

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

**АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОЇ ЛІНГВІСТИКИ  
ТА МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ  
МОВИ І ЛІТЕРАТУРИ**

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ**  
науково-практичної Інтернет-конференції з міжнародною участю

**3 лютого – 9 лютого 2025 року**

**Житомир-2025**

УДК 81'243'42:82:378.147  
А 43

*Рекомендовано до друку вченою радою Житомирського державного університету імені Івана Франка (протокол № 4 від 3 березня 2025 року)*

***Рецензенти:***

**Кубрак Сніжана**, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри іноземних мов Поліського національного університету.

**Махновська Ірина**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри природничих та соціально-гуманітарних дисциплін Житомирського медичного інституту ЖОР.

**Черниш Оксана**, кандидат філологічних наук, доцент, декан факультету педагогічних технологій та освіти впродовж життя Державного університету «Житомирська політехніка».

Актуальні проблеми сучасної лінгвістики та методики викладання мови і літератури: Збірник матеріалів науково-практичної Інтернет-конференції з міжн. участю / За заг. ред. Папіжук В. О., Григор'євої Т. Ю., Прокопчук Н. Р., Савчук І. І. Житомирський державний університет імені Івана Франка, 2025. 149 с.

Збірник матеріалів науково-практичної Інтернет-конференції містить результати досліджень науково-педагогічних працівників закладів вищої освіти, аспірантів, здобувачів вищої освіти та молодих учених із сучасних напрямків досліджень лінгвістики, міжкультурної комунікації, методики навчання іноземних мов та літературознавства.

*Матеріали друкуються в авторській редакції. За достовірність фактів, цитат, власних імен, посилань на літературні джерела та інші відомості відповідають автори публікацій. Думка редакції може не збігатися з думкою авторів.*

**ISBN**

**УДК 81'243'42:82:378.147**

© Житомирський державний університет імені Івана Франка

## ЗМІСТ

### СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

<b>Бабенко К. П.</b> ЗАСОБИ ВИКЛАДАННЯ ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СУЧАСНИХ УМОВАХ .....	6
<b>Білик О. І.</b> ENHANCING UNIVERSITY STUDENTS' GROWTH THROUGH PROFESSIONAL DEVELOPMENT WEBINARS ON SOCIAL-EMOTIONAL LEARNING .....	10
<b>Бодик О. П.</b> ENHANCING STUDENT ENGAGEMENT AND MOTIVATION IN DISTANCE LEARNING THROUGH STRUCTURAL GAMIFICATION: A FRAMEWORK FOR IMPLEMENTATION AND OUTCOMES .....	14
<b>Григор'єва Т. Ю., Скоропад Д. І.</b> ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО-ОРІЄНТОВАНОЇ ЧИТАЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ .....	20
<b>Григор'єва Т. Ю., Харчишина Ю. О.</b> ДОЦІЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ВІЗУАЛЬНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ КУЛЬТУРНИХ ЯВИЩ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ .....	26
<b>Жуковська В. В., Мирна І. О.</b> РОЗВИТОК КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ .....	30
<b>Калініна Л. В., Прокопчук Н. Р.</b> ФОРМИ РОБОТИ ЗІ СТУДЕНТАМИ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО ПРОХОДЖЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРАКТИКИ .....	35
<b>Климович Ю. Ю.</b> РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ ЕМПАТІЇ ЯК ЕЛЕМЕНТ ХОЛІСТИЧНОГО ПІДХОДУ ДО НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ .....	40
<b>Кругляк М. В.</b> ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ІНТЕГРАЦІЇ ШІ У ПРОЦЕС НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВИЩІЙ ВІЙСЬКОВІЙ ОСВІТІ .....	46
<b>Кузьменко О. Ю., Стрелюк К. А.</b> ВРАХУВАННЯ ПСИХОЛОГО-ФІЗІОЛОГІЧНИХ МЕХАНІЗМІВ КОЛІРНОЇ СТИМУЛЯЦІЇ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ .....	51
<b>Папіжук В. О., Опанасюк С. В.</b> ІНТЕРАКТИВНИЙ ПІДХІД ДО НАВЧАННЯ ІНШОМОВНОЇ ЛЕКСИКИ СТАРШОКЛАСНИКІВ: МОЖЛИВОСТІ СЕРВІСУ LEARNING APPS .....	56
<b>Пилячик Н. Є., Жиколяк С. В., Сеньків І. М.</b>	

