

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЛЕСІ
УКРАЇНКИ**

Кафедра прикладної лінгвістики

ВЕРКО ТЕТЯНА ОЛЕКСАНДРІВНА

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ:
ЛІНГВОДИДАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ**

Спеціальність: 035 Філологія
Освітньо-професійна програма:
Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика.
Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

Науковий керівник:

ДАНИЛЮК НІНА ОЛЕКСІЇВНА,

доктор філологічних наук, професор
кафедри прикладної лінгвістики

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 5

засідання кафедри прикладної лінгвістики

від 25.11. 2025 р.

Завідувачка кафедри

 доц. Калиновська І.М

ЛУЦЬК - 2025

АНОТАЦІЯ

У роботі вивчалась гейміфікація як сучасний підхід до навчання іноземних мов, зокрема англійської мови у закладах загальної середньої освіти. У роботі розглянуто теоретичні основи гейміфікації, визначено її основні принципи та можливості використання в освітньому процесі.

Показано, що впровадження ігрових елементів у навчання сприяє підвищенню мотивації учнів і їхній активнішій участі у вивченні англійської мови.

Особливу увагу зосереджено на аналізі сучасних онлайн-платформ для вивчення іноземних мов. У дослідженні розглянуто функціональні та гейміфікаційні особливості платформ Duolingo та Busuu, а також їхня роль у формуванні іншомовної мовленнєвої компетентності учнів основної школи. Проведено порівняльний аналіз лінгвістичних і мотиваційних компонентів зазначених платформ, визначено їхні переваги та обмеження.

У роботі подано приклади практичного використання Duolingo та Busuu на уроках англійської мови, а також здійснено кількісно-якісний аналіз ефективності цих ресурсів. Зроблено висновок про доцільність залучення гейміфікованих онлайн-платформ як допоміжного засобу навчання англійської мови в школі.

Теоретичне завдання роботи полягає в узагальненні підходів до використання гейміфікації в навчанні іноземних мов. Практичне значення дослідження полягає в можливості застосування отриманих результатів у роботі вчителя англійської мови та в процесі навчання учнів.

Ключові слова: гейміфікація, навчання, мотивація до навчання, іноземна мова, мовні навички, онлайн-платформи, цифрові технології, іншомовна компетентність, Duolingo, Busuu.

ANNOTATION

The paper focuses on gamification as a modern approach to teaching foreign languages, particularly English, in general secondary education institutions. The paper considers the theoretical foundations of gamification, defines its basic principles and possibilities for its use in the educational process. It shows that the introduction of gamification elements into teaching increases students' motivation and encourages them to participate more actively in learning English.

Particular attention is given to the analysis of modern online platforms for learning foreign languages. The study examines the functional and gamification features of the Duolingo and Busuu platforms, as well as their role in developing foreign language proficiency among secondary school students. A comparative analysis of the linguistic and motivational components of these platforms is conducted and their advantages and limitations are identified.

The paper provides examples of the practical use of Duolingo and Busuu in English lessons, as well as a quantitative analysis of the effectiveness of these resources. It concludes that it is advisable to use gamified online platforms as an auxiliary tool for teaching English at school.

The theoretical significance of the work lies in the generalisation of approaches to the use of gamification in foreign language teaching. The practical significance of the research lies in the possibility of applying the results obtained in the work of English teachers and in the process of teaching students.

Keywords: gamification, studying, motivation to study, language skills, foreign language, online platforms, digital technologies, foreign language proficiency, Duolingo, Busuu.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СЕРЕДНІЙ ТА СТАРШІЙ ШКОЛІ	8
1.1. Концепція та основні принципи гейміфікації	8
1.2. Використання гейміфікації у навчанні англійської мови	15
1.3. Сучасні гейміфіковані платформи та інструменти	17
Висновки до розділу 1	20
РОЗДІЛ 2. РЕАЛІЗАЦІЯ ІНШОМОВНОЇ МОВЛЕННЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ОСНОВНОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ОНЛАЙН- ПЛАТФОРМ	23
2.1. Аналіз web-застосунків для вивчення іноземних мов	23
2.2. Планування та організація навчання іноземної мови за допомогою інтерактивних методів	31
2.3. Доцільність використання освітніх онлайн-ресурсів для формування компетентності з граматики англійської мови	35
Висновки до розділу 2	36
РОЗДІЛ 3. ПОГЛИБЛЕНИЙ АНАЛІЗ ПЛАТФОРМ DUOLINGO ТА BUSUU, ЗАЛУЧЕННЯ ПРОГРАМ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС	38
3.1. Duolingo (гейміфікаційна складова)	38
3.2. Busuu (гейміфікаційна складова)	42
3.3. Duolingo (лінгвістична складова)	44
3.4. Busuu (лінгвістична складова)	47
3.5. Аналіз обох додатків у відсотках	50
3.6. Використання Duolingo на шкільному уроці	55
3.7. Залучення Busuu до шкільного уроку	58
Висновки до розділу 3	60
ВИСНОВКИ	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	66

ВСТУП

Сучасні діти і молодь, які зростають у цифровому середовищі, здебільшого надають перевагу інтерактивним та динамічним формам навчання, що забезпечують сучасний оперативний зворотний зв'язок та високий рівень мотивації, активну залученість до вивчення іноземної мови загалом. У цьому контексті гейміфікацію розглядають як інноваційний педагогічний підхід, який якісно інтегрує ігрові технології в сучасний навчальний процес та сприяє ефективному подоланню багатьох проблем традиційної освіти. Завдяки гейміфікації навчання перетворюється з формального засвоєння знань на захопливу взаємодію, у межах якої учень стає активним учасником освітнього процесу, отримуючи при цьому емоційне та інтелектуальне задоволення.

Актуальність дослідження зумовлена потребою впровадження та адаптації інноваційних підходів до сучасних освітніх реалій. Незважаючи на пильну увагу, яку зараз приділено гейміфікації в науково-методичних працях, потенціал цієї технології у процесі навчання англійської мови учнів основної школи закладів загальної середньої освіти потребує подальшого глибокого вивчення. Дослідження, розроблення та впровадження сучасних гейміфікованих моделей навчання в перспективі можуть стати ефективним засобом модернізації освітнього середовища, яке у майбутньому здатне доволі суттєво підвищити мотивацію учнів до вивчення англійської мови та результативність навчального процесу загалом.

Об'єкт дослідження: сучасні засоби навчання англійської мови здобувачів освіти основної школи закладів загальної середньої освіти.

Предмет дослідження: використання технологій гейміфікації як інноваційного педагогічного підходу для підвищення ефективності навчання англійської мови учнів основної школи.

Мета роботи полягає в тому, щоб узагальнити досвід та розробити методи системи гейміфікованого навчання іноземної мови, зокрема англійською.

Завдання дослідження :

- розглянути концепцію гейміфікованого навчання;
- опрацювати форми і методи використання гейміфікації в навчанні англійської мови;
- проаналізувати сучасні гейміфіковані платформи і технології;
- з'ясувати ефективність використання мобільно-ігрових додатків при вивченні іноземної мови в сучасній школі (Duolingo, Busuu.);
- надати рекомендації щодо використання мобільно-ігрових технологій для формування іншомовної компетентності.

У процесі нашого дослідження було використано низку методів, зокрема: а) загальнонаукові: хронологічний метод – для визначення часу виникнення та розвитку поняття гейміфікації; аналітико-логічний метод – для забезпечення послідовності й логічності викладу матеріалу; методи аналогії та порівняння – для встановлення подібностей та відмінностей між різними науковими підходами до вивчення досліджуваного явища; б) спеціальні методи: метод лексико-термінологічного аналізу – для уточнення змісту ключових понять і категорій дослідження;

лінгво-дидактичні методи використання механічної, динамічної та цифрової гейміфікації та ін.

Матеріал дослідження – наукові та навчально-методичні праці з питань упровадження новітніх технологій у навчальний процес у ЗЗСО та ЗВО, практичний досвід роботи вчителів-методистів, наш власний досвід викладання (або педпрактики в якій школі?).

Теоретичне значення роботи полягає в уточненні ключових понять лінгводидактичної теорії гейміфікації. **Практичне значення** результатів у тому, що матеріали дослідження можна використати для укладання посібників і методичних рекомендацій із методики навчання іноземних мов у ЗЗСО, під час викладання НОК і ВОК у ЗВО, у процесі практичної діяльності надавачів освітніх послуг.

Структура роботи: вступ, три розділи із висновками до кожного,

загальні висновки, список використаної літератури. У вступі визначено актуальність теми, мету і завдання, методи дослідження, теоретичне і практичне значення результатів, структуру, апробацію. У першому розділі описано теоретичні засади праці, у другому розглянуто методи застосування ігрових технологій та найбільш поширених платформ. У третьому проведено аналіз гейміфікаційних та лінгвістичних елементів додатків (Busuu та Duolingo), наведено зразки використання платформ на шкільних уроках. У висновках узагальнено результати дослідження.

Апробація результатів роботи: 1) виступ на X

науково-практичному онлайн-семінарі «Лінгвістика і методика: сучасний вимір» (2 грудня 2025 р., Волинський національний університет імені Лесі Українки);

2) Верко Т. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у середній школі. *Лінгвістика і методика: сучасний вимір*: матеріали X науково-практичного онлайн-семінару «Лінгвістика і методика: сучасний вимір» (2 грудня 2025 р., Волинський національний університет імені Лесі Українки). Луцьк, 2025.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СЕРЕДНІЙ ТА СТАРШІЙ ШКОЛІ

1.1. Концепція та основні принципи гейміфікації

Психологічні дослідження свідчать, що подання інформації в ігровій формі сприяє кращому її сприйняттю — ефективність зростає на 30–40 % порівняно зі звичайним форматом. Крім того, моделювання професійної діяльності через гру підвищує результати виконання завдань приблизно на 25 %. Основними чинниками, що забезпечують такі результати, є висока залученість у трудовий процес, отримання задоволення від нематеріального стимулювання, чітка орієнтація на виконання низки щоденних завдань, наявність елемента азарту, прагнення долати труднощі, досягати командних перемог і переживати позитивні емоції.

Оскільки поняття «гейміфікація» є відносно новим, варто насамперед розглянути його зміст. У науковій літературі цей термін трактується по-різному, що спричиняє численні дискусії. Відомо, що саме слово виникло ще у 1990-х роках XX століття – у період активного розвитку ігрової індустрії. Уперше до наукового обігу термін gamification увів британський розробник відеоігор Нік Пелінг (Nick Pelling) у 2002 році, використавши його під час створення користувацьких інтерфейсів.

Масове застосування гейміфікації в різних сферах діяльності розпочалося лише з 2010 року.

