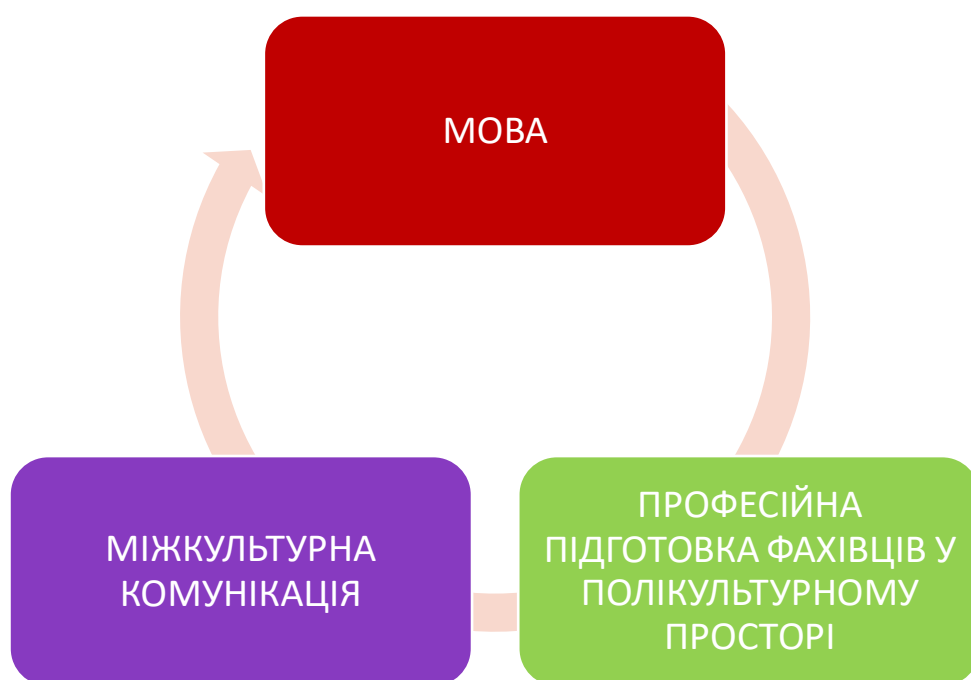


АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ФІЛОЛОГІЇ І



ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ У ПОЛІКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ



ХАРБІН – 2025

ОДЕСА – 2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Державний заклад

«Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського» (Україна)

Кафедра перекладу і теоретичної та прикладної лінгвістики

Освітньо-культурний центр «Інститут Конфуція»

Інститут педагогічної освіти і

освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України (Україна)

Харбінський інженерний університет (КНР)

Намсеульський Університет (Республіка Корея)

**АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ФІЛОЛОГІЇ
І ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
У ПОЛІКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ**

Харбін – 2025

Одеса – 2025

УДК: 378:81'25-027.512(062.552)

Авторський знак: А43

*Рекомендовано до друку рішенням вченої ради
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»
(протокол № 16 від 29 травня 2025 року)*

Актуальні проблеми філології і професійної підготовки фахівців у полікультурному просторі: Міжнародний журнал. – Випуск 8. – Харбін : Харбінський інженерний університет, 2025 – 136 с.

