уміти здійснювати міжкультурну комунікацію і долати міжкультурні бар'єри на основі знання особливостей, цінностей, властивих культурам країн мов, що вивчаються, а також знання світоглядних засад, ментальних особливостей та онтологічних характеристик української культури.

ПРН 7. Демонструвати володіння іншомовною комунікативною компетентністю

відповідно до Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти в усіх видах усного і писемного спілкування.

ПРН 10. Уміти критично опрацьовувати джерела і здійснювати самостійний науковий пошук, у тому числі і з використанням емпіричних методів.

ПРН 11. Демонструвати здатність критично оцінювати вітчизняний і закордонний навчальний досвід, власну навчальну та професійно-дослідницьку діяльність і вибудовувати стратегію саморозвитку та професійного самовдосконалення.

5. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1. Digital Games and Gamification in Foreign Language Teaching

Змістовий модуль 1. Theoretical Foundations of Digital Games and Gamification in Foreign Language Teaching

Тема 1. Theoretical Aspects of Digital Game-Based Learning and Key Design Principles for Implementation

- Cognitive and Constructivist Theories in Digital Game-Based Learning
- Best Practices and Key Design Principles for Effective Game-Based Learning

Література [1], стор. 10-45; [2], стор. 10 - 50; [3], стор. 5 - 31;

Тема 2. Motivational and Cognitive Aspects of Digital Games in FL Teaching

- Motivational Theories and Their Application in Game-Based Foreign Language Learning
- Cognitive Benefits of Digital Games in Foreign Language Acquisition

Література [1], стор. 46 -105; [2], стор. 51 - 110;

Змістовий модуль 2. The Implementation of the Platforms, Apps and Digital Games in Foreign Language Teaching

Тема 1. Integrating Gamified Tools and Digital Games for Interactive and Engaging Foreign Language Teaching

- Enhancing Classroom Management and Student Motivation through Gamified Tools
- Using Digital Games and Augmented Reality to Create Immersive Language Learning Experiences

Література [1], стор. 100 - 180; [2], стор. 25 - 60; [3], стор. 3 - 55;

Тема 2. Gamification Elements for Formative and Summative Assessment

- Incorporating Gamified Elements into Formative Assessment for Continuous Feedback
- Using Gamification in Summative Assessment to Measure Learning Outcomes

Література [2], стор. 15 - 37; [3], стор. 9 - 15;

Змістовий модуль 3. Gamification in Moodle

Тема 1. Moodle Gamification Tools

- Exploring Moodle Built-in Gamification Features for Student Engagement
- Customizing Moodle for Advanced Gamification: Plugins and Add-ons

Література [1], стор. 100 - 120; [3], стор. 1 - 25;

Тема 2. Embedding and Incorporating Extra Digital Gamification Tools in Moodle

- Integrating External Gamification Plugins to Enhance Moodle Functionality
- Leveraging Customizable Gamification Tools for Personalized Learning Paths in Moodle

Література [1], стор. 165 - 180; [3], стор. 26 – 75.