Американський підприємець і спікер Чарльз Кундрат (Charles Coonradt) здобув репутацію «дідуса гейміфікації». У 1973 році він заснував консалтингову фірму The Game of Work, яка спеціалізувалася на

підвищенні продуктивності працівників шляхом інтеграції в робочі процеси елементів ігор, запозичених зі спортивних та настільних ігор. Спостерігаючи за поведінкою співробітників, Кундрат звернув увагу на те, що ті, хто нудьгував на роботі та залишав офіс точно о 17:00, у вільний час активно займалися спортом, настільними іграми та іншими інтерактивними хобі. Це спостереження наштовхнуло його на думку, що люди природно мотивовані до активної взаємодії у формі гри. На основі власного досвіду Кундрат у 1985 році опублікував книгу «The Game of Work», головною ідеєю якої стало положення, що людина частіше готова витратити час на діяльність, яка викликає інтерес та емоційне залучення, ніж на рутинну роботу. Автор підкреслював, що робочі процеси слід організовувати так, щоб вони імітували природну людську взаємодію в ігровій формі. Робота, на думку Кундрат, має приносити емоції гри, стимулювати ініціативність та активність працівників, а робоче середовище повинно нагадувати ігровий майданчик, де кожна дія мотивує досягати результатів через заохочення та взаємодію. Таким чином, підхід Кундрат став одним із перших системних впроваджень принципів гейміфікації в корпоративну практику, що надалі значно вплинуло на розвиток теорії мотивації та дизайн робочих процесів у бізнесі.

У наш час гейміфікація вже перестала бути суто бізнес-концепцією, активно застосовується в різних сферах життя. Крім того, з'явився поділ гейміфікації на різні її види. Гейміфікація (від англ. gamification –

«ігровізація») – це застосування ігрових механік та підходів у неігрових контекстах з метою підвищення залученості користувачів, мотивації та досягнення конкретних результатів. На відміну від звичайних ігор, головною метою гейміфікації є не розвага, а отримання користі: навчання, розвиток навичок, формування компетенцій, активізація процесів прийняття рішень.

Науковці виділяють зовнішню та внутрішню гейміфікацію. Зовнішня гейміфікація орієнтована на кінцевого користувача і продукт. Її ефективність забезпечує швидкий зворотний зв'язок, чіткі правила та захопливий сценарій взаємодії. Внутрішню гейміфікацію використовують усередині організацій та в навчальних закладах для підвищення мотивації працівників або учнів.

Сьогодні гейміфікація є одним із активно досліджуваних напрямів у сучасній науці, особливо в контексті освіти та педагогічних технологій.

Попри відносну новизну цього явища, у науковій літературі можна знайти численні визначення гейміфікації, що відображають різні підходи та акценти. Аналіз наукових джерел показує, що єдиного усталеного трактування терміна поки не існує, що свідчить про його багатовимірність і складність у застосуванні.

Проблема використання ігор у навчальному процесі, зокрема комп'ютерних, уже тривалий час привертає увагу дослідників з різних країн. Зокрема, Кевін Вербах (K. Werbach), викладач Університету Пенсильванії (США), визначає гейміфікацію як метод залучення аудиторії до виконання завдань через застосування ігрового мислення та механік гри, тобто як «перетворення будь-якої діяльності на гру». У своїй роботі 2012 року він пише, що гейміфікація передбачає використання окремих елементів гри та ігрових методик у неігрових сферах, що дозволяє підвищувати зацікавленість і мотивацію учасників.

Карл Капп (K. Kapp) пропонує більш комплексне визначення, підкреслюючи, що гейміфікація охоплює принципи ігрової методики, ігрову естетику та мислення з метою активізації навчальної діяльності. Він зазначає, що застосування гейміфікації сприяє підвищенню мотивації учнів і студентів, покращенню засвоєння матеріалу та розвитку навичок критичного мислення. Особливо ефективною ця методика виявляється у процесі вивчення точних наук, де мотиваційний фактор та інтерактивність навчання відіграють ключову роль.

Таким чином, гейміфікація виступає потужним інструментом сучасної освіти, який поєднує елементи гри та педагогічні технології для підвищення ефективності навчання. Сьогодні вона застосовується не лише у формальній освіті, а й у корпоративному навчанні, тренінгах та саморозвитку, що підкреслює її універсальність і практичну цінність.

Проведений аналіз показує існування широкого спектра можливостей для впровадження технології гейміфікації в сучасний навчальний процес. Гейміфікація як педагогічна технологія передбачає використання ігрових елементів, механік і принципів у неігрових контекстах з метою підвищення мотивації, залученості та результативності здобувачів освіти. Вона сприяє активізації навчальної діяльності учнів, розвитку критичного мислення, творчого підходу до виконання завдань, а також формуванню навичок співпраці та самостійного прийняття рішень.

Однак, незважаючи на наявність теоретично обґрунтованих переваг, у практиці університетів і шкіл України технологія гейміфікації ще не отримала достатньо широкого поширення. Це пояснюється низкою факторів, серед яких – недостатня обізнаність педагогічних працівників із можливостями використання гейміфікаційних інструментів, обмежене матеріально-технічне забезпечення освітніх закладів, а також відсутність системного підходу до інтеграції інноваційних методик у навчальні програми.

Реальний стан справ у цій сфері підтверджують результати дослідження, проведеного в Київському університеті імені Бориса Грінченка в межах міжнародного проєкту *Modernization of Pedagogical Higher Education by Innovative Teaching Instruments (MoPED)*, що реалізується за підтримки Європейського Союзу (№ 586098-EPP-1-2017-1-UA-EPPKA2-SBHE-JP) [1, с. 28]. У межах цього проєкту було проведено масштабне анкетування, у якому взяли участь 2055 студентів та 769 викладачів з університетів різних регіонів України – учасників проєкту.

Результати анкетування показали, що більшість опитаних визнають потенціал гейміфікації для підвищення якості освітнього процесу, проте зазначають відсутність достатнього досвіду, знань і методичних рекомендацій для ефективного використання таких технологій на практиці. Отримані дані свідчать про необхідність цілеспрямованої підготовки викладачів до застосування гейміфікаційних інструментів, розроблення методичних матеріалів і створення освітнього середовища, сприятливого для впровадження інноваційних підходів у навчання.

Можемо сказати, що гейміфікація поступово стає невід'ємною частиною сучасного цифрового навчання, тому що саме вона дає змогу зробити освітній процес більш динамічним, цікавим та взаємодійним. Замість пасивного сприйняття інформації учні перетворюються на активних учасників сучасного освітнього процесу. Це, на нашу думку, змінює підхід до навчання: з простого передавання знань, як було раніше, воно перетворюється у захопливий досвід, який супроводжує учнів на шляху особистісного становлення протягом усього життя.

Із розвитком освітніх технологій гейміфікація вийшла за межі простих систем балових оцінок чи таблиць лідерів. Сьогодні гейміфікація здебільшого реалізується через цифрові значки, відкриття нових рівнів, віртуальні винагороди та інші інноваційні способи відзначення досягнень. Кожен елемент визнання, з нашої точки зору, виступає додатковим стимулом, заохочуючи учнів прагнути до нових результатів та підвищувати власну ефективність [7, с. 43]. Водночас ефективна гейміфікація – це не тільки ігрові елементи чи нагороди. Сутність гейміфікації полягає в поєднанні механік гри з педагогічним дизайном навчального контенту.

Такий підхід передбачає впровадження викликів, правил та системи зворотного зв'язку в структуру електронних курсів, що підвищує залученість та сприяє кращому засвоєнню матеріалу школярами. Найвагомішою перевагою гейміфікації у сфері електронного навчання є значне підвищення мотивації учнів

загалом.

Завдяки ігровим елементам навчальний процес сприймається не як обов'язок, а як захоплива подорож, де кожен крок наближає до досягнення певної мети. У результаті школярі активніше взаємодіють із матеріалом, краще запам'ятовують інформацію та отримують надзвичайне задоволення від навчання.

Гейміфікація – не майбутнє електронного навчання, а його теперішнє. У міру того як цифрові середовища стають дедалі більше ігровими, молодші школярі починають очікувати такого ж рівня залученості й у саме навчання. Впроваджуючи принципи гри в освітні онлайн-платформи, ми перш за все створюємо навчальний досвід, який є одночасно корисним та захопливим, цього можна досягти поєднуючи процес навчання з елементами гри [10, с.25].

По суті, гейміфікація в електронному навчанні може зробити освітній процес цікавим, мотивувальним і результативним. Такий підхід сприяє тому, що учні з більшим ентузіазмом беруть участь у навчанні, залишаються залученими протягом усього курсу та частіше доводять його до кінця. Новий формат створення навчального контенту зміщує фокус із викладача на учня, стимулюючи цікавість, здорову конкуренцію та, найголовніше, постійний особистісний розвиток дитина.

Гейміфікація ґрунтується на кількох ключових принципах, які забезпечують її результативність у різних сферах – від освіти та корпоративного навчання до маркетингу, рекрутингу й цифрових продуктів.

1. Мотивація

Основою гейміфікації є поєднання внутрішньої та зовнішньої мотивації. Внутрішня мотивація пов'язана із задоволенням від самого процесу: користувач прагне вдосконалювати свої навички, досягати цілей і відчувати власний прогрес. Зовнішня мотивація проявляється через винагороди, рейтинги, значки та інші стимули. Оптимальне поєднання цих двох видів

мотивації створює глибоке залучення користувача й підтримує його інтерес у довгостроковій перспективі.

2. Нагороди та визнання

Система балів, медалей, бейджів, рівнів і віртуальних призів допомагає користувачам відстежувати власний прогрес і відчувати досягнення. Важливим є не лише отримання нагороди, а й її символічне значення — вона має підкреслювати цінність зусиль та мотивувати до подальшого розвитку.

3. Змагання та співпраця

Елементи конкуренції між учасниками (рейтингові таблиці, турніри, виклики) підвищують зацікавленість і додають динаміки процесу.

Водночас сучасні підходи до гейміфікації враховують і кооперативний аспект — можливість досягати спільних цілей у команді, що сприяє розвитку комунікації, взаємодопомоги та корпоративної культури.

4. Зворотний зв'язок

Оперативний та позитивний зворотний зв'язок допомагає користувачам розуміти, наскільки ефективно вони діють і які кроки варто зробити для покращення результатів. Повідомлення про досягнення, рівень прогресу чи похвала за активність створюють відчуття успіху та стимулюють до подальшої участі.

5. Прогрес і розвиток

Важливим принципом є відчуття руху вперед. Користувач має бачити, що його дії ведуть до зростання — відкриття нових можливостей, рівнів, статусів чи знань. Це підтримує інтерес і формує довготривалу залученість.

6. Сенс і контекст

Гейміфікація буде ефективною лише тоді, коли вона має змістовне наповнення. Ігрові механіки мають не просто розважати, а допомагати досягати реальних цілей: опанування нових знань, підвищення продуктивності, покращення взаємодії чи лояльності клієнтів.

Завдяки поєднанню цих принципів гейміфікація перетворюється на

потужний інструмент залучення, навчання та мотивації [5, с. 91 та ін.].

1.2. Використання гейміфікації у навчанні англійської мови

Гейміфікація як педагогічний інструмент – це стратегія, що передбачає застосування ігрових елементів і технік у навчальному процесі та в інших видах діяльності. Її основними принципами є поінформованість, змагання й досягнення, система винагород і визнання, спільнота, виклики та рівність, а також заохочення до спроб і самовдосконалення. Поінформованість означає, що учні повинні чітко розуміти правила та мету навчальної «гри», що створює структуроване й зрозуміле середовище для засвоєння знань. Елементи змагання та досягнення сприяють активній участі учнів, розвивають мотивацію та прагнення до результатів. Винагороди й визнання можуть проявлятися у вигляді балів, відзнак або публічного схвалення, що стимулює внутрішню мотивацію до навчання.