© Харбінський інженерний університет (м. Харбін, КНР), 2025

© Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (м. Одеса, Україна), 2025

Листопад Наталя. Можливості використання імерсивних технологій в закладі фахової передвищої освіти.....	83
Листопад Олексій. Креативний потенціал як важлива складова креативної компетентності здобувачів освіти.....	87
Лю Юйцзе, Малакі Кароліна. Мультимодальний підхід до викладання східних мов: дослідження ефективності в контексті розвитку міжкультурної компетенції у майбутніх вчителів.....	91
Мардарова Ірина. Впровадження технологій гейміфікації в цифрове освітнє середовище закладу вищої освіти.....	93
Muzychenko Ganna. Political Science Education in Modern Ukraine: Navigating Eurasian Directions Of Scientific Research.....	97
Постригач Надія. Теоретичні аспекти розробки курикулуму у міжнародному науково-освітньому дискурсі.....	102
薛贺予. 脑文本重构——《美国式婚姻》中瑟莱丝蒂尔的成长.....	106
Zhang Yi. Research on the Cultivation Mode of Civic Education in College English Teaching.....	108
黄纯懿, 吕佳颖. 中国高校国际组织人才培养创新研究.....	110
Ivanenko Alexander V. To the Origin of the Oikonym <i>FUN(N)A</i>	110
Цун Ченцзюй, Гаврилюк Ксенія. Роль цифрових технологій у мультимодальному навчанні східних мов у педагогічному університеті.....	115
Шетеля Ярослав М. Історичні передумови запозичення німецької (австрійської) лексики в діалектний вокабулярій українців закарпаття.....	117
王晨曦. 利用中国民间音乐艺术进行青少年教育.....	121
王盈, 王慧. 《蔚蓝色的岛》中的空间意象与北方书写.....	124
吴越. 推进区域国别研究高质量内涵式发展的路径探索.....	124
Zhang Junnan. Quantifying Power Distance in U.S. Presidential Inaugural Speeches: an Nlp Approach.....	125
Zhang Xinyue. Application of Culture-Loaded Words in Subtitle Translation from the Perspective of Skopos Theory: a Case Study of “Lighting Up the Stars”	127
ІНФОРМАЦІЯ ПРО УЧАСНИКІВ КОНФЕРЕНЦІЇ.....	128

методів навчання;

2) поліпшується адаптація студентів до реальних мовленнєвих ситуацій завдяки активному зануренню в культурний контекст східних мов;

3) зростає мотивація до навчання через інтерактивний та динамічний характер мультимодального навчання;

4) розвивається критичне мислення та комунікативні навички, необхідні для роботи у мультикультурному середовищі.

Отже, застосування мультимодального підходу до викладання східних мов сприяє розвитку не лише мовленнєвих навичок, але й міжкультурної компетенції.

У підсумку, мультимодальний підхід до викладання східних мов є ефективним інструментом у розвитку професійної підготовки майбутніх учителів, сприяючи не лише мовленнєвій компетенції, а й формуванню міжкультурної грамотності, що є необхідною умовою для успішної педагогічної діяльності в умовах глобалізації.

Література:

1. Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
2. Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
3. Gee, J. P. (2004). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. New York: Routledge.
4. O'Dowd, R. (2007). *Online Intercultural Exchange: An Introduction for Foreign Language Teachers*. Clevedon: Multilingual Matters.
5. Kern, R. (2015). *Language, Literacy, and Technology*. Cambridge: Cambridge University Press.
6. Kramsch, C. (2011). *The Multilingual Subject: What Foreign Language Learners Say About Their Experience and Why It Matters*. Oxford: Oxford University Press.

Мардарова Ірина

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дошкільної педагогіки,
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»
Одеса, Україна

ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ЦИФРОВЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Ключові слова: гейміфікація, освітній процес, цифрове освітнє середовище, цифрові технології, цифрова компетентність.

У сучасних умовах цифровізації освіти особливого значення набуває використання інноваційних технологій для підвищення ефективності освітнього процесу. Однією з таких технологій є гейміфікація – застосування ігрових елементів у неігровому контексті, зокрема у вищій освіті. Гейміфікація у вищій освіті – це використання ігрових елементів, механік і підходів в освітньому процесі для підвищення мотивації, залученості та ефективності організації освітнього процесу. Основною метою гейміфікації є створення сприятливого освітнього середовища, яке стимулює студентів до активного засвоєння знань, розвитку критичного мислення та співпраці. На думку вчених (О. Дядікова, О. Карабін, О. Макаревич, Г. Скасків та ін.) завдяки використанню ігрових механік викладачі можуть підвищити мотивацію студентів, сприяти їхній самостійності в освітньому процесі та зробити освітній процес більш динамічним і продуктивним.

Необхідно зазначити, що завдяки гейміфікації відбувається зміна звичної поведінки аудиторії, особливо ефективною вона є у сферах, де традиційні методи навчання викликають втому або втрату інтересу. Наприклад, вивчення мов, математики, програмування тощо. Аналіз психолого-педагогічної літератури [1; 6; 7] показує, що гейміфікація діє як потужний мотиваційний інструмент, який може трансформувати навіть найскладніші та рутинні завдання в захопливий процес. Завдяки використанню ігрових механік, таких як досягнення, змагання, рівні та нагороди, можна підтримувати високу залученість та стимулювати студентів до активного навчання.