Тематичний план навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	денна форма					Заочна форма				
	усьог о	у тому числі				усьог го	у тому числі			
		лек	пр	лаб	с.р.		лек	пр	лаб	с.р.
1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12
Модуль 1. Digital Games and Gamification in Foreign Language Teaching										
Змістовий модуль 1. Theoretical Foundations of Digital Games and Gamification in Foreign Language Teaching										
Тема 1. Theoretical Aspects of Digital Game-Based Learning and Key Design Principles for Implementation	15	–	6	–	9	15	–	2	–	13
Тема 2. Motivational and Cognitive Aspects of Digital Games in FL Teaching	15	–	6	–	9	15	–	2	–	13
<i>Разом за змістовим модулем 1</i>	30	–	12	–	18	30	–	4	–	26
<i>Усього годин</i>	30	–	12	–	18	30	–	4	–	26
Змістовий модуль 2. The Implementation of the Platforms, Apps and Digital Games in Foreign Language Teaching										
Тема 1. Integrating Gamified Tools and Digital Games for Interactive and Engaging Foreign Language Teaching	15	–	6	–	9	15	–	2	–	13
Тема 2. Gamification Elements for Formative and Summative Assessment	15	–	6	–	9	15	–	2	–	13
<i>Разом за змістовим модулем 2</i>	30	–	12	–	18	30	–	4	–	26
<i>Усього годин</i>	30	–	12	–	18	30	–	4	–	26
Змістовий модуль 3. Gamification in Moodle										
Тема 1. Moodle Gamification Tools	15	–	4	–	11	15	–	2	–	13
Тема 2. Embedding and Incorporating Extra Digital Gamification Tools in Moodle	15	–	2	–	13	15	–	2	–	13
<i>Разом за змістовим модулем 3</i>	30	–	3	–	24	24	–	4	–	26
<i>Усього годин</i>	30	–	3	–	24	24	–	4	–	26
<i>Разом за курсом</i>										
	90		30		60	90		12		78

Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Theoretical Aspects of Digital Game-Based Learning and Key Design Principles for Implementation	6	2
2	Motivational and Cognitive Aspects of Digital Games in FL Teaching	6	2
3	Integrating Gamified Tools and Digital Games for Interactive and Engaging Foreign Language Teaching	6	2
4	Gamification Elements for Formative and Summative Assessment	6	2

5	Moodle Gamification Tools	4	2
6	Embedding and Incorporating Extra Digital Gamification Tools in Moodle	2	2
	<i>Разом</i>	30	12

Самостійна робота

Розподіл годин самостійної роботи для студентів денної форми навчання:

- підготовка до практичних занять – *2 год. / 1 заняття*;
- виконання проєктних завдань – *5–10 год. / 1 проєкт*;
- підготовка до самостійної роботи – *1–2 год. / 1 захід*;
- підготовка до підсумкового контролю – *5 год. / 1 захід*
- підготовка до письмової роботи (дослідження, есе) – *10 год. / 1 захід*

Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Вид роботи	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Підготовка до практичних занять	25	30
2	Виконання проєктних завдань	10	15
3	Підготовка до самостійної роботи	10	15
4	Підготовка до письмової роботи (дослідження, есе)	5	8
5	Підготовка до підсумкового контролю	10	10
	<i>Разом</i>	60	78

6. Методи навчання. Засоби діагностики результатів навчання та методів їхнього демонстрування

Методи навчання:

на практичних заняттях:

- практична робота;
- фронтальне опитування;
- частково-пошуковий метод;
- спостереження;

Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- усні відповіді (лише для студентів денної форми навчання);
- тестові роботи;
- проєктні (самостійні) роботи;
- контрольна робота.

7. Форми поточного та підсумкового контролю

Досягнення студента оцінюються за 100-бальною системою Університету.

Підсумкова оцінка навчального курсу містить оцінки з поточного контролю та оцінки підсумкового контролю. В кожного компонента своя частка в загальній системі оцінок, де студент може набрати від 60 балів до 100 балів. Під компонентом проміжних оцінок розуміються поточні оцінки протягом семестру.

Підсумкова оцінка навчального курсу є сумою проміжних оцінок (усна відповідь, тест, проєкт, колоквиум) (максимально 85 балів) й оцінки за контрольну роботу (максимально 15 балів).

Поточний контроль проводиться на кожному практичному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Він передбачає оцінювання теоретичної підготовки здобувачів вищої освіти із зазначеної теми (у тому числі самостійно опрацьованого матеріалу)

під час роботи на заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань практичних і проєктних самостійних робіт, а також підготовки дослідницьких матеріалів до колоквіуму.

Зарахування кредитів навчального курсу можливо тільки лише досягнення результатів, запланованих РПНД, що виражається в одній із позитивних оцінок, передбачених чинним законодавством.