Формування спільноти відбувається, коли учні взаємодіють у командах або групах, спільно виконуючи завдання. Важливо, щоб ці завдання відповідали рівню підготовки учасників, але водночас залишали простір для розвитку й подолання труднощів. Гейміфікація також сприяє створенню безпечної атмосфери, у якій помилки розглядаються не як невдачі, а як частина процесу навчання та вдосконалення.

У процесі вивчення англійської мови гейміфікація виступає ефективним засобом підвищення мотивації учнів, стимулювання їхньої активної участі у навчанні та вдосконалення мовних навичок. На уроках англійської мови елементи гейміфікації можуть стати дієвим інструментом для формування позитивного ставлення до навчання, створення інтерактивного середовища та підвищення рівня володіння мовою.

Розглянемо основні методи й приклади впровадження гейміфікації у процес викладання англійської мови.

Під час проведення уроків англійської мови можна використовувати такі прийоми гейміфікації [11, с. 52]:

Словникові ігри

Ігри спрямовані на збагачення словникового запасу, наприклад, «Відгадай слово», «Словниковий марафон» чи «Збір слів». Учні отримують бали за правильне використання нових слів або фраз, що сприяє кращому запам'ятовуванню лексики.

Квест-ігри

Організація навчальних квестів або пригодницьких сценаріїв, у яких учні розв'язують загадки, виконують завдання та спілкуються англійською мовою. Такий формат розвиває критичне мислення, командну роботу й мовленнєві навички.

Інтерактивні онлайн-платформи

Використання цифрових інструментів, які створюють актуальне конкурентне середовище та заохочують до участі. Платформи на кшталт Kahoot!, Quizlet, Wordwall або Duolingo дають змогу організовувати інтерактивні вікторини, командні ігри та індивідуальні завдання.

Рольові ігри

Проведення уроків у формі рольових ситуацій: учні можуть «стати» журналістами, туристами, покупцями чи лікарями. Виконуючи роль, вони спілкуються англійською у природному контексті, тренуючи мовлення, слухання та реакцію в реальному часі.

Система досягнень і нагород

Впровадження системи балів, звань чи віртуальних відзнак за активність, креативність або прогрес. Це стимулює учнів до участі, сприяє формуванню внутрішньої мотивації та духу здорового суперництва.

Мовні турніри та змагання

Проведення мовних турнірів або конкурсів, де учні змагаються у лексичних, граматичних і комунікативних завданнях. Такий формат розвиває

впевненість у власних силах та зацікавлення предметом.

Настільні ігри

Використання класичних настільних ігор, адаптованих під навчання англійської мови, наприклад Scrabble, Bananagrams або авторські мовні картки. Вони допомагають тренувати правопис, збагачувати словниковий запас і працювати в команді.

Віртуальні подорожі та екскурсії

Організація інтерактивних мандрівок англomовними країнами за допомогою відео, VR-турів чи онлайн-карт. Учні не лише вдосконалюють англійську, а й дізнаються більше про культуру, традиції та особливості життя носіїв мови.

1.3. Сучасні гейміфіковані платформи та інструменти

Гейміфікація стає ключовим підходом у сфері е-навчання, адже вона дає змогу перетворити традиційний навчальний контент на інтерактивний, захопливий та мотивуючий досвід. Використання технологічних інструментів у поєднанні з гейміфікацією допомагає не лише підвищити рівень залученості учнів, а й стимулює їхню активність, покращує запам'ятовування матеріалу та формує позитивне ставлення до навчання [12, с. 49].

Основні інструменти гейміфікації такі:

- вбудовані елементи для підвищення взаємодії, саме ці інструменти дозволяють зробити навчальний процес більш інтерактивним, надаючи учням постійний зворотний зв'язок та відчуття досягнення;
- таблиці лідерів та табло результатів: створюють елемент здорової конкуренції, мотивуючи учнів досягати кращих результатів;
- інтерактивні AI чат-боти: можуть відповідати на запитання учнів у режимі реального часу, надавати підказки та пояснювати складні теми;

- віджети таймерів: підвищують концентрацію та додають елемент терміновості під час виконання завдань або тестів\$
- користувацькі PDF: наприклад, сертифікати або бонусні матеріали, що мотивують учнів завершувати модулі курсу;
- лінії прогресу: наочно демонструють рівень проходження курсу, допомагаючи учням відстежувати власний прогрес.
- автоматизовані email-повідомлення: можуть інформувати про досягнення, надавати підказки або мотивувати до проходження наступного модуля;
- системи управління навчанням (LMS) із вбудованими механізмами гейміфікації;
- сучасні LMS дозволяють інтегрувати елементи гри без потреби у складних програмних рішеннях.

Розглянемо ці явища на основі популярних платформ Moodle, Docebo, TalentLMS. Визначено такі можливі функції цих платформ: значки, бали, таблиці лідерів, персоналізовані нагороди. Вони мають такі переваги: дають змогу налаштовувати цифрове навчальне середовище відповідно до конкретних потреб учнів, роблячи навчання більш занурювальним та захопливим. Інструменти з гейм-дизайном та інтерактивними модулями: деякі платформи спеціально розроблені для створення гейміфікованого контенту та інтерактивних навчальних модулів.

Articulate Storyline: допомагає створювати інтерактивні модулі з елементами “перетягни-й-відпусти”, слайдерами та регуляторами.

Підходить для мікронавчання та легко інтегрується у вже існуючі курси.

Kahoot та Quizizz: орієнтовані на гейміфікацію вікторин та оцінювання знань. Дають змогу проводити швидкісні та конкурентні завдання, надають миттєвий зворотний зв’язок і роблять процес навчання веселим та азартним.
[6, с. 48]

H5P: платформа для створення інтерактивного контенту, включаючи

вікторини, презентації та інтерактивні відео, які можна легко вбудовувати у LMS.

У сучасних умовах розвитку освіти гейміфікація стає одним із найефективніших інструментів підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти. Водночас під час впровадження ігрових елементів у навчальний процес постає питання про можливості гейміфікації конкретного курсу, відповідність змісту дисципліни її принципам і технічним можливостям реалізації.

Основні причини недостатньої ефективності впровадження технологій гейміфікації в освітній процес вищої школи полягають у низці об'єктивних і суб'єктивних чинників. По-перше, це низька технологічна оснащеність університетів, що проявляється у нестачі сучасного комп'ютерного обладнання, низькому рівні цифровізації навчального середовища, обмеженому доступі до інтернет-ресурсів та ліцензованого програмного забезпечення. У результаті це знижує можливості для якісного впровадження ігрових елементів у навчальний процес.

По-друге, суттєвою перешкодою стає недостатня компетентність професорсько-викладацького складу у сфері інформаційно-комунікаційних технологій. Багато викладачів не володіють сучасними інструментами цифрової освіти, не мають достатнього досвіду у використанні платформ для створення ігрових освітніх середовищ або не розуміють педагогічного потенціалу гейміфікації. Це призводить до формального або поверхневого використання ігрових елементів, без глибокого розуміння їх педагогічної доцільності.

По-третє, вагома проблема – це «англомовність» більшості інтернет-платформ та сервісів, які пропонують інструменти для

гейміфікації. Через мовний бар'єр значна частина студентів і викладачів не може повною мірою скористатися потенціалом цих ресурсів, що ускладнює їх інтеграцію в освітній процес українських навчальних закладів.

Ще одним важливим аспектом є наявність методологічних і методичних недоліків у процесі впровадження гейміфікації. У більшості університетів відсутні науково обґрунтовані підходи, системні методичні рекомендації та стандартизовані програми з підготовки педагогів до ігротехнологічної діяльності. Це зумовлює випадковий, неструктурований характер використання ігрових технологій, що знижує ефективність освітнього процесу [8]. Перелічені труднощі можна частково подолати шляхом цілеспрямованої підготовки майбутніх учителів до застосування технологій гейміфікації у навчальному процесі школи в межах університетських освітніх програм. Така підготовка повинна розглядатися як багаторівневий, поетапний і системно організований процес, що передбачає активну взаємодію всіх учасників освітнього середовища. Його основна мета полягає у формуванні в студентів комплексу сучасних ігротехнологічних знань, умінь та навичок, необхідних для ефективного використання елементів гри у навчанні школярів.

Важливо, щоб підготовка майбутнього педагога до ігротехнологічної діяльності передбачала не лише опанування технічних аспектів роботи з цифровими платформами, а й розвиток творчого мислення, педагогічної рефлексії, комунікативної культури та здатності до мотиваційного впливу на учнів. Саме поєднання професійних і особистісних компетентностей забезпечить ефективність гейміфікаційних практик у майбутній педагогічній діяльності.

Висновки до розділу 1

До понятійно-категоріального апарату застосування гейміфікації в освітньому процесі на підставі систематизації результатів проаналізованих наукових і навчально-методичних публікацій увійшли такі основні поняття: ігрові компоненти, ігрова механіка, ігрова динаміка, ігрова естетика / дизайн, а також неігровий контекст / зміст навчання, який включає тематику

навчання, цілі навчання, кількість і структуру модулів, результати навчання, форми контролю та оцінювання.

Ігрові компоненти визначено як структурні елементи навчальної діяльності, що забезпечують взаємодію учасників освітнього процесу через використання елементів гри (бали, рівні, бейджі, рейтинги, лідерборди тощо). Ігрова техніка відображає принципи функціонування цих компонентів – способи досягнення навчальних цілей шляхом виконання завдань, отримання винагород або просування до наступних рівнів. Ігрова динаміка охоплює емоційно-мотиваційні процеси, які виникають під час ігрової взаємодії, сприяючи підвищенню зацікавленості, змаганням та формуванню внутрішньої мотивації до навчання. Ігрова естетика або дизайн забезпечує візуальну та смислову привабливість навчального середовища, формуючи позитивний емоційний фон і занурення в навчальну діяльність.

Неігровий контекст, у свою чергу, задає рамки змістової частини гейміфікованого навчання – охоплює педагогічну мету, логіку побудови навчального матеріалу, послідовність модулів і рівнів, критерії оцінювання та очікувані результати навчання. Саме гармонійне поєднання ігрових і неігрових елементів забезпечує цілісність освітнього процесу та створює оптимальні умови для підвищення пізнавальної активності підлітків середнього та старшого шкільного віку.

Виникла об'єктивна необхідність включення до структури фахової підготовки майбутніх учителів спеціальних навчальних дисциплін, спрямованих на формування знань, умінь і практичних навичок щодо застосування гейміфікації в освітній діяльності школярів. Це допоможе підвищити рівень цифрової грамотності педагогів, удосконалити якість освітнього процесу та сприятиме формуванню сучасного, інноваційно орієнтованого вчителя, здатного ефективно реагувати на виклики цифрової епохи. Оптимально починати з окремих занять або модулів, поступово розширюючи використання ігрових елементів – балів, рівнів, бейджів,

квестів, командних змагань тощо. Такий підхід допомагає адаптувати викладача і студентів до нового формату навчання. Важливо регулярно оцінювати ефективність гейміфікованих елементів, збирати відгуки студентів, враховувати рівень їхньої залученості не лише під час занять, а й поза ними. Це дасть змогу удосконалювати підхід і підтримувати стабільну мотивацію до навчання.

