



2023

Міністерство освіти і науки України

ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти»

Мариупольський державний університет у Києві

Оттавський університет (Канада)

Природничо-гуманітарний університет у Седльце (Польща)

Фракійський університет імені Демокрита (Греція)

## **МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ**

**«МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ У КРОС-  
КУЛЬТУРНІЙ ПЕРСПЕКТИВІ»**

**16-17 листопада 2023**

Збірка тез

Мови та літератури у крос-культурній перспективі: тези доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 16 – 17 листопада 2023 року) / Відповідальні за випуск: О.Педченко, Т. Шелест. Київ: МДУ, 2023. 166 с.

#### Організаційний комітет

БУЛАТОВА Олена, доктор економічних наук, професор, перший проректор МДУ, голова оргкомітету.

ТРИФОНОВА Ганна, кандидат філологічних наук, доцент, декан факультету іноземних мов МДУ, заступник голови оргкомітету

ПЕДЧЕНКО Олена, кандидат філологічних наук, завідувач кафедри прикладної філології МДУ, співголова робочої групи оргкомітету.

ВЕСЕЛОВА Наталія, професор кафедри сучасних мов та літератур Оттавського університету (Канада), член оргкомітету.

БЛАШКІВ Оксана, доктор філологічних наук, професор Природничо-гуманітарного університету у Седльце (Польща), член оргкомітету.

ГОРОДНЮК Наталія, доктор філологічних наук, професор кафедри англійської філології МДУ, член оргкомітету.

ПИРЛІК Наталія, кандидат філологічних наук, доцент, в.о. завідувача кафедри романо-германської філології МДУ, член оргкомітету.

ЛАБЕЦЬКА Юлія, кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри грецької філології МДУ, член оргкомітету.

БОДИК Остап, кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри англійської філології МДУ, член оргкомітету.

ГАЙДУК Неллі, кандидат філологічних наук, доцент кафедри прикладної філології МДУ, член оргкомітету.

ПОКЛАД Таїсія, старший викладач кафедри романо-германської філології МДУ, член оргкомітету.

чисельність цього народу, масові репресії та катування по відношенню до греків Нагазов'я були геноцидом. Та завдяки тогочасним митцям слова, сьогодні ми маємо культурну спадщину та збережену мову, яка своїми витоками сягає давнини. Величезний внесок у процеси становлення та розвитку румейської літератури зробив переклад. Саме він став підґрунтям для створення румейської літературної мови.

### Література

1. Подміногін В.О., Кальниченко О.А. Історична роль перекладу у становленні національних мов [Електронний ресурс] Історична роль перекладу у становленні національних мов - Studentam.net.ua
2. Корунець І.В. Нарис з історії західноєвропейського та українського перекладу. К: КДПУ, 2000.
3. Семенець О. Є. Панасьєв А. Н. Історія перекладу. 1989.
4. Грецькі письменники Донбасу. Революція та національності. 1936, №3. С. 93.
5. Лев Яруцький. Видатні греки-маріупольці. Маріуполь: 1991. С.37-38.

Maksym Stopin,  
senior teacher, English philology department,  
Mariupol State University, Kyiv,  
Ukraine

### LINGUISTIC AND CROSS-CULTURAL ASPECTS OF BEHAVIOUR MODELS OF STUDENTS IN UKRAINE AND ITALY IN TERMS OF GAMIFICATION.

ABSTRACT: This article deals with the importance of gamification in the educational sphere of Ukraine and describes the experience of using the game "World of Communities" as an effective tool for building contacts and analysing and adjusting behavioural models among students.

*The research results showed successful application of the game for increasing social activity of students and developing teamwork skills. A comparative study of linguistic and cultural behaviour models of students in Ukraine and Italy after using the game was also conducted, showing differences in approaches to higher education and community integration. The game "World of Communities" has proven to be an effective tool for building contacts and for analysing and adjusting behavioural models when used systematically.*

**Keywords:** gamification, educational sphere, cultural behaviour models, linguistic behaviour models.

In the modern educational sphere of Ukraine, gamification is becoming an important methodology for research, education of students and adults, improving the urban environment, and organizing interactions between various subjects of civil society [1]. The game is a system in which players are involved in resolving artificial conflicts, determined by rules and expressed in quantitative results. Gamification differs from other gaming formats because the participants are oriented towards the goal of their real activity, rather than the game itself. Game elements are integrated into real situations to motivate specific forms of behavior in given conditions [2].