Форми контролю результатів навчальної діяльності студентів та їхнє оцінювання

Усні відповіді на практичних заняттях	Критерії оцінювання
2	Відповідь правильна, повна, логічна, містить аналіз, систематизацію, узагальнення, містить аргументовані висновки з доречним ілюстративним матеріалом, може підкріплюватися коректними цитуваннями думок / поглядів учених.
1,5	Відповідь в цілому правильна, доволі повна, логічна; допущені несуттєві помилки та неточності у викладенні матеріалу.
1	Відповідь частково правильна, містить неточності, недостатньо обґрунтована з використанням неправильної / некоректної термінології.
0,5	Відповідь частково правильна, містить неточності, проте не містить жодних аргументів та ілюстративного матеріалу.
0	Студент не дає відповіді чи його відповідь містить значну кількість суттєвих помилок, не обґрунтована.
	<i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 30 балів ДФН (15 відповідей по 2 бали), 12 балів ЗФН (6 відповідей по 2 бали)</i>

Самостійна робота	Критерії оцінювання
5	Студент своєчасно виконує всі завдання, демонструє ґрунтовне розуміння теоретичних засад гейміфікації та ігрових технологій у навчанні іноземних мов, здійснює глибокий аналіз наукових джерел. Уміло добирає та розробляє дидактичні ігри, доцільно інтегрує цифрові інструменти й гейміфікаційні елементи в навчальний процес. Успішно виконує всі види практичних і письмових завдань (проєктування ігор, розробка вправ, аналітичні есе), демонструє високий рівень методичної компетентності та здатність узагальнювати результати.
4	Студент своєчасно виконує завдання, демонструє достатній рівень розуміння теорії гейміфікації та аналізу наукових джерел, однак допускає незначні помилки у практичних або письмових роботах. Загалом коректно добирає та застосовує дидактичні ігри й цифрові інструменти, проте окремі елементи гейміфікації реалізовано недостатньо обґрунтовано або з незначними методичними недоліками.
3	Студент виконує завдання з порушенням установлених термінів; загалом правильно розуміє основні принципи гейміфікації, проте аналіз є поверховим або містить неточності. Розроблені дидактичні ігри чи вправи не завжди відповідають навчальним цілям або мають обмежену педагогічну цінність. У роботах наявні окремі методичні, структурні або мовні помилки.
2	Студент виконує завдання несвоєчасно; відповіді є частково правильними,

	проте відсутнє цілісне розуміння теорії гейміфікації та її практичного застосування. Дидактичні ігри та вправи розроблено формально або з помилками, цифрові інструменти використовуються недоцільно або без урахування навчальних цілей. Письмові роботи неструктуровані, висновки необґрунтовані.
1	Студент виконує завдання лише зі значною допомогою викладача; не демонструє сформованих умінь застосовувати гейміфікацію та ігрові технології у викладанні іноземних мов, розробляти дидактичні ігри та обґрунтовувати їх педагогічну доцільність.
0	Студент не виконує роботи.
	<i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 30 балів (6 робіт по 5 балів).</i>