РОЗДІЛ 2

РЕАЛІЗАЦІЯ ІНШОМОВНОЇ МОВЛЕННЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ ОСНОВНОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ ОНЛАЙН- ПЛАТФОРМ

2.1. Аналіз web-застосунків для вивчення іноземних мов

Сучасний світ та події, що відбуваються в Україні, спричинили значну глобальну інформатизацію освіти. Сьогодні одним із ключових завдань освітніх закладів є організація навчального процесу таким чином, щоб він сприяв формуванню всебічно розвиненої особистості, здатної ефективно орієнтуватися в умовах швидких соціальних та технологічних змін.

Особливо яскраво роль інформаційних технологій проявилася під час пандемії COVID-19 та повномасштабного вторгнення Росії в Україну. У цих кризових умовах навчальні заклади були змушені швидко перейти на дистанційне та змішане навчання, що стало неможливим без активного використання сучасних цифрових інструментів. Завдяки технологіям дистанційного навчання студенти та учні отримали можливість продовжувати освіту навіть за умов обмеженого доступу до аудиторій [23, с.74]

Для ефективного функціонування будь-якої інформаційної системи в освітньому процесі необхідне поєднання трьох ключових складових:

- апаратне забезпечення – комп'ютери, ноутбуки, сервери, мережеве обладнання та інші пристрої, які забезпечують фізичну основу роботи системи;
- програмне забезпечення – різноманітні платформи для дистанційного навчання, системи управління навчальним процесом, аналітичні та комунікаційні програми;
- інформаційне наповнення – навчальні матеріали, електронні підручники, інтерактивні завдання та інші ресурси, які забезпечують змістовну сторону освітнього процесу.

Таким чином, сучасна освіта неможлива без інтеграції технологій, адже

саме вони допомагають організувати навчальний процес максимально ефективно, адаптуючи його до потреб кожного учня та забезпечуючи безперервний розвиток особистості в умовах швидко змінюваного світу.

Сучасні мобільні телефони та планшети мають технічні характеристики, які не поступаються настільним комп'ютерам та ноутбукам. У деяких випадках вони навіть перевершують їх за продуктивністю, обсягом пам'яті та якістю дисплея. Смартфон можна розглядати як компактний персональний комп'ютер, що дозволяє виконувати ті ж завдання, що й стаціонарний ПК: працювати з документами, використовувати освітні програми, переглядати навчальні матеріали, брати участь у відеоконференціях. Крім того, смартфон має розширення у вигляді мобільного зв'язку, що робить його автономним і мобільним засобом навчання. У зв'язку з цим у разі відсутності стаціонарного комп'ютера або ноутбука батькам рекомендують придбати дитині сучасний смартфон. Це дозволить організувати дистанційне навчання без обмежень і забезпечить доступ до освітніх ресурсів, незалежно від місця знаходження дитини.

Однією з основних проблем при дистанційному навчанні є відсутність стабільного інтернет-підключення, особливо в умовах війни або при перебоях у роботі інфраструктури. Щоб забезпечити використання навчальних платформ, рекомендують:

- перевірити доступні Wi-Fi мережі;
- смартфон може автоматично знаходити всі мережі у зоні видимості;
- якщо мережа захищена паролем, слід отримати код доступу від власника мережі або адміністрації приміщення;
- у деяких випадках можна домовитися про тимчасовий відкритий доступ для навчання;
- практично можна використовувати мобільний інтернет як альтернативу.

Мобільний інтернет дозволяє підключатися до глобальної мережі як у статичному положенні, так і під час руху. Для цього використовують базові станції мобільних операторів, що покривають більшість населених пунктів [29, с. 63]

Залучення освітніх онлайн-ресурсів на уроках англійської мови сприяє формуванню в учнів досвіду застосування ІКТ, що включає: готовність застосовувати основні методи та засоби отримання, зберігання й обробки інформації; вміння працювати з комп'ютером як інструментом управління даними; здатність представляти результати власної діяльності у вигляді презентацій, мультимедійних проєктів або звітів. Крім того, це сприяє розвитку критичного мислення, інформаційної грамотності та самостійності в навчанні, а також формує навички колективної роботи та комунікації у цифровому середовищі, що є важливими компетенціями для сучасної освіти.

Сучасні онлайн застосунки допоможуть у реалізації таких завдань:

- відео дозволяє бачити англійську мову «в дії», пов'язуючи навчальний матеріал із реальними життєвими ситуаціями. Це робить уроки більш змістовними та допомагає дітям зрозуміти, як мова використовується на практиці;
- перегляд відеоматеріалів допомагає дитині не лише запам'ятовувати правильну вимову слів, а й спостерігати за рухами губ, язика та артикуляцією, що сприяє природному засвоєнню мови без механічного заучування;
- використання відео стимулює увагу і пам'ять, адже дитина отримує інформацію через зір і слух, що є основними каналами сприйняття світу. Це також покращує сприйняття нової лексики та граматичних конструкцій у контексті;
- яскраві відео, мультфільми та інтерактивні вправи підвищують інтерес дітей до навчання, формують позитивне ставлення до англійської мови та стимулюють активне використання мови у повсякденних ситуаціях;
- спостерігаючи за діалогами, жестами та інтонацією персонажів, діти вчаться будувати власні висловлювання, правильно інтонувати речення та

розуміти емоційний контекст спілкування.

Розглянемо найпопулярніші мобільні застосунки та онлайн платформи для вивчення іноземних мов.

Busuu – це міжнародна освітня платформа, створена для тих, хто хоче вивчати мови швидко, цікаво та ефективно. Застосунок об'єднує мільйони користувачів із різних країн, пропонуючи інноваційний підхід до навчання через інтерактивні вправи, реальне спілкування та адаптивні технології.

Компанія Busuu Ltd. була заснована у 2008 році в Лондоні, а назву додаток отримав на честь майже зниклої мови Busuц, якою, за відомостями лінгвістів, колись розмовляли в Камеруні. Busuu поєднує штучний інтелект, освітні методики та соціальне навчання, щоб створити повноцінне мовне середовище для кожного.

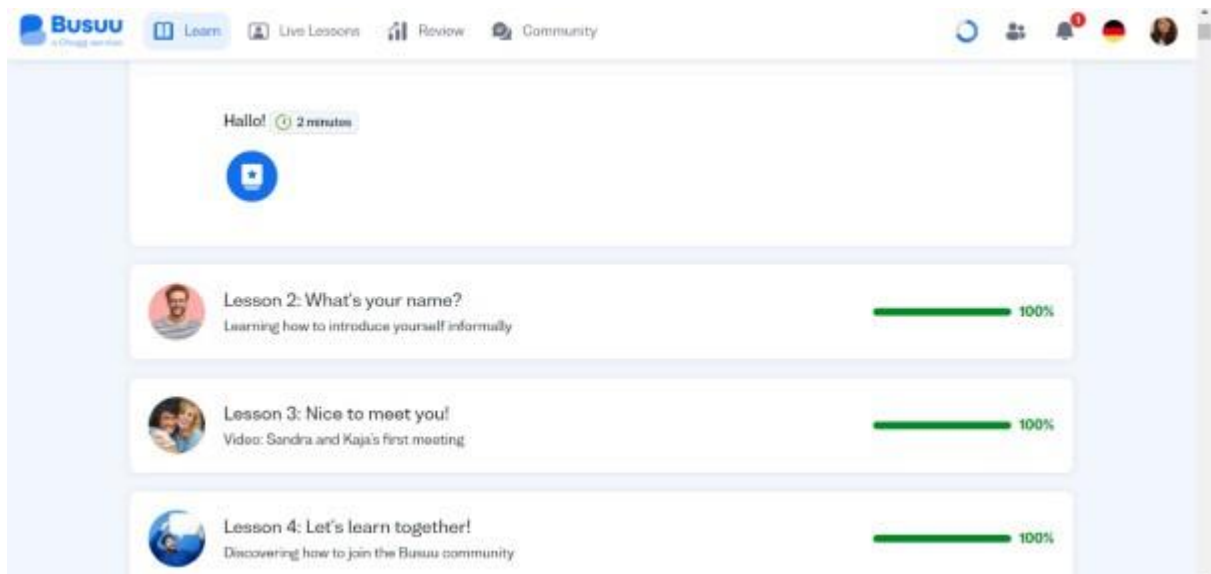


Рисунок 2.1 — Веб-додаток Busuu

Мета застосунку – зробити вивчення мов доступним і персоналізованим. Користувачі можуть навчатись у будь-якому місці та в будь-який час, отримуючи якісні матеріали, адаптовані до їхніх потреб і рівня володіння мовою.

Основними функціями Busuu є:

- курси з 12 мов: англійська, французька, іспанська, німецька, італійська, португальська, японська, китайська, турецька, арабська, польська та російська;

- інтерактивні уроки: вправи з граматики, лексики, вимови, читання та письма [13, с. 58];
- вправи з вимови із розпізнаванням голосу, які допомагають покращити орфоепічні навички;
- персоналізований план навчання, який створюється після короткого тесту та враховує ваші цілі, розклад та бажану мову; офлайн-режим – можна завантажити уроки та навчатися без інтернету;
- система нагадувань та досягнень, що мотивує користувачів не пропускати заняття;
- комунікація з носіями мови – користувачі можуть перевіряти роботи один одного, коментувати та практикувати спілкування в реальних діалогах.

Рівні навчання Busuu представлені в таблиці 2.1.

Таблиця 2.1

Рівні навчання Busuu

Рівень	Назва	Опис
A1	Початковий	Знайомство з базовими словами й фразами для щоденного спілкування.
A2	Елементарний	Здатність розуміти прості діалоги та описувати себе й оточення.
B1	Середній	Можливість вести діалог на знайомі теми, висловлювати думки та плани.
B2	Вище середнього	Розуміння складних текстів і впевнене спілкування з носіями мови.
C1	Просунутий	Вільне володіння мовою в академічному або професійному контексті.

Можна сказати, що Busuu – це повноцінна мовна екосистема, яка поєднує навчання, спілкування і технології. Вона допомагає досягти мовних цілей швидше, ніж традиційні методи, і робить процес навчання приємним, доступним і результативним.

Duolingo – інноваційна платформа для вивчення мов світу. Треба зауважити, що серед безлічі онлайн-платформ для самостійного вивчення мов особливо вирізняється Duolingo – безкоштовний, інтерактивний і

доступний сервіс, який поєднує технології штучного інтелекту, гейміфікацію та принципи мікронавчання. Duolingo зробив вивчення мов цікавим, динамічним, доступним будь-кому – незалежно від віку, місця проживання чи рівня підготовки.

Програма Duolingo була створена в 2011 році в Піттсбурзі (США) двома комп'ютерними науковцями: Луїсом фон Аном (Luis von Ahn) – відомим розробником системи CAPTCHA та Северіном Хакером (Severin Hacker) – його аспірантом з Університету Карнегі-Меллона. Ідея виникла з бажання зробити освіту безкоштовною та доступною для всіх, поєднавши навчання з технологіями масового залучення користувачів.

Спочатку Duolingo фінансували гранти і благодійні фонди, а згодом застосунок став прибутковою компанією з унікальною бізнес-моделлю, що поєднує рекламу, преміум-підписки і тестування знань.