EFFECTIVE USE OF SOCIAL MEDIA IN LANGUAGE LEARNING .....	64
<b>Пилячик Н. Є., Костів Ю. Р.</b>	
A COMPARATIVE STUDY OF TASK-BASED AND COMMUNICATIVE TEACHING METHODS IN ESL CLASSROOMS FOR ADOLESCENTS .....	67
<b>Ткачук Н. О., Черновська А. А.</b>	
ТЕСТУВАННЯ НА ПЛАТФОРМІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ПРИКАРПАТСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ: З ПЕРСПЕКТИВ ЗДОБУВАЧА ТА ВИКЛАДАЧА (НА ПРИКЛАДІ ВИВЧЕННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ ЯК ОІМ ЗА ПІДРУЧНИКОМ АКАДЕМІЕ DEUTSCH B2+) .....	70
<b>НАВЧАННЯ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ В ПОЛІКУЛЬТУРНОМУ ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ</b>	
<b>Іванишин Н. Я.</b>	
СПЕЦИФІКА ВИКЛАДАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У ФАХОВИХ КОЛЕДЖАХ МУЗИЧНОГО ПРОФІЛЮ .....	76
<b>Козубська С. В.</b>	
CRITERIA AND INDICATORS OF THE DEVELOPMENT OF FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF IT STUDENTS IN PROFESSIONAL COLLEGES .....	79
<b>Малишівська І. В., Сливка Х. А., Садова О. В.</b>	
LITERATURE AS A TOOL FOR EXPLORING GENDER AND SOCIAL INEQUALITIES .....	83
<b>Пилячик Н. Є., Шолопак В. Б., Томенчук С. А.</b>	
THE ROLE OF MULTILINGUALISM IN DEVELOPING INTERCULTURAL COMPETENCE IN LANGUAGE AND LITERATURE EDUCATION .....	87
<b>ЛІНГВО-МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ ТА ПЕРЕКЛАДУ</b>	
<b>Бойко О. В., М'ягка Д. М.</b>	
ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНИХ АНГЛОМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ НА МАТЕРІАЛІ ДОПИСІВ СОЦМЕРЕЖІ INSTAGRAM .....	92
<b>Дойчик О. Я., Капітан Ю. І.</b>	
ТАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ СТИЛІСТИЧНИХ ЗАСОБІВ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ (НА МАТЕРІАЛІ МУЛЬТФІЛЬМУ "THE SECRET LIFE OF PETS") .....	96
<b>Ігнатенко В. Д.</b>	
ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ	