Крім того, слід звернути увагу на те, що внаслідок стрімкого процесу цифровізації всіх сфер життя суспільства гейміфікація стала актуальним трендом в освіті. Впровадження технологій гейміфікації в цифрове освітнє середовище закладів вищої освіти є актуальним питанням, що зумовлене сучасними викликами в освіті, зростаючими вимогами до залучення студентів і покращення ефективності освітнього процесу. Технології гейміфікації сприяють підвищенню мотивації студентів, активному залученню до освітнього процесу та покращенню засвоєння знань. Гейміфікація є потужним інструментом підвищення мотивації

студентів та покращення ефективності освітнього процесу в цифровому освітньому середовищі. Її впровадження у вищій освіті сприяє активному навчанню, розвитку професійних навичок та індивідуалізації освітніх траєкторій. Проте успішна реалізація гейміфікації вимагає ретельного планування, технічної підтримки та підготовки викладачів.

Аналіз сучасного стану засвідчує, що заклади вищої освіти активно переходять на цифрові платформи, впроваджують системи управління навчанням та онлайн-курси [3; 4; 5]. Гейміфікація може стати важливим доповненням до таких систем, роблячи їх більш інтерактивними та ефективними. Гейміфіковані елементи допомагають покращити засвоєння знань, оскільки вони сприяють активному навчанню, розвитку критичного мислення та швидкому прийняттю рішень. Вища освіта орієнтується на формування не лише теоретичних знань, а й практичних навичок, гейміфікація може ефективно інтегрувати реальні сценарії, симуляції та кейс-методи, що сприяють розвитку професійних компетентностей студентів.

Необхідно зазначити, що гейміфікація в цифровому освітньому середовищі може включати різні інструменти, такі як інтерактивні тести, віртуальні симуляції, рейтингові системи, персоналізовані навчальні маршрути, а також адаптивне навчання, що підлаштовується під рівень студента. На сьогодні існує багато платформ, які дозволяють інтегрувати гейміфікаційні технології в освітній процес, зокрема Moodle, Kahoot, Duolingo, Coursera. Такі платформи пропонують функції створення тестів, рейтингових систем, індивідуальних навчальних маршрутів, що підвищує ефективність засвоєння матеріалу.

Можна констатувати, що гейміфіковані вікторини є ефективним способом перевірки знань у динамічному та інтерактивному форматі. Використання платформ, таких як Kahoot!, Quizizz та Mentimeter, дозволяють: створювати тестові завдання з миттєвим зворотним зв'язком; організовувати змагальні ігри серед студентів; надавати можливість самостійного проходження тестів у будь-який час.

Аналіз наукової літератури (І. Большакова, С. Гриценко, Л. Желізняк,

О. Жигайло, Н. Кононец, В. Кулішов, І. Лецюк, І. Сокол, В. Тюріна та ін.) показав, що квести поєднують елементи навчання та гри, що сприяє активному залученню студентів, квест включає наступні елементи: послідовність завдань, які потрібно вирішити для проходження наступного етапу; сюжетну лінію, що мотивує студентів виконувати завдання; елементи командної роботи, що сприяють співпраці та розвитку комунікаційних навичок. Платформи для створення освітніх квестів, такі як Classcraft, Escape Room in Google Forms або Moodle Quests, дозволяють реалізовувати складні інтерактивні завдання з багаторівневою структурою.

Спираючись на наукові праці (Н. Болюбаш, В. Бугаєва, Н. Волкова, М. Кирилов, С. Петренко, І. Подік, Н. Рибка, О. Ткаченко, С. Шийка та ін.) встановлено, що інтерактивні тести забезпечують миттєвий фідбек та адаптивне навчання, інтерактивні тести включають наступні частини: питання з вибором правильної відповіді; відкриті питання з автоматичною перевіркою; завдання з інтерактивними елементами (зображення, аудіо, відео); динамічні сценарії, де відповідь на одне питання впливає на наступні. Moodle, H5P, Google Forms та Quizlet – це популярні платформи для створення інтерактивних тестів.