Duolingo доступний безкоштовно через: вебсайт www.duolingo.com, мобільні застосунки для iOS та Android, підписку Super Duolingo (або Duolingo Plus) – без реклами та з додатковими можливостями.

Програма перекладена більш ніж 30 мовами інтерфейсу, тому користуватися нею можуть люди з усього світу. Основна мета Duolingo – зробити вивчення мов безкоштовним, ефективним і веселим. Розробники прагнуть подолати бар'єри традиційної освіти, де навчання часто потребує грошей і часу.

Філософія Duolingo базується на трьох принципах:

- доступність: будь-хто може навчатися безкоштовно;
- мотивація: навчання має приносити задоволення;
- науковий підхід: курси створено з урахуванням

лінгвістичних і педагогічних досліджень.

Однією з найважливіших особливостей Duolingo є гейміфікація – перетворення процесу навчання на гру.

Duolingo використовує метод інтервального повторення (spaced repetition), що допомагає запам'ятовувати нові слова та граматичні структури через регулярні повтори.

Уроки складаються з коротких інтерактивних завдань:

- переклад слів і речень;
- вибір правильної відповіді;
- прослуховування фраз (аудіювання);
- вимова слів і фраз через мікрофон;
- побудова речень із набору слів.

Програма аналізує результати користувача й адаптує складність завдань до його рівня. Це реалізовано за допомогою штучного інтелекту, що визначає, які слова ви запам'ятали добре, а які потрібно повторити.

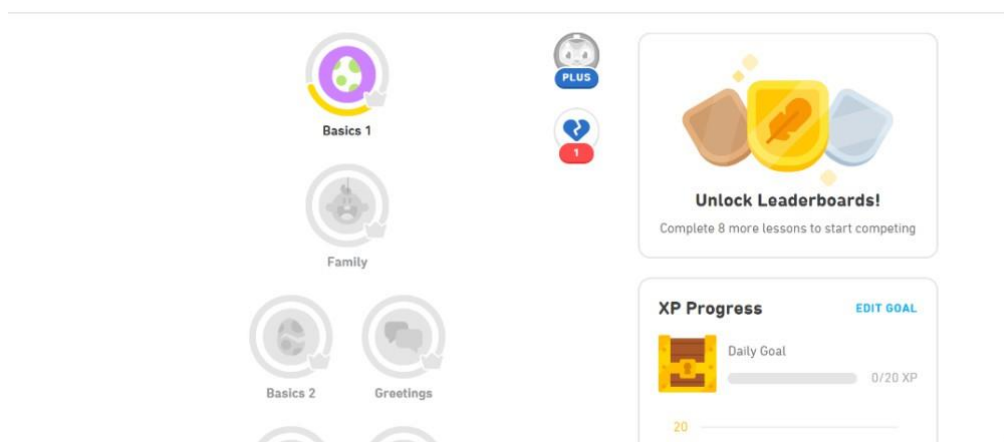


Рисунок 2.2. Веб-додаток Duolingo

Станом на 2025 рік Duolingo пропонує понад 100 курсів із 40+ мовами.

Серед них – популярні (англійська, іспанська, німецька, французька й ін.) та рідкісні (ірландська, валлійська, суахілі, гаїтянська креольська).

Є також курси з вигаданих мов, наприклад: «Висока валерійська» (Game of Thrones), «Клінгонська» (Star Trek), із міжнародної штучної мови есперанто.

Для україномовних користувачів наразі доступні курси англійської, німецької, іспанської та польської, а також англомовний курс української мови для іноземців [15, с.70].

Розглянуті додатки – лідери на ринку застосунків для вивчення іноземних мов, адже вони пропонують широкий вибір навчальних матеріалів, інтерактивні вправи та зручний інтерфейс. Проте, попри їхню популярність і

високу ефективність на початкових етапах навчання, вони мають низку недоліків, які обмежують їх функціональність та універсальність. Однією з основних проблем є використання застарілої або маловживаної лексики. У багатьох таких додатках можна знайти слова й вирази, які давно вийшли з ужитку або не використовуються в сучасному мовленні. Це створює ситуацію, коли користувач витрачає час на запам'ятовування неактуальних слів замість того, щоб зосередитися на сучасній лексиці, необхідній для реального спілкування. Таке явище знижує практичну цінність додатків і може викликати у користувача відчуття, що навчання не відповідає його реальним потребам.

Ще одним суттєвим недоліком є обмежена тематика навчальних матеріалів. Більшість програм пропонують стандартний набір тем, таких, як «Подорожі», «Їжа», «Покупки», «Сім'я» тощо. Хоча ці теми корисні для початкового рівня, їх недостатньо для глибокого оволодіння мовою. Вони не враховують індивідуальних потреб користувачів, які можуть вивчати мову з певною метою – наприклад, для професійного розвитку, навчання за кордоном або роботи в міжнародному середовищі. Особливої уваги потребує відсутність можливості створювати власні теми і набори слів. У багатьох сучасних професіях існує велика кількість спеціалізованої термінології, яка не охоплена стандартними навчальними програмами.

Наприклад, інженеру, лікарю чи дизайнеру може знадобитися вивчення професійної лексики, проте названі додатки не надають інструментів для її опанування. Як наслідок, користувачі змушені шукати інші джерела або створювати власні матеріали поза межами застосунку [26, с. 90].

Отже, для вдосконалення вже існуючих рішень у сфері мобільних додатків для вивчення мов доцільно передбачити функцію створення власних тем і словникових наборів. Це дозволить користувачам самостійно формувати навчальний контент відповідно до своїх цілей, інтересів та професійних потреб. Такий підхід не лише підвищить ефективність навчання, а й зробить процес вивчення мови більш гнучким, персоналізованим і практично орієнтованим.

2.2. Планування та організація навчання іноземної мови за допомогою інтерактивних методів

У процесі вивчення іноземних мов інтерактивні технології можна розглядати як різновид творчої діяльності, що створює умови для мовленнєвої взаємодії та сприяє вдосконаленню комунікативних умінь учнів. Творчі комунікативні завдання можна виконувати як індивідуально, так і в парах або групах. Найбільш ефективно такі технології проявляються під час рольових тематичних ігор, виконання проєктів і розв'язання навчальних мовленнєвих ситуацій, які передбачають монологічне, діалогічне чи полілогічне спілкування учасників освітнього процесу.

Сучасні підходи до навчання іноземних мов у середній школі свідчать про поступовий перехід від традиційного засвоєння матеріалу до розвивального навчання, орієнтованого не лише на знання, а й на процес пізнання та мотивацію учнів. Акцент робиться на активне залучення школярів до навчальної діяльності, розвиток їхніх комунікативних, аналітичних та критичних навичок, а також на формування здатності до самостійного мислення та співпраці в групі. Особливо ефективними у вивченні англійської мови є різноманітні інтерактивні методи навчання, які сприяють практичному використанню мови та розвитку творчого потенціалу учнів. Серед них:

- робота в парах, трійках та змінювані трійки – дає можливість кожному учневі висловитися, обмінятися думками та відпрацювати мовленнєві навички;
- «карусель» – активна форма обговорення, коли учні змінюють партнерів та обговорюють різні завдання або теми;
- «акваріум» – демонстрація роботи однієї групи перед іншими з подальшим аналізом та обговоренням [25, с. 80].

Колективні методи («велике коло», «мікрофон», незакінчені речення

тощо) стимулюють учнів висловлювати власні ідеї, формувати аргументи та слухати думки інших. *Творчі техніки* («мозковий штурм»,

«мозаїка», коло ідей, аналіз проблеми й ін.) спрямовані на розвиток критичного мислення, здатності до колективного вирішення завдань та генерації нових ідей. *Ситуаційне моделювання* (рольові ігри, імітації, дискусії, ток-шоу) — створюють умови для практичного застосування мови, наближають навчання до реальних комунікативних ситуацій. Таким чином, сучасне навчання англійської мови у середній школі стає більш інтерактивним, мотивуючим та орієнтованим на розвиток компетентностей учнів, що дозволяє поєднувати засвоєння мовного матеріалу з формуванням ключових навичок ХХІ століття.

Для розвитку лексичного запасу доцільно використовувати головоломки зі словами, які не лише урізноманітнюють навчальний процес, а й допомагають у кращому запам'ятовуванні нової лексики та розвитку мовленнєвої пам'яті. Вони активізують пізнавальну діяльність, формують логічне мислення та сприяють розвитку уваги. Такі завдання поєднують навчання з елементами гри, що підвищує зацікавленість учнів у вивченні англійської мови [27, с. 89].

Вправи на заповнення пропусків, складання діалогів або редагування текстів не лише закріплюють граматичні структури, а й розвивають комунікативні навички, допомагаючи учням висловлювати свої думки більш впевнено. Крім того, регулярна робота з граматичними вправами сприяє розвитку аналітичного мислення та мовної інтуїції. Учні поступово починають помічати закономірності та винятки у використанні граматичних конструкцій, що робить процес навчання більш усвідомленим і ефективним. Досягнувши високого рівня володіння англійською, учні здатні поєднувати свої знання лексики та граматики для створення правильних, логічно побудованих і змістовних висловлювань у різних ситуаціях спілкування [30, с. 269].

Методика організації інтерактивного навчання писемного мовлення ґрунтується на основних принципах ефективного навчання англійської мови та передбачає активну участь учнів у процесі формування мовленнєвих компетенцій. Кожен учень залучається до всіх етапів навчання писемного мовлення та несе відповідальність за власний прогрес. Використання інтерактивних методів, таких, як групові дискусії, парна робота та колективне редагування текстів, сприяє активній взаємодії між учнями, забезпечує взаємопідтримку та дозволяє зменшити кількість помилок на письмі. Активна робота стимулює розвиток критичного мислення та формує вміння аргументувати власні думки письмово.

Методика створює умови для всебічного особистісного розвитку учнів, стимулює їхню пізнавальну активність та творчість. Учні отримують можливість самостійно приймати рішення, проявляти ініціативу у створенні текстів і проектів, а також розвивати важливі соціальні навички, такі як співпраця, відповідальність та комунікаційна компетентність.

Навчання писемного мовлення тісно пов'язане з розвитком інших видів мовленнєвої діяльності: аудіюванням, читанням та усним мовленням. Такий інтегративний підхід дозволяє учням ефективніше засвоювати лексику та граматику, формувати зв'язне мовлення та застосовувати знання в різних комунікативних ситуаціях. У процесі інтерактивного навчання першочергово вирішується не лише завдання коригування помилок, але й їх запобігання. Активне залучення учнів до вправ на виявлення, аналіз та виправлення помилок, а також організація взаємоперевірки письмових робіт забезпечують умови для усвідомленого навчання та мінімізації помилок в усному мовленні. Такий підхід сприяє формуванню у школярів навичок самоконтролю та критичного мислення, а також підвищує їхню мовну компетенцію. Особливо ефективним засобом стимулювання додаткового читання та розвитку мовленнєвої активності є робота з текстами, створеними самими учнями. Виконання подібних завдань дозволяє повторювати вивчені граматичні

структури, розширювати словниковий запас, а також застосовувати здобуті знання у практичних ситуаціях – як усних, так і письмових. Крім того, інтерактивна робота заохочує співпрацю між учнями, що підвищує мотивацію та залученість у навчальний процес. Інтерактивні методи навчання дозволяють зробити освітній процес більш динамічним, ефективним і орієнтованим на особистість учня.