Проектна робота	Критерії оцінювання
15-13	Робота демонструє бездоганне розуміння та виконання завдань усіх рівнів складності (I, II та III). Відповіді на теоретичні питання є глибокими та свідчать про ґрунтовне опрацювання матеріалу з гейміфікації та ігрових технологій у навчанні іноземних мов. Студент вільно оперує ключовими поняттями (гейміфікаційні механіки, динаміки, ігрові елементи, мотиваційні стратегії), що відображено у чіткій структурі, логічній послідовності викладу та коректному використанні термінології. Робота вирізняється глибоким аналізом і проєктуванням дидактичних ігор із залученням сучасних і авторитетних джерел. Запропоновані рішення є методично обґрунтованими та практично цінними. Оформлення відповідає принципам академічної доброчесності. Помилки відсутні. Загальне враження – високий рівень методичної компетентності та глибоке розуміння предмета.
12–10	Робота виконана логічно та в цілому відповідає вимогам завдань I, II та III рівнів складності. Змістових помилок не виявлено. Відповіді на теоретичні питання є переважно точними та відображають достатній рівень засвоєння основ гейміфікації. Студент загалом правильно ідентифікує та застосовує ігрові елементи, цифрові інструменти та принципи мотивації, проте спостерігаються окремі неточності у їх інтерпретації або доцільності використання. Робота демонструє достатній рівень аналізу та проєктування дидактичних ігор із використанням відповідних джерел. Принципи академічної доброчесності дотримано. Можлива наявність незначних мовних або структурних недоліків, що не впливають на загальне розуміння змісту.
9–7	Робота виконана достатньо логічно, суттєвих змістових помилок не виявлено, проте окремі відповіді на теоретичні питання містять неточності. Студент у цілому правильно застосовує базові елементи гейміфікації, однак трапляються невдалі рішення або недостатньо обґрунтовані підходи до розробки дидактичних ігор. Робота демонструє загальне розуміння теми з використанням обмеженої кількості ресурсів. Принципи академічної доброчесності дотримано. Наявні незначні мовні або структурні помилки, що не перешкоджають розумінню.
6–4	Робота свідчить про часткове виконання завдань; наявні змістові неточності або неповні відповіді на теоретичні питання. Студент демонструє базове розуміння принципів гейміфікації, проте допускає суттєві помилки у проєктуванні дидактичних ігор, структурі та логіці викладу або

	використанні термінології. Практичні завдання виконано поверхово, використані ресурси обмежені. Принципи академічної доброчесності загалом дотримано. Наявні мовні помилки, які можуть ускладнювати розуміння окремих частин роботи.
3-1	Робота виконана нелогічно, містить значні змістові помилки; відповіді на теоретичні питання є неповними або відсутніми. Студент не демонструє розуміння принципів гейміфікації та не володіє навичками розробки дидактичних ігор. Робота характеризується відсутністю структури, хаотичністю та численними помилками. Аналіз і практична складова фактично відсутні, можливі порушення принципів академічної доброчесності. Текст містить численні мовні помилки, що суттєво ускладнюють розуміння змісту.
0	Робота не виконувалася.
	<i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 15 балів</i>

Письмова робота (дослідження, есе)	Критерії оцінювання
15-13	Робота студента демонструє глибоке розуміння теоретичних і практичних засад гейміфікації у викладанні іноземних мов, що підтверджується ретельним аналізом наукових джерел і освітніх практик, умінням оцінювати різні підходи до використання ігрових технологій, формулювати обґрунтовані судження та пропонувати оригінальні рішення. Дослідження має чітку логічну структуру з послідовними переходами між частинами. Стиль викладу характеризується точністю, лаконічністю, використанням фахової термінології (гейміфікаційні елементи, механіки, динаміки, цифрові інструменти) та її коректним застосуванням. Помилки відсутні. Цитування джерел відповідає встановленим вимогам, технічне оформлення виконано на високому рівні.
12–10	Студент демонструє достатньо глибоке розуміння теми гейміфікації, підкріплене аналізом наукових джерел і прикладів застосування дидактичних ігор у навчанні. Робота має логічну структуру з чіткими переходами між частинами, витриманий академічний стиль викладу, точність і різноманітність мовних засобів. Студент коректно використовує фахову термінологію, граматичне та пунктуаційне оформлення є правильним. Цитування джерел відповідає вимогам, технічне оформлення дотримано. Допускається незначна кількість технічних огріхів.
9–7	Робота свідчить про загальне розуміння теми гейміфікації у викладанні іноземних мов, підкріплене достатнім, але не завжди глибоким аналізом підходів і прикладів. Структура загалом логічна, проте іноді відсутній чіткий взаємозв'язок між частинами. Академічний стиль переважно дотримано, однак трапляються випадки неточного використання термінології або невдалого обґрунтування рішень. Наявні мовні помилки, які не перешкоджають загальному розумінню. Цитування є переважно коректним. Можливі незначні технічні огріхи.
6–4	Робота демонструє базове розуміння основ гейміфікації, однак аналіз є поверховим і не завжди підкріплений доречними прикладами або практичними рішеннями. Логічна структура порушена, відсутня чітка послідовність і зв'язність між частинами. Академічний стиль викладу непослідовний, можливі елементи розмовного мовлення. Наявні мовні

