



**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ЗАЛІЗНИЧНОГО ТРАНСПОРТУ
НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИЙ ВІДДІЛ**

**РЕАЛІЗАЦІЯ ЦІЛЕЙ СТАЛОГО РОЗВИТКУ В ОСВІТНІХ
ПРОГРАМАХ УКРАЇНСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО
УНІВЕРСИТЕТУ ЗАЛІЗНИЧНОГО ТРАНСПОРТУ:
ВІД КОНЦЕПЦІЇ ДО ПРАКТИКИ**

**ТЕЗИ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
УНІВЕРСИТЕТУ**

(26–27 листопада 2025 року)

Харків 2025

Редакційна колегія:

Соломніков І. В. (відп. редактор), Індик Н. В.,

Семенцова О. В., Дудін О. А.,

Куценко М. Ю., Змій С. О., Рукавішников П. В., Харламова О. М.

Ефективність ілюстративно-демонстраційного методу навчання на практичних заняттях з української мови (за професійним спрямуванням) досить висока. Цей метод впливає на зорову пам'ять, завдяки якій запам'ятовують великий обсяг інформації і підвищують мотивацію здобувачів до навчання.

1. Каплінський В. В. Методика викладання у вищій школі: навч. посіб. Вінниця: ТОВ «Ніланд ЛТД», 2015. 224 с.
2. Кузьмінський А. І. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. Київ: Знання, 2011. 486 с.
3. Пометун О. І. Інтерактивні технології навчання. Теорія, досвід: метод. посіб. Київ: А.П.Н., 2007. 141 с.
4. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2006. 354 с.

*Канд. філол. наук, доцент, завідувач
кафедри іноземних мов **С. І. Нешко**
Український державний університет залізничного транспорту (м. Харків)*

МЕТОДИЧНІ ПІДХОДИ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ВИКЛАДАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ОНЛАЙН

Перехід до дистанційних форм навчання актуалізував пошук ефективних методів підтримки мотивації здобувачів у процесі вивчення іноземної мови. Одним із сучасних інструментів є гейміфікація, що передбачає використання ігрових механік у навчальному середовищі.

Мета дослідження – обґрунтувати методичні підходи щодо впровадження елементів гейміфікації в онлайн-викладанні іноземних мов.

Практика показує, що застосування ігрових механізмів (бали, бейджі, рейтинги, квести, командні змагання) у навчальному процесі має низку позитивних ефектів. По-перше, сприяє підвищенню внутрішньої мотивації здобувачів, оскільки залучення до ігрової діяльності забезпечує емоційне підкріплення, створює атмосферу зацікавленості та дає змогу відчувати власні успіхи в навчанні. По-друге, такі інструменти активізують навчальну діяльність і формують конкурентне середовище, яке стимулює прагнення до самовдосконалення, підвищення особистих результатів і водночас розвиває

навички здорової конкуренції. По-третє, ігрові елементи сприяють розвитку іншомовної комунікативної компетентності, адже інтерактивна взаємодія в межах квестів або командних завдань передбачає використання мови в реальних або наближених до реальних умовах спілкування. Нарешті, застосування ігрових технологій поєднує навчання з елементами творчості та співпраці: здобувачі можуть проявляти креативність, працювати у групах, виконувати спільні завдання та досягати результатів завдяки взаємній підтримці. Отже, гейміфікація не лише урізноманітнює навчальний процес, а і створює умови для комплексного розвитку особистості здобувачів освіти.

Серед ефективних методичних прийомів гейміфікації онлайн-навчання можна виокремити використання спеціалізованих платформ (Kahoot!, Quizizz, Wordwall), створення віртуальних квестів і рольових ігор, інтеграцію системи досягнень у навчальний курс, застосування елементів змагання в синхронному та асинхронному форматах.

Використання гейміфікації потребує балансування між ігровими та навчальними компонентами, оскільки головна мета – не розвага, а ефективне оволодіння іншомовними навичками.

Отже, гейміфікація в дистанційному викладанні іноземної мови - це дієвий інструмент підвищення мотивації та залучення здобувачів, забезпечуючи активність, комунікацію та креативність у процесі навчання.

*Старший викладач кафедри іноземних мов
В. Є. Пономаренко*

Український державний університет залізничного транспорту (м. Харків)

ІННОВАЦІЙНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ (STEM, E-LEARNING, VR/AR) ДЛЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЦІЛЕЙ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

У сучасних умовах глобалізації та цифрової трансформації освіта є одним із основних чинників забезпечення сталого розвитку. Цілі сталого розвитку (ЦСР), ухвалені ООН у 2015 році, визначають пріоритетність інноваційних підходів у навчанні, зокрема впровадження STEM-освіти, електронного навчання (e-learning) і технологій віртуальної та доповненої реальності