На інтерактивних заняттях учні отримують можливість:

- аналітично і критично осмислювати навчальний матеріал – порівнювати інформацію, робити висновки, творчо підходити до вирішення навчальних завдань;
- формувати власну позицію та виражати її – висловлювати думку чітко та аргументовано, дискутувати та відстоювати свою точку зору;
- моделювати життєві ситуації – застосовувати знання в реальних або імітованих соціальних контекстах, що сприяє розвитку соціальної компетентності;
- розвивати творчі та проєктні навички – планувати та реалізовувати проєкти, працювати самостійно та в команді, проявляти ініціативу;
- підвищувати мотивацію та внутрішню зацікавленість – інтерактивні методи стимулюють активну участь, співпрацю та взаємоповагу між учнями.

Варто зазначити, що проведення інтерактивного уроку не є самоціллю. Головна мета – формування позитивної атмосфери та взаємопідтримки в класі, де учні почувають себе комфортно, відчують взаємоповагу та співпрацю, де кожен може максимально реалізувати свої навчальні та особистісні потенціали. Інтерактивне навчання сприяє особистісно орієнтованому підходу, коли знання і навички засвоюються через практичну діяльність, активну взаємодію та творчий процес.

2.3. Доцільність використання освітніх онлайн-ресурсів для формування компетентності з граматики англійської мови

Сучасні освітні реалії України, зумовлені суспільними змінами та цифровізацією навчального процесу, засвідчують, що здобувачі освіти значно ефективніше сприймають і засвоюють навчальний матеріал за умови активного використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) на уроках англійської мови. Інноваційні засоби навчання допомагають зробити освітній процес не лише більш цікавим і різноманітним, а й наближеним до реальних життєвих ситуацій, у яких англійська мова виступає як засіб спілкування, пізнання та самовираження.

По-перше, сучасні методи подання мовного матеріалу сприяють створенню позитивного емоційно-психологічного середовища. Яскраві презентації, інтерактивні платформи та мультимедійні ресурси забезпечують кращу концентрацію уваги, активізують зорову й слухову пам'ять, а також допомагають глибше осмислити зміст нового матеріалу.

Завдяки цьому учні не лише запам'ятовують вивчене, а й усвідомлюють практичну важливість володіння англійською мовою.

По-друге, використання сучасних освітніх технологій підвищує мотивацію до навчання, формує інтерес до предмета та бажання вдосконалювати власні мовні навички. Інтерактивні ігри,

онлайн-платформи для виконання вправ, відеоуроки та мобільні додатки дають змогу учням сприймати процес навчання як захопливу діяльність, у якій поєднуються елементи гри, змагання та саморозвитку. Це особливо важливо для покоління, що зростає в умовах цифрового середовища.

По-третє, залучення відео- та аудіоматеріалів, інтерактивних вправ і візуальних ілюстрацій із ресурсів мережі Інтернет робить урок англійської мови більш динамічним, наповненим змістом і практично спрямованим.

Учні мають можливість чути живу мову носіїв, спостерігати культурні особливості інших країн, аналізувати автентичні тексти та ситуації

спілкування. Такий підхід формує комунікативну компетентність і розширює світогляд здобувачів освіти.

Поєднання традиційних методів викладання з інтегрованими формами навчання, що передбачають активне використання

онлайн-ресурсів, забезпечує умови для глибшого розуміння навчального матеріалу. Це дає змогу урізноманітнити види діяльності на уроці, сприяє розвитку критичного мислення, творчих здібностей та вмінь самостійної роботи з інформацією.

Висновки до розділу 2

На сучасних уроках англійської мови велике значення має використання онлайн-ресурсів, що дають змогу інтерактивно працювати з навчальним матеріалом. Завдяки технологічним можливостям такі платформи стають невід'ємною частиною навчального процесу, роблячи його більш динамічним, цікавим та орієнтованим на індивідуальні потреби учнів. Серед найпоширеніших та ефективних платформ виділено Wordwall, EsleSchool, British Council Learn English, Busuu, Duolingo (у розділі докладніше розглянуто дві останні). Кожна з них має свої унікальні функції: від створення інтерактивних тестів і вікторин до тренувань граматики, лексики та розвитку навичок аудіювання і говоріння.

Використання таких ресурсів допомагає не лише демонструвати навчальний матеріал, а й редагувати його, змінювати та виправляти завдання в режимі реального часу, що забезпечує більш гнучкий і персоналізований підхід до навчання. Це дає змогу вчителю оперативно реагувати на потреби класу, добирати завдання за рівнем підготовки учнів та контролювати індивідуальні успіхи.

Формування граматичної компетентності учнів на уроках англійської мови відбувається завдяки систематичній роботі з інтерактивними вправами та завданнями. Такі вправи допомагають учням не лише засвоювати

теоретичний матеріал, а й застосовувати граматичні правила у практичних ситуаціях, що значно підвищує ефективність навчання.

Наприклад, завдяки інтерактивним вправам учні можуть практикувати використання часів дієслів, умовних речень або пасивного стану у контексті повсякденного спілкування, що підвищує їхню мовну точність і впевненість.

Застосування онлайн-ресурсів у навчальному процесі має низку переваг серед яких головні:

- індивідуалізація навчання – учні можуть працювати у власному темпі, повторювати матеріал стільки разів, скільки потрібно, та отримувати миттєвий зворотний зв'язок;
- мотивація та зацікавленість – інтерактивні ігри, вікторини, відео та мультимедійні завдання стимулюють активність, увагу та бажання до навчання;
- систематичне закріплення знань – онлайн-ресурси дозволяють створювати послідовні вправи, що повторюють граматичні структури та сприяють їх автоматизації у мовленні;
- доступність та гнучкість – учні можуть продовжувати роботу поза класом, виконувати завдання у зручний час, що особливо важливо у контексті дистанційного або змішаного навчання.

Сучасні платформи дають змогу відстежувати успіхи учнів, ідентифікувати слабкі місця та автоматично пропонувати додаткові вправи для їх корекції.

РОЗДІЛ 3

ПОГЛИБЛЕНИЙ АНАЛІЗ ПЛАТФОРМ DUOLINGO ТА BUSUU, ВВЕДЕННЯ ПРОГРАМ У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС

У нашому емпіричному дослідженні докладно вивчимо та проаналізуємо два додатки для вивчення мов: Duolingo та Busuu. Для цього використаємо фіксовані дані та особистий досвід. Також наведемо приклади введення обох програм у навчальний процес.

3.1. Duolingo (гейміфікаційна складова)

У Duolingo є велика кількість компонентів гейміфікації. Почнемо з XP. Це нагорода, яка дається користувачу після кожного пройденого уроку у в додатку і її кількість залежить від успішності пройденого уроку. Чим більше помилок, тим відповідно менше XP ви отримаєте. Отримані XP після кожного уроку сумуються та висвітлюються та основній сторінці профілю користувача, таким чином показуючи прогрес пройдений за увесь час використання додатку. Це стосується не лише однієї мови, яку вивчав користувач, а й включає у себе весь його прогрес загалом.

Streaks. Ця функція слугує мотиваційним механізмом на основі гейміфікації. За допомогою “стріку” відстежується, скільки днів поспіль користувач навчався. Якщо пропустити хоча б один день навчання, “стрік” втрачається. Його можна повернути за допомогою інших гейміфікаційних компонентів, таких, як використання валюти, допомоги друзів або проходження штрафних шести уроків. Мати великий “стрік” вважається дуже престижним у додатку. Користувачі, які займаються безперервно понад рік отримують окремий статус.

Leagues. Ліги створені для конкуренції та мотивації. Існує кілька ліг. Найнижчою є Бронзова, далі йдуть Срібна, Золота, Сапфірова, Рубінова,

Смарагдова, Аметистова, Перлинна, Обсидіанова. Діамантова ліга є найвищою. Користувачів розподіляють в окремі щотижневі ліги, по 30 осіб у кожній. Завдяки ХР рахується прогрес кожного учасника за тиждень. У кінці найкращі учні (1, 2, 3 місце) переходять до вищої ліги. Користувачі, які опинилися в низу списку (26 місце і нижче) опускаються на лігу нижче. Користувачі, які мають проміжні місця, залишаються у тій самій лізі, в якій вони перебували на початку тижня.

Bedges. Значки видаються користувачам для мотивації та підтримання їхньої зацікавленості. Їх можна заробити щомісяця. Кожного місяця обирається якась тематична подія та залучається аватар з додатку. Подія може бути пов'язана з реальними святами або подіями. Наприклад, у вересні - "Duoson 2025", бо вересень вважається місяцем знань. У жовтні подією місяця став "Lily's Haunted House", тому що люди святкують Halloween. Подіями можуть слугувати й вигадані історії. Наприклад, у квітні це був "Falstaff's Birthday Bash", у грудні - "Vikram's Karaoke Night". Для того щоб отримати значок, потрібно кожного дня виконувати завдання "Daily Quests". Щодня це три завдання, наприклад: 1. "Заробити 10 ХР"; 2. "Пройти два уроки"; "Пройти три уроки з мінімальною кількістю помилок (80%-100%)".

Кожне пройдене завдання несе за собою нагороду: бронзову, срібну та золоту скриньку. У бронзовій 5 діамантів, у срібній та золотій по 10.

Тобто проходження цих щоденних завдань дає можливість користувачам заробити гроші. Кожна відкрита скринька - крок до отримання значка.

Для того, щоб отримати місячну винагороду у вигляді "беджа" потрібно відкрити 35 скриньок загалом. У день можна максимально відкрити 3 скриньки.

Freindly quests. Крім щоденних завдань, є й щотижневі для друзів.

Duolingo добирає користувачам одного з їхніх друзів і ставить спільну

мету, наприклад, заробити певну кількість XP або пройти уроки без помилок (80-100%). Обидва користувачі беруть участь в одному квесті, тому прогрес залежить від командної роботи, а не від власних зусиль.

Achievements. Це ще один спосіб винагороди та мотивації для користувачів. Досягнення схожі до значків, вони відзначають особистий прогрес, такий, як підтримка серії успішного навчання, завершення уроків або досягнення цілей XP. Наприклад, “Highest League” - You finished 1 in Diamond League; “Perfect Lessons” - You did 19 perfect lessons in a day; “Longest Streak” - You reached a 248 day streak; “Most XP” - You earned 1349 XP in a day; “Flawless Finisher” - You completed 100 perfect lessons; “XP Olympian” - you gains 30000 XP, etc.

Gems. Ми вже неодноразово згадували за віртуальну валюту у додатку - це діаманти. Користувачі можуть заробити дорогоцінні камені, виконуючи уроки, підтримуючи “стріки”, виконуючи завдання, підвищуючи рівень навичок та беручи участь у спеціальних викликах або подіях. Чим більш послідовно користувач навчається, тим більше дорогоцінних діамантів він отримує. Діаманти можна витратити в магазині Duolingo на різні функції в додатку. Це, в першу чергу, купівля заморожування “стріків”. Для того, щоб захистити свій “стрік”, пропустивши день, можна купити це замороження. Деколи користувачі можуть дарувати замороження своїм друзям. За допомогою діамантів можна купувати додаткові життя або серця, бонусні уроки та навіть вбрання для талісмана Duolingo.