ФІЛОЛОГІВ .....	101
<b>Лисецька Ю. В.</b> ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ TRADOS STUDIO НА ЗАНЯТТЯХ З ДИСЦИПЛІНИ «ТЕХНОЛОГІЇ ПИСЬМОВОГО ПЕРЕКЛАДУ»	107
.....	
<b>Мазур О. В.</b> НАДТЕКСТОВІ ЗАСОБИ КОГЕЗІЇ ТА ЇХ ПЕРЕКЛАД АНГЛІЙСЬКОЮ МОВОЮ (НА МАТЕРІАЛІ ТЕКСТІВ УКРАЇНСЬКИХ ПОСТМОДЕРНІСТІВ)	110
.....	
<b>Пилячик Н. Є., Кубарич М. Р., Мерц В. О.</b> THE IMPACT OF EMOTIONAL INTELLIGENCE ON TRANSLATION ACCURACY AND CROSS-CULTURAL COMMUNICATION	113
.....	
<b>Ріба-Гринишин О. М.</b> МЕТОДОЛОГІЯ НАУКОВИХ ФІЛОЛОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ	117
.....	
<b>СУЧАСНІ ЛІНГВІСТИЧНІ СТУДІЇ: СИНХРОНІЯ І ДІАХРОНІЯ</b>	
<b>Бистров Я. В., Бистрова І. Я.</b> ТЕКСТОВІ Й АЛЬТЕРНАТИВНІ СВІТИ ЯК МЕНТАЛЬНІ КОНСТРУКТИ В АНГЛІЙСЬКОМОВНІЙ ПОСТМОДЕРНІСТСЬКІЙ ПРОЗІ .....	120
<b>Васенко О. Ю.</b> СЕМАНТИЧНИЙ ДОМЕН WAR У ВИМІРІ КОРПУСНОЇ СТИЛІСТИКИ (НА МАТЕРІАЛАХ КОРПУСУ АНГЛОМОВНОЇ ПРОЗИ НА ВОЄННУ ТЕМАТИКУ XIX-XXI СТ.) .....	123
<b>Венгринюк М. І.</b> ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ЕКОЛОГІЧНОГО ДИСКУРСУ: СТРАТЕГІЇ СПРОЩЕННЯ СКЛАДНИХ НАУКОВИХ КОНЦЕПЦІЙ .....	128
<b>Гримашевич Г. І.</b> АКТУАЛІЗАЦІЯ ДІАЛЕКТНОГО МОВЛЕННЯ ПІДЛЯШШЯ В ПОЕТИЧНОМУ ДИСКУРСІ: ФОНЕТИЧНІ РИСИ .....	132
<b>Мінцис Е. Є., Чорній Ю. Р., Глушак В. В.</b> WAYS OF EXPRESSING IRONY IN LITERARY PROSE (BASED ON IRWIN SHAW'S NOVEL "NIGHTWORK") .....	137
<b>Міщенко Т. В., Голюшева А. С.</b> ФУНКЦІЇ СОМАТИЗМІВ У СТАТТЯХ ПОЛІТИЧНОЇ ТЕМАТИКИ (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНИХ ТЕКСТІВ САЙТУ BBC) .....	141
<b>Савчук І. І., Пташник О. В.</b> STRUCTURAL AND SEMANTIC PROPERTIES TO CATEGORISE PHARMACEUTICAL TERMS IN MODERN ENGLISH MEDICAL DISCOURSE ...	146

## REFERENCES

1. CASEL. What is SEL? Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. Retrieved from <https://casel.org> (Date of access: 13.01.2025).
2. Gregersen, T., & MacIntyre, P. D. Capitalizing on Language Learners' Individuality: From Premise to Practice. *Multilingual Matters*. 2014. 288 p.
3. Pentón Herrera, L. J., & Martínez-Alba, G. Social-Emotional learning in the English language classroom: Fostering growth, self-care, and independence. TESOL Press, 2021.
4. Pentón Herrera, L. J., & Sharma, S. Trauma-Sensitive Teaching and SEL in Second Language Acquisition. *Language Teaching Research*, 26(4), 2022. P. 567-583.
5. Pentón Herrera, L. J., & Darragh, J. J. Social-emotional learning in English language teaching. University of Michigan Press, 2024.
6. Oxford, R. *Teaching and Researching Language Learning Strategies: Self-Regulation in Context*. Routledge, 2017.
7. Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. *Building Academic Success on Social and Emotional Learning: What Does the Research Say?* Teachers College Press, New York, 2004.

*UDC 37.02(004)+811.111*

***Ostap BODYK***  
*PhD in Philology, Associate Professor,*  
*Mariupol State University*

**ENHANCING STUDENT ENGAGEMENT AND MOTIVATION  
IN DISTANCE LEARNING THROUGH STRUCTURAL GAMIFICATION:  
A FRAMEWORK FOR IMPLEMENTATION AND OUTCOMES**

The primary objective of using gamification in any domain is to enhance user engagement while maintaining trust in the process [1]. Within education, gamification aims to increase student participation in the learning process, often without their conscious realisation, by emulating participant behaviour. This unconscious engagement is significant as it fosters the substitution of external motivation with internal motivation, eliciting involuntary attention, which is more effective in the learning process. Furthermore, attention, memory, and perception significantly influence the memorisation process.

The Learning Pyramid [4] illustrates the varying impacts of learning practices on material retention. Passive methods such as lectures, reading, and audiovisual demonstrations exhibit low retention rates, while active learning modalities, including debate, practical application, and real-world usage, significantly enhance competency development. Presentations incorporating gamification align with active learning practices, achieving effectiveness rates of 75% to 90% in educational content retention. By fostering enjoyment, improvisation, and competition, gamification activates learners' capacities and enhances their creative potential. International research highlights that gamification improves students' intrinsic motivation, productivity, and class attendance [3; 5; 7; 8; 9].