	помилки, які можуть ускладнювати розуміння окремих фрагментів. Цитування джерел є неповним або некоректним, технічне оформлення не відповідає вимогам.
3-1	Студент виконує аналіз і проєктування дидактичних ігор та оформлення результатів письмової роботи за суттєвої допомоги викладача; не демонструє достатнього рівня самостійності у застосуванні теоретичних знань і практичних навичок гейміфікації у викладанні іноземних мов.
0	Студент не підготував дослідження або надав на перевірку викладачеві роботу не власного авторства.
	<i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 15 балів</i>

Контрольна робота	Критерії оцінювання
ДФН 10-9 ЗФН 28-25	Робота виконана без змістових помилок (завдання I, II та III рівнів складності), містить точні та вичерпні відповіді на теоретичні питання з гейміфікації та ігрових технологій у навчанні іноземних мов. Студент правильно ідентифікує гейміфікаційні елементи (механіки, динаміки, компоненти), коректно аналізує освітні ситуації та визначає педагогічний потенціал дидактичних ігор. Виявляє вміння добирати та застосовувати ігрові рішення відповідно до навчальних цілей і комунікативної ситуації. Бал знижується у разі наявності мовних (орфографічних, граматичних, пунктуаційних) помилок, а також окремих неточностей у аналізі або обґрунтуванні.
ДФН 8-7 ЗФН 24-20	Робота представлена з повними та правильними відповідями всіх рівнів складності; студент правильно ідентифікує та застосовує гейміфікаційні елементи, аналізує приклади використання дидактичних ігор і цифрових інструментів, проте допускає незначні неточності або упускає окремі важливі компоненти (наприклад, мотиваційні механіки чи елементи зворотного зв'язку). Бал знижується в разі наявності мовних помилок.
ДФН 6-5 ЗФН 19-14	Робота виконана з окремими огріхами у визначенні та застосуванні елементів гейміфікації, а також у проєктуванні дидактичних ігор, проте завдання I та II рівнів складності виконано правильно. Розуміння базових принципів гейміфікації продемонстровано, але практичне застосування є частково обмеженим або неточним. Бал знижується в разі наявності мовних помилок.
ДФН 4-3 ЗФН 13-7	Робота виконана з неточностями у формулюванні основних понять гейміфікації (II рівень складності) та значними помилками у проєктуванні або аналізі дидактичних ігор (III рівень складності). Практичне завдання виконано неправильно або не виконано. Бал знижується в разі наявності мовних помилок.
ДФН 2-1 ЗФН 6-1	Робота містить значну кількість помилок у завданнях усіх рівнів складності або незначну кількість помилок у завданнях I та II рівнів при відсутності виконання завдань III рівня. Студент не демонструє належного рівня розуміння гейміфікації та її застосування у викладанні іноземних мов. Бал знижується в разі наявності мовних помилок.
0	Робота не виконувалася.
	<i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 10 балів для ДФН та 28 балів для ЗФН</i>

Форма контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма	Заочна форма
Практичні заняття	15x2 бали = 30 балів	6x2 бали = 12 балів
Самостійна робота	6x5 балів = 30 балів	6x5 балів = 30 балів
Проектна робота	1x15 балів = 15 балів	1x10 балів = 15 балів
Письмова робота (дослідження, есе)	1x15 балів = 15 балів	1x10 балів = 15 балів
Контрольна робота	1x 10 балів= 10 балів	1x28 балів= 28 балів
Всього	100	100