У додатку також використовуються повідомлення-”приманки”. У кожному пропонуються аватари для збільшення зацікавлення користувачів. Формулювання також цікаве, наприклад: “You’re scaring me...I’m afraid of people who skip their lessons. Do one now!”; “Hi, it’s Duo. Every time you skip a Spanish lesson, you break a piece of my heart.”

Units. Уроки розподілені за юнітами, які групують їх за певною

темою або навичкою (наприклад, основи, їжа, подорожі, граматичні правила тощо). Кожен юніт містить кілька коротких уроків, складність яких поступово зростає. Коли користувач завершує усі уроки в юніті, вони позначаються як завершені, це також показує прогрес у проходженні курсу.

Feed (friends, celebration). У Duolingo можна додавати друзів. У стрічці новин кожного дня користувачі можуть бачити успіхи, вітати з досягненнями одне одного.

Avatars. Duolingo використовує фіксований набір анімованих персонажів. Вони з'являються в уроках, історіях та вправах. Кожен аватар має чітку особистість і роль. Зелена сова і талісман Duolingo Duo символізує мотивацію і нагадування. Він заохочує користувачів практикуватися щодня і відзначає їхні успіхи. Lily - підліток у готичному стилі. Вона саркастична, спокійна і часто нудьгує. Лілі символізує інтровертних учнів і сухий гумор. Zari - впевнена в собі дівчина-підліток. Вона модна, оптимістична і виразна. Zari часто говорить про соціальне життя, тренди та емоції. Oscar - літній чоловік з драматичною поведінкою. Він театральний, саркастичний, іноді буркотливий. Oscar часто з'являється в кумедних або перебільшених ситуаціях. Eddy - чоловік середнього віку, вчитель фізкультури. Він гучний, енергійний і конкурентний. Едді часто говорить про спорт, фітнес та мотивацію. Junior - дитячий персонаж у Duolingo. Він уособлює допитливість, навчання через гру та використання мови на початковому рівні. Junior часто з'являється в простих, повсякденних ситуаціях. Lucy - серйозна та сувора жінка. Вона розумна, практична та пряма. Lucy часто представляє логіку, правила та вирішення проблем.

Bea - доброзичлива та спокійна молода жінка. Вона дружня, артистична та чуйна. Falstaff - ведмідь, веселий, дружній, часто з'являється в уроках гумористично. Vikram - вдумливий і ввічливий чоловік. Він спокійний,

освічений і розважливий, часто виникає в професійних або академічних ситуаціях. Lin - грайлива та допитлива жінка, має багату уяву та енергійна, часто пов'язана з творчістю та веселощами. Всі вони різної національності, різного віку та різні за характером. При цьому їх об'єднує вивчення мов. Це й характеризує додаток.

3.2 Busuu (гейміфікаційна складова)

У додатку Busuu теж чимало гейміфікаційних компонентів.

Streaks. Тут усе схоже, як і в Duolingo. “Стрік” показує, скільки днів поспіль користувач виконував хоча б одне навчальне завдання в додатку. Якщо пропустити день, то “стрік” переривається і потрібно починати знову з нуля. Також існують нагадування, але вони більше формальні, ніж у Duolingo.

Leagues. Знову ж усе схоже з попереднім додатком, який ми розглядали. Користувачів розподіляють по тижневих лігах залежно від їхньої активності. Щотижня користувачі заробляють бали, виконуючи уроки та інші навчальні завдання. Чим більше навчання, тим більше балів і вища сходинка у рейтингу. Найкращі користувачі переходять до вищої ліги. Користувачі середнього рівня залишаються в тій самій лізі. Користувачі з найнижчим рейтингом можуть перейти до нижчої ліги.

Courses, checkpoints. У процесі проходження курсів Busuu використовує контрольні точки, які слугують етапами контролю прогресу. Контрольні точки з'являються після декількох розділів і слугують коротким моментом для повторення та оцінювання.

Користувачі мають змогу повторити ключову лексику та граматику, виконати комплексні завдання, які перевіряють одразу кілька навичок. Ці завдання можуть включати аудіювання, побудову речень, короткі письмові роботи та вправи на говоріння.

Weekly challenges. Щотижня Busuu пропонує новий виклик, зосереджений на конкретному навику: лексика, граматики, говоріння або письмо. Є три типи завдань: це відповіді на питання, опис фото та промова у голос. Відповідати на питання та описувати картинки можна або письмово або усно, записуючи відповідь у мікрофон. Це усе публікується для спільноти додатку, а точніше для носіїв мови, які можуть залишити свої коментарі. Зазвичай дають три питання, чотири картинки та три скоромовки. Можна виконувати усе, можна на вибір. Наведемо кілька прикладів. Answer in English: What's your favorite food?; Can you play any musical instrument? Do you know how to play any sports?; Describe your best friend. Speak out loud: Can you can a can as a canner can can a can?; Which witch switched the Swiss wristwatches?; I love Worcestershire sauce.

Friends and exercise correction. У Busuu з друзями усе цікавіше і складніше в хорошому сенсі. У додатку користувачі мають можливість спілкуватися з носіями мов, таким чином допомагаючи одне одному вивчати мови. Цей процес відбувається за допомогою виконання щотижневих вправ та письмових вправ, які подаються під час уроків. До речі, користувач може сам обирати чи писати відповідь, чи записати усно в мікрофон. Користувачі перевіряють вправи та отримують відгуки від інших щодо своєї роботи. На коментарі можна відповідати та задавати запитання. Якщо коментарі були корисними, користувачі ставлять лайки або ж якщо інформація була максимально корисною, користувач може надати коментатору статус найкращої відповіді, пояснення, коментаря.

Reputation. У Duolingo репутація користувача визначається за кількістю отриманих XP, бейджів, назви ліги та кількістю “стріків”. У додатку Busuu - це кількість виправлень користувач зробив, яку кількість лайків отримав, яку кількість “найкращих відповідей” заробив. Також репутація залежить від рівня володіння мови. Чим вищий рівень, тим вища довіра до користувача.

Avatars. У навчанні Busuu використовує справжніх людей, на відміну від Duolingo. Відеокартки записані людьми, що надає змогу імітувати рухи губ та щелепи.

3.3. Duolingo (лінгвістична складова)

Обидві програми розвивають навички лексичні, граматичні, аудіювання, читання, письма та говоріння.

Ми вже згадували, що Duolingo надає можливість вивчення мов на рівні A1 - B2. У програмі є функція вивчення алфавіту (японська, корейська, іврит і т.д.). Це дуже зручно перед вивченням самої мови. Завдяки цій функції можна вивчити букви, їхнє звучання, самотійно і в поєднанні з іншими звуками, а також написання їх. Це полегшує навчання, особливо якщо користувач навчається самотійно, без допомоги викладачів та наставників для особистого розвитку.

Duolingo надає можливість отримати базовий словниковий запас мови та допомагає систематично розвивати його. Нові слова вводяться поступово і надалі згадуються в різних контекстах, що допомагає майже непомітно та підсвідомо запам'ятовувати їх, при цьому довготривало.

Граматика у Duolingo вивчається майже непомітно, що для деяких є плюсом, бо зазвичай граматика сприймається дуже серйозно і лякає своєю складністю та низкою правил. Duolingo робить вивчення граматика майже непомітним. Перед кожним юнітом або сетом уроків дається коротке пояснення того, що буде вивчатись та максимально доступне пояснення граматичної теми. Додаток бере певний набір слів, тематичної лексики та показує, як вони можуть функціонувати в реченнях в межах певної граматичної теми. Користувачі практикують структуру речень, порядок слів, форми дієслів та узгодження за допомогою коротких завдань з перекладу та добору слів. Граматика вивчається непрямо, що робить її менш стресовою та більш доступною.

Duolingo сприяє розвитку навичок читання та аудіювання.

Користувачі читають короткі речення та діалоги, слухають вимову за допомогою озвучення офіційних аватарів додатку та повторюють. У перервах між уроками є завдання для прочитання історії та розуміння її. Історія подана у вигляді діалогу та озвучена, текст видно на екрані, тому можна читати і слухати одночасно, також можна натиснути на невідомі слова та подивитись їхній переклад. Під час прочитання та прослуховування історія зупиняється для виконання користувачем завдань на розуміння. Наприклад, невелика вправа для слухання: дається тільки початок фрази, для її завершення потрібно прослухати фразу до кінця та вибрати правильний варіант відповіді: Imposible. ¡Es

_____! a) nuestro gato más popular; b) nuestro plato más tubular; c) nuestro plato más popular. Є схоже завдання, але продовження потрібно логічно обрати самому без аудіо. Можуть бути також вправи на розуміння слів. У кінці обов'язково є питання для перевірки розуміння усієї історії: Why did Bea just thank the waiter? a) She realized how much she's changed. b) He gave her the pasta recipe. c) He told her she's responsible and intelligent.

Є також розділи для аудіювання. Вони цікаві тим, що зроблені у вигляді рубрик для радіо. Кожен аватар свою тему та кожен раз підіймає якісь нові питання з теми своєї рубрики та спілкується зі слухачами.

Перед кожним аудіюванням даються слова, які будуть використовуватись у подальшій розмові для того, щоб користувач був підготовленим до слухання. Є завдання на True/False. Наприклад: Gustavo se siente mal por irse. Yes or no. У завданні на аудіювання вкладене ще одне аудіювання. Дається можливість прослухати одну фразу та список слів. Потім потрібно зі списку обрати три слова, які є у фразі. Фраза: Pero ahora creo que fue una mala decisión. Список слів: creo, pena, decisión, dijo, mala. Наступне завдання на розуміння сказаного, потрібно вибрати правильну

відповідь. Приклад: Gustavo se fue de la fiesta ... a) con muchos amigos; b) por la mañana; c) sin despedirse. У кінці обов'язкова вправа на розуміння всієї розмови: ¿De qué se trató el episodio? a) despedidas en las fiestas; b) postales graciosas, c) viajes en tren. Це дуже цікавий спосіб для аудіювання, кожен раз нові історії, аватари, завдання з'являються під час прослуховування і це надає змогу постійно бути зацікавленим та уважним. Єдиний мінус, пройшовши багато таких вправ, можна вивчити алгоритм добирання вправ і це може набридати.

Але якщо комбінувати звичайні уроки, вправи аудіювання та читання разом і займатись індивідуально поза додатком, це не буде проблемою.

Щодо говоріння, Duolingo певним чином сприяє практиці вимови. Вправи на говоріння заохочують учнів повторювати слова та речення вголос. Хоча ця практика є обмеженою, користувач не може практикуватись висловлювати думки іноземною мовою, та все ж додаток допомагає набутти впевненості та ознайомитися зі звуковою системою мови, яку користувач вивчає.