A good game satisfies the needs of participants for autonomy, competence, and recognition. An outstanding example of such a game is the unique Ukrainian cooperative board strategy for leaders and change managers in the genre of a social simulator "World of Communities," which was developed by a team led by Mykhailo Voytovych and Taras Tymchuk.

This game appeared at the Mariupol State University after the participation of the faculty of foreign languages team in the Summer Youth Acceleration Programme. The programme was part of the project "Youth cluster in the community: a gamified acceleration program for involvement of youth in the life of their community," implemented by the non-governmental organisation "Institute of Political and Information Research," within the UN Programme for Recovery and Peacebuilding with financial support from the European Union. During an intensive course, teachers and students of the faculty of foreign languages had

the opportunity to take an educational course using the game "World of Communities. Accelerator – III" as an educational tool, completed a series of training programs on the educational information platform <https://woc.org.ua/>, and had the opportunity to implement this development in the educational space of MSU [3].

Considering the possibilities of gamification, it is necessary to note that this methodology allows testing new behavioural models and drawing certain conclusions not only after the end of the game and debriefing but also directly during the gaming process.

The game "World of Communities" was initially used as part of the SYAP project (Summer Youth Acceleration Program), but later it was successfully applied as a team-building tool in the process of renewing the student council of faculty of foreign languages. This attempt turned out to be so successful that shortly thereafter, there was an open selection for conducting games due to a large number of interested participants. The game allowed to increase the level of social activity among students, develop teamwork skills, and became an effective tool for analysing and adjusting behavioural models [3].

Later, the game was adapted for use at the University of Messina in Italy, where a study was conducted on students' reaction to the game. The results showed that the game is an effective tool for analysing and adjusting behavioural models, as well as for building contacts among participants.

A comparative study of behaviour models of students in Ukraine and Italy after implementing the game was also conducted. It showed that the Italian higher education system is less formalized, and Ukrainian students are more inclined to "break" the system, while Italian students adapt to it. It was also stated that Italian students are more eager to integrate into the community, while Ukrainian students choose community development in perspective.

Thus, the game "World of Communities" has proven to be an effective tool for building contacts and for analysing and adjusting behavioural models when is used systematically.

## Literature

1. Дядікова Олена. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Спецпроект "Гейміфікація". MISTOSITE. URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення 15.10.2023).
2. Гейміфікація в освіті. GIOS: інноваційна школа майбутнього. URL: <https://blog.gioschool.com/gamification> (дата звернення 16.10.2023).
3. Стьопін М.Г. Зустрічайте: «Потім Придумаємо». Блог «Гра Світ Громад і деструктивні моделі поведінки». URL: <https://woc.org.ua/game/article/303> (дата звернення 18.10.2023).

Даниїл Глебов,  
студент ОС Магістр,  
ОП «Середня освіта. Англійська мова та зарубіжна література»,  
Маріупольський державний університет у Києві, Україна

### ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ

*INTERACTIVE TEACHING METHODS AT ENGLISH LESSONS IN PRIMARY SCHOOLS. The article examines the use of interactive methods and techniques in teaching English to primary school students. The essence and specific features of interactive learning in teaching foreign languages are analysed, interesting and effective teaching methods and techniques are considered that increase interest in learning a foreign language through the influence of the group on the learning process and the assimilation of interaction experience by each group member.*

**Keywords:** interactive learning, methods, motivation, English lesson, primary school.

**Ключові слова:** інтерактивне навчання, методи, мотивація, урок англійської мови, основна школа.

Завдання шкільної освіти в Україні, що спрямовані на гуманізацію та демократизацію всього навчального процесу в школі, визначають нові пріоритети навчання і виховання, потребують