In distance learning, the incorporation of gamification addresses emotional disconnects between teachers and students, as well as among students themselves. Components such as levels, rewards, and leaderboards enhance engagement by appealing to students' emotions. One psychological issue in education is the fear of making mistakes. Gamification mitigates this fear by reframing errors as opportunities for new knowledge acquisition. Unlike conventional lessons that often penalize mistakes, gamified activities use nonlinear narratives, where errors lead to alternative learning paths rather than adverse outcomes. For example, in gaming contexts, an incorrect decision might open a new pathway for exploration rather than end the game entirely. This approach not only reduces anxiety but also strengthens resilience, enabling

students to perceive challenges as opportunities for growth. Moreover, gamification blurs traditional learning boundaries, enabling students to detach from social roles, assume character identities, and engage through avatars within narrative-driven tasks. This role-playing aspect provides a psychologically safe space for experimentation and creativity, further reducing anxiety about errors and enhancing immersion.

K. Werbach and D. Hunter [11] liken gamification design to constructing a house, encompassing three tiers: dynamics, mechanics, and game components. Dynamics, the most abstract tier, include temporal limitations, narratives, emotions, and social connections. These elements shape the overarching structure of the gamified system, guiding its conceptual development. Mechanics, the intermediate tier, comprise mechanisms driving actions, such as virtual prizes, points, challenges, teamwork, and feedback, which facilitate progression and engagement. For instance, teamwork mechanics encourage collaboration among students, fostering a sense of community within distance learning environments. The third tier, game components, includes tangible elements such as points, levels, badges, avatars, accomplishments, leaderboards, and unlockable levels. These components encapsulate the dynamics and mechanics of gamification, fostering a structured and engaging learning environment.

The “6 D’s” methodology proposed by Werbach and Hunter [10] guides gamification implementation: define objectives, delineate expected behaviours, describe learners, devise activity cycles, ensure enjoyment, and deploy components. This framework emphasizes designing engagement and promotion cycles to sustain learner interest and motivation. Engagement cycles involve actions, feedback, and motivation, while promotion cycles introduce macro-level changes, such as surprises and increasing difficulty, to maintain novelty. For example, promotion cycles might include hidden “bonus” tasks or unexpected rewards to re-engage learners who might otherwise lose interest. Enjoyment is integral to the process, as it enhances participation and task completion. Component selection, informed by earlier stages, ensures alignment with educational objectives, making the gamification process both efficient and meaningful.



K. Kapp [6] categorizes gamification into structural and meaningful types. Structural gamification integrates game elements into the educational framework, while meaningful gamification involves designing an educational experience around a game narrative. This study focuses on structural gamification, emphasizing competitive aspects such as points, badges, leaderboards, and tiered content. Points quantify progress and incentivize achievement, while leaderboards foster competition. However, researchers caution that leaderboards may demotivate some students, advocating for selective recognition of top performers [2]. To address this, educators can create leaderboards that focus on collaborative achievements rather than individual rankings, thereby balancing competition with teamwork.

Levels, analogous to game stages, progressively increase difficulty and provide learners with a sense of accomplishment. For instance, a course designed with gamified levels could start with foundational concepts and gradually progress to more complex, application-based tasks. Each “level up” offers students a tangible marker of their progress, boosting their confidence and motivation. An intriguing aspect of gamification is the inclusion of “bosses,” or complex assignments for intermediate and final assessments. Like gaming bosses, these tasks signify progression, enabling learners to reflect on achievements and identify areas for improvement. For example, a “boss level” task might require students to synthesize knowledge from multiple modules to solve a real-world problem, encouraging deeper learning and practical application.

In structural gamification, game features are integrated into the educational framework without transforming the system into a game or altering instructional content. Instead, it strategically integrates gamified features to focus students’ attention on achieving educational objectives. For example, quests – a common gamification element – can be designed as thematic assignments where students complete a series of interconnected tasks. Each completed task provides feedback and unlocks the next, creating a sense of progression and narrative continuity. Such quests can be tailored to course content, making learning more engaging and purposeful.

The introduction of structural gamification in distance learning also highlights the potential for fostering social connections among students. Virtual team-based activities, such as collaborative problem-solving quests or multiplayer challenges, encourage interaction and cooperation, counteracting the isolation often associated with online education. Furthermore, the integration of avatars and customizable profiles allows students to express their individuality, promoting a sense of ownership and identity within the learning environment. These elements contribute to a more inclusive and dynamic educational experience, addressing the diverse needs of learners.