AI. Duolingo розвиває функцію штучного інтелекту у вивченні мов. Це дуже добре, оскільки користуючись додатком користувачі можуть лише вивчати, закріплювати та перекладати. Навички формування думки мовою, яку вивчаєте, - це дуже важливо. Саме спілкування зі штучним інтелектом надає таку можливість у додатку. Є перелік рубрик і тем, можна обрати будь-яку та спілкуватись із аватаром. До прикладу, існують такі рубрики, як Daily Life (shop for groceries; chat with a new friend; take a taxi); Travel (pack for a vacation; order room service; socialize on a flight); Food & Shopping (enjoy a picnic with a friend; purchase fruit at a market; order at a cafe); Hobbies & Leisure (exchange book and movie recommendations; grab snacks at a soccer match; chat about your hobbies); Work & School (meet your Spanish teacher; trade language learning skills, enroll in university courses); Getting Around (find a way home; help out a stranger; help a friend navigate

your city); Friends & Family (describe your family, catch up with an old friend, remember your childhood); Talk About Yourself (describe your symptoms, share an embarrassing moment; reflect on New Year's resolutions). Це новизна Duolingo, у цьому типі завдання можна висловлювати свою думку іншою мовою, що дозволяє мозку попрацювати в іншому напрямку, ніж зазвичай, коли маєш справу з додатком. Із плюсів є також те, що кожна розмова розпочинається з поясненням, про що саме буде подальша розмова, починає її аватар, тому користувачу легше зорієнтуватися. Кожну відповідь користувача перевіряє ІІІ, якщо щось неправильно, фраза чи слово підкреслюється і можна прочитати пояснення того, що ж було зроблено не так. Єдине, що є мінусом - це обмежена кількість фраз, які користувач може розділити зі співрозмовником-аватаром. Це недолік, тому що не дуже зручно, зазвичай, чим далі йде розмова, тим впевненіше співрозмовник себе почуває та починає відкриватись. У додатку після чотирьох відповідей користувача розмова переривається. Для початківців це може й не бути проблемою, бо цього може вистачити для їхнього словникового запасу, а для тих, у кого рівень вищий, такий вид вправ може швидко набриднути через такі обмеження.

3.4. Busuu (лінгвістична складова)

Ми згадували, що у додатку Busuu доступне вивчення мов на рівні A1-C1, курси чітко поділені за цими критеріями. Можна пройти тести для визначення свого рівня або курси, нижчі за рівнем із цікавості, навіть якщо рівень користувача вищий. Busuu узгоджує свої курси з рівнями CEFR (A1-C1), на головній сторінці можна бачити свій прогрес у відсотках. Це дає користувачам чітке уявлення про мовний рівень і допомагає їм зрозуміти, які конкретні мовні компетенції вони розвивають на кожному етапі. По завершенню кожного курсу можна навіть отримати сертифікати, але це premium послуга.

Що стосується розвитку словникового запасу, Busuu вводить слова та

вирази в заняття у чітких тематичних блоках (наприклад, подорожі, робота, повсякденне життя). Новий словниковий запас завжди подається в контексті, зазвичай у вигляді коротких діалогів або речень, що допомагає учням зрозуміти не тільки значення слова, але й те, як воно використовується в реальному сучасному спілкуванні. Додаток використовує завдання на повторення та опрацювання, що сприяють довготривалому запам'ятовуванню лексичних одиниць. Візуальна підтримка також відіграє велику роль. Справжні люди вимовляють фрази, слова, розігрують діалоги. Це надає відчуття реальності, мову використовують, вона жива і вивчення мови користувачем - не просто грачи диджиталізований світ. Люди у світі використовують цю мову так, як ми українську щодня. Користувачі практикують рецептивний та продуктивний словник за допомогою завдань на зіставлення, заповнення пропусків та коротких письмових завдань. Тобто, вони розпізнають слова та активно використовують їх у мовленні та складанні речень.

Стосовно граматики Busuu дотримується структурованого, покрокового підходу. Граматичні правила вводяться поступово, від простих структур до більш складних. Пояснення стислі та легкі для розуміння, часто супроводжуються контрольованими практичними вправами. Ці вправи дозволяють одразу застосовувати та засвоювати правила. Граматика також інтегрована в комунікативні завдання, що є великою перевагою, бо користувачі мають можливість бачити, як граматичні структури функціонують у реальних ситуаціях, а не ізольовано. Граматичні пояснення подаються просто і зрозуміло, під час проходження уроку.

Додаток надає уроки читання, тексти зазвичай дуже реалістичні. Наприклад, і-мейли, рецензії, відгуки про готелі, кулінарні рецепти, статті. Після прочитання подаються вправи на розуміння. Наприклад, у блоці вивчення лексики про відпочинок, відпустки надаються відгуки, написані на сайтах про готелі. Користувачі читають приміром такий текст. Вправа

multiple choice: What did Josephe89 think of his stay? a) It was very bad. b) It was excellent. c) It was just ok. Вправа matching, де потрібно співставити тип відгуку і його особливості. Наприклад, типи відгуків: 1. the negative review, 2. the positive review, 3. the neutral review; особливості: a. this review uses linking words to balance positives with negatives. b. this review uses shorter sentences and lists a series of problems.

c. This review uses more descriptive language like adjectives, and tells a story. Присутні вправи на визначення True/False, стосовно лексики й розуміння тексту: The staff at the hostel were very friendly and welcoming. The word “staff” in this sentence is talking about more than one person. True or false. (на розуміння лексики); All in all, the value of the hostel is great, but if you’re looking for the usual hotel comforts then this place is not for you. In this sentence, MartaTravelz summarises her stay at the hostel. True or false. (на розуміння структури тексту).

Вправи для аудіювання в Busuu теж дуже досконалі. Величезним плюсом є відеосупровід, де носії мови розмовляють між собою, розповідають щось, залежно від теми й мети відео та аудіювання. Тобто для вправ на аудіювання використовуються як і записані аудіо з транскрибуванням, так і справжні відзняті відео. Важливою перевагою додатку є те, що аудіо для прослуховування записані з різними акцентами, що дає можливість відчувати різнобарв’я мовців та готує користувачів до того, що мови живі та “мають характер”, немає ідеальної вимови, потрібно не боятись говорити та не боятись слухати, зрештою, в будь-якому випадку можна порозумітися.

Дуже радує те, що в додатку розвинена функція письма. Після закінчення теми, вивчення певної лексики, пропонують написати невеличке есе. Наприклад, вивчали тему “спорт” і вона завершується тим, що розповідаєте, який вид спорту найбільше Вам імпонує, чи займаєтесь спортом, чи спостерігаєте за спортивними змаганнями.

Цікавим є те, що користувач може обрати сам, чи друкувати свої думки, чи висловлювати їх у мікрофон. Ми попередньо описували цю функцію додатку. Відповіді відправляються до спільноти і будуть прокоментовані носіями мови.

Говоріння розвинуто у цьому додатку на досить доброму рівні. Наявні звичні усім вправи на повторення слів, фраз, речень. Попередньо ми згадували про щотижневі челенджі. Користувачі там можуть відповідати на питання, описувати фото та читати скоромовки. Після проходження певної теми вони можуть проговорити своє есе вголос. Є окремі тематичні уроки, де користувач переглядає коротку відеокартку людини, носія мови, яка каже якусь фразу, що стосується тієї теми, користувач повторює її у мікрофон.

Додаток Busuu містить у собі функцію III. Вона містить багато переваг. Користувач, пройшовши певний шлях, вивчаючи лексику стосовно тієї чи іншої теми, має можливість використати ці знання та закріпити їх, імітуючи справжній діалог. Теми різноманітні, логічно дібрані відповідно до прогресу користувача: Getting a phone contact, Renting accommodation, Opening a bank account, Talking about planned trips, Talking about a city, Discussing job requirements, etc. Користувач записує свої відповіді у мікрофон, вони транскрибуються, користувач отримує відповідь. Ця імітація дозволяє перебороти хвилювання при розмові, знову ж таки розпізнавати акценти, практикувати власну вимову та вираження думок іноземною мовою.

3.5 Аналіз обох додатків у відсотках

Порівняймо два додатки за критерієм формування мовних навичок.

Duolingo зосереджується на розвитку різних мовних навичок, але не всім з них приділяється однакова увага. Основний акцент робиться на розвиток та розширення словникового запасу, який становить близько 40%

навчального процесу. Користувачі постійно знаходять нові слова та фрази і повторюють їх у різних контекстах, що допомагає запам'ятовуванню та становленню словника. Велика частина вправ зосереджена на розвиток аудіювання (20%), оскільки користувачі постійно слухають вимову слів, словосполучень, речень, діалогів та завдань на співставлення звуків і значень. У додатку все озвучено. Це допомагає користувачам звикнути до природної вимови та покращує розуміння розмовної мови. Хоча, зазвичай у Duolingo використовується один акцент і не всім це може підійти. Щодо іспанської мови, акцент робиться на латиноамериканську іспанську. Це проглядається у всіх аспектах, лексиці, вимові та граматиці. Хоча й під час курсу розповідається про різницю акцентів та мовних аспектів. Вимова (20%) також є важливою частиною платформи. Duolingo включає вправи на говоріння, де користувачі повторюють слова та речення, що сприяє розвитку правильної артикуляції та інтонації, особливо на початкових рівнях. Проте немає вправ із фонетики. Такі існують тільки для тих мов, для яких доступна функція вивчення алфавіту. Також мінусом є практична відсутність говоріння, висловлення думок усно та письмово, що важливо для вивчення мов. Граматика (15%) викладається переважно непрямо. Учні засвоюють граматичні структури через повторення речень, а не через явні правила. Такий підхід сприяє інтуїтивному розумінню, хоча глибші граматичні пояснення є обмеженими. Письмо (5%) отримує найменшу увагу. Завдання з письма зазвичай короткі, і це загалом переклад простих речень або введення пропущених слів, а не висловлення своєї думки. У результаті Duolingo є менш ефективним для розвитку розширеного письмового мовлення.

У додатку Busuu розвиток словникового запасу і граматики становить 25% навчального різноманіття вправ. Це допомагає сформувати міцну мовну основу. Користувачі вивчають нові слова та вирази в тематичному контексті й закріплюють їх. Аудіювання (20%) розвивається за допомогою коротких діалогів, аудіозаписів та ситуаційних завдань, які знайомлять

користувачів із природною мовою та повсякденним спілкуванням. Ці завдання допомагають поліпшити розуміння вимови, інтонації та значення в реальних контекстах.

Говоріння та вимова (15%) тренуються за допомогою керованих вправ на говоріння, завдань на повторення та функцій запису голосу, що дозволяє користувачам практикувати усне мовлення та отримувати зворотний зв'язок. Це сприяє розвитку вільного володіння мовою і точної вимови. Навички письма (15%) вдосконалюються за допомогою коротких письмових завдань, таких, як речення або короткі тексти, які часто виправляють носії мови в рамках спільноти Busuu.

Проаналізуймо типи вправ у обох додатках.

Duolingo використовує різні типи вправ для розвитку мовних навичок. Більша частина завдань (близько 30–40%) зосереджена на перекладі речень в обох напрямках, з рідної мови на мову, що вивчається, і навпаки. Це допомагає користувачам практикувати лексику, граматику та структуру речень у контексті. Інший поширений тип вправ — зіставлення слів з їхніми перекладами, що становить близько 20–25% завдань. Ці вправи в основному сприяють запам'ятовуванню лексики та швидкому її відтворенню. Проводяться також челеднжі, зіставляння