Загальновідомо, що наростає популярність сайтів-конструкторів, завдяки яким у педагогів з'являється можливість конструювати ігри, тренажери та освітні інтерактивні модулі. Вони дозволяють створювати інтерактивні навчальні матеріали без глибоких знань у програмуванні. Деякі з найпопулярніших платформ для створення освітніх ігор, тренажерів та інтерактивних модулів включають: Wordwall – простий конструктор інтерактивних вправ (анаграми, вікторини, картки тощо); LearningApps – гнучка платформа для створення інтерактивних вправ у різних форматах; Genially – дозволяє створювати інтерактивні презентації, інфографіки та освітні модулі; H5P – інструмент для створення інтерактивного контенту, який можна інтегрувати у Moodle та інші LMS; Quizizz, Kahoot, Mentimeter – сервіси для створення інтерактивних тестів і опитувань. Такі інструменти допомагають підвищити залученість студентів, зробити навчання більш цікавим та ефективним.

Отже, гейміфікація є потужним інструментом у цифровому освітньому середовищі, вікторини, квести та інтерактивні тести дозволяють створити більш захопливий та продуктивний освітній процес. Використання технологій гейміфікації сприяє інтерактивності освітнього процесу, покращенню академічних результатів та підготовці студентів до викликів сучасного світу.

Література:

1. Вощевська О., Степаненко О., Кузнецова А. Сучасні концепції впровадження гейміфікації при викладанні філологічних дисциплін. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2023. № 89. С. 77–81. DOI <https://doi.org/10.32782/1992-5786.2023.89.15>
2. Листопад О. А. Теоретико-методичні засади формування професійно-творчого потенціалу майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів : [монографія]. Одеса : ФОП Бондаренко М. О., 2015. 328 с.
3. Листопад О. А., Мардарова І. К., Листопад Н. Л. Особливості застосування мультимедійних технологій в процесі формування цифрової культури здобувачів вищої і фахової передвищої освіти *Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка*, 2024, Вип. 4 (56). С. 24–33. DOI : <https://doi.org/0.31376/2410-0897-2024-3-56-24-33>
4. Листопад О., Мардарова І. Цифрова трансформація вищої освіти: теоретичний та практичний аспекти *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету: збірник наукових праць. Педагогічні науки*. Ізмаїл: РВВ ІДГУ, 2024. Вип. 66. С. 143–152. DOI : 10.31909/26168812.2024-(66)-19
5. Листопад О., Мардарова І. Цифрова трансформація вищої освіти: теоретичний та практичний аспекти *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету: збірник наукових праць. Педагогічні науки*. Ізмаїл: РВВ ІДГУ, 2024. Вип. 66. С. 143–152. DOI : 10.31909/26168812.2024-(66)-19
6. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету*. 2019. Спецвипуск. С. 250–260.
7. Скасків Г. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2021. № 83. С. 156–161. DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.32>
8. Листопад О. А., Постоян Т. Г., Кудрявцева О. А., Мардарова І. К., Листопад Н. Л., Гуданич Н. М., Савченкова М. В. *Теорія і практика підготовки майбутніх педагогів до інновацій в професійній діяльності: колективна монографія*. Одеса: Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2023. 276 с.

Muzychenko Ganna

*Doctor of Political Science, Professor, Vice-rector for Scientific work
State institution "South Ukrainian National Pedagogical University
named after K .D. Ushynsky"
Odesa, Ukraine*

POLITICAL SCIENCE EDUCATION IN MODERN UKRAINE: NAVIGATING EURASIAN DIRECTIONS OF SCIENTIFIC RESEARCH

Keywords: *political education, political science education, civic education, Europeanization, Eurasian*

Наукове видання

**АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ФІЛОЛОГІЇ І ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ
ФАХІВЦІВ У ПОЛІКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ**

Підписано до друку з оригінал-макета 29.05.2025.

Формат 60×84 1

/16. Папір офсетний. Гарнітура Times.

Обл.-вид. арк. 6,04. Ум. друк. арк. 147.

Тираж 300 прим.

Різографія.

Видавництво «Харбінський інженерний університет»
м. Харбін, вул. Наньтон, 145-1, район Наньган, 150001, КНР