8. Критерії оцінювання результатів навчання

		Денне відділення		Заочне відділення	
		Вид роботи	Кількіст ь балів	Вид роботи	Кількіст ь балів
ЗМ 1	Т1	Відповідь на практичному занятті	6	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна робота	5	Самостійна робота	5
	Т2	Відповідь на практичному занятті	6	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна робота	5	Самостійна робота	5
ЗМ 2	Т1	Відповідь на практичному занятті	6	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна робота	5	Самостійна робота	5
	Т2	Відповідь на практичному занятті	6	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна робота	5	Самостійна робота	5
		Проектна робота	15	Проектна робота	15
ЗМ3	Т1	Відповідь на практичному занятті	4	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна робота	5	Самостійна робота	5
	Т2	Відповідь на практичному занятті	2	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна робота	5	Самостійна робота	5
	ПМ К	Письмова робота (дослідження, есе)	15	Письмова робота (дослідження, есе)	15
		Контрольна робота	10	Контрольна робота	28
Підсумкови й контроль		Залік		Залік	
Сума			100		100

9. Засоби навчання

На практичних заняттях прислужиться бібліотечний фонд Університету та електронні репозитарії світу, а також твори англійських письменників для аналізу сюжету та його структури, системи образів, виразних засобів та стилістичних прийомів.

Під час виконання завдань самостійної роботи доцільним стане використання бібліотечного фонду та енциклопедій, словників, довідників.

10. Рекомендовані джерела інформації

Основна література

1. Digital Technologies for Teaching English as a Foreign/Second Language: a collective monograph.

Цифрові технології навчання англійської мови як іноземної/другої мови: колективна монографія / Антоненко Н., Коноваленко Т., Король Т., Подосиннікова Г., Прокопчук Н., Салюк Б., Шевченко М., Школа І. (кол.авт.); за заг.ред. Школи І., Салюк Б. Житомир: Видавництво "Євро-Волинь", 2024. 352 с.

2. Kapp K.M. (2012), The gamification of learning and instruction, San Francisco, Pfeiffer.

3. Marczewski A. (2012), Gamification: A Simple Introduction, Raleigh, Lulu.

Допоміжна література

1. Redecker, C. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

2. Perrotta C., Featherstone G., Aston H., Houghton E. (2013), Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions, Slough, NFER.

3. Learning and Games in The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen.

4. Kozlitin D., Kochmar D., Krystopchuk T., & Kozak L. (2020). Future Educators' Training for Project Activities Using Digital Technologies. Proceedings of the PhD Symposium at ICT in Education, Research, and Industrial Applications co-located with 16th International Conference "ICT in Education, Research, and Industrial Applications 2020" (ICTERI 2020), Vol. 2791/2020200031. Kharkiv. 31-41. Retrieved from <http://ceur-ws.org/Vol-2791/2020200031.pdf>

5. Ministry of Education and Science of Ukraine. (2021). Цифрова трансформація освіти і науки є однією з ключових цілей МОН на 2021 рік [Digital transformation of education and science is one of the key goals of the Ministry of Education and Science for 2021]. Retrieved from <https://mon.gov.ua/ua/news/cifrova-transformaciya-osviti-i-naukiye-odniyeyu-z-klyuchovih-cilej-mon-na-2021-rik-sergij-shkarlet>

Інформаційні ресурси

1. AnswerGarden: <https://answergarden.ch/>

2. Educaplay: <https://www.educaplay.com/>

3. Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/>

4. Flippity: <https://www.flippity.net/>

5. Kahoot!: <https://kahoot.com/>

6. LearningApps: <https://learningapps.org/>

7. Liveworksheets: <https://www.liveworksheets.com>

8. Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>

9. Myfreebingocards: <https://myfreebingocards.com/>

10. Rebus generator: <http://rebus1.com/en/index.php>

11. Slido: <https://www.slido.com/>

12. swellgarfo: <https://swellgarfo.com/scattergories/>

13. Taskcards: <https://www.taskcards.de/#/home/start>

14. turaco games: <https://www.turacogames.com/>

15. Wizer.me: <https://wizer.me/>

16. Wordwall: <https://wordwall.net/>