Gamification also leverages the psychological principle of incremental progression. By breaking down complex learning objectives into smaller, manageable tasks, students experience a series of “small wins,” which build momentum and maintain motivation. For instance, a language course might gamify vocabulary acquisition by awarding points for mastering specific word groups, with periodic “milestone” rewards for achieving cumulative goals. This approach not only enhances retention but also reinforces the sense of accomplishment at every stage of the learning journey.

The role of feedback in gamification cannot be overstated. Immediate, constructive feedback – delivered through points, badges, or narrative comments – provides students with a clear understanding of their performance and areas for improvement. Unlike traditional grading systems, which often emphasize outcomes, gamified feedback focuses on the process, encouraging iterative learning and resilience. For example, a gamified writing assignment might include multiple “checkpoints” where students receive feedback on drafts, fostering a growth-oriented mindset and improving the quality of their final submissions.

By employing a judicious and systematic approach, structural gamification enhances engagement, reduces fear of failure, and fosters intrinsic motivation, ultimately contributing to improved learning outcomes. This framework serves as a foundation for integrating gamification into educational practices, ensuring its effectiveness and adaptability across diverse learning contexts. As distance learning continues to evolve,

the potential of gamification to transform educational experiences remains significant. Future research could explore the long-term impact of gamified learning environments on student achievement, as well as the scalability of gamification strategies in diverse educational settings. Moreover, investigating the interplay between structural and meaningful gamification could yield insights into how narrative-driven approaches might complement competitive elements, creating a holistic and immersive learning experience.

### REFERENCES

1. Al-Towirgi, R. S., Daghestani, L. F., Ibrahim, L. F. Increasing Students Engagement in Data Structure Course Using Gamification. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*. 2018. № 8(4). P. 193–211. URL: <https://doi.org/10.17706/ijeeee.2018.8.4.193-211> (date of access: 28.01.2025).
2. Barata, G., Gama, S., Jorge, J., Gonçalves, D. Improving participation and learning with gamification. In Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications – Gamification’13, 2013. P. 10–17. URL: <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010> (date of access: 28.01.2025).
3. Bodyk, O., Karnoza, I. Gamification in English Language Teaching: Theoretical Foundations of Motivation via Game Strategies. Complexities of education of modern youth and students: Proceedings of the XV International Scientific and Practical Conference (December 10–13, 2024). Paris, France: International Science Group, 2024. P. 227–237. URL: <https://doi.org/10.46299/ISG.2024.2.15> (date of access: 28.01.2025).
4. Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. A Guide to Teaching Practice. (5th Ed.). London: Routledge, 2010. 560 p. URL: <https://doi.org/10.4324/9780203848623> (date of access: 28.01.2025).

5. Fulton, J. N. Theory of Gamification – Motivation. (PhD's thesis). William Howard Taft University, Denver, Colorado, 2019. 120 p. URL: <http://surl.li/fglqfx> (date of access: 28.01.2025).
6. Kapp, K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. 336 p.
7. Meece, J. L., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. Classroom Goal Structure, Student Motivation, and Academic Achievement. Annual Review of Psychology. 2006. № 57. P. 487–503. URL: <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.56.091103.070258> (date of access: 28.01.2025).
8. Ryan, R. M., Deci, E. L. Self-determination theory. Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. London-New York, NY: The Guilford Press, 2017. 756 p. URL: <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806> (date of access: 28.01.2025).
9. Schunk, D. H., DiBenedetto, M. K. Self-efficacy theory in education. In K. R. Wentzel and D. B. Miele (Eds.), Handbook of Motivation at School. (2nd ed., pp. 34–54). New York, NY: Routledge. 2016. 544 p. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315773384> (date of access: 28.01.2025).
10. Werbach, K., Hunter, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press, 2012. 149 p.
11. Werbach, K., Hunter, D. The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win. Philadelphia, PA: Wharton School Press, 2015. URL: <http://surl.li/hdvawf> (date of access: 28.01.2025).

*УДК 37.091.33:811.111:028.1-057.87*

**Тетяна ГРИГОР'ЄВА**  
канд. пед. наук, доцент  
*Житомирський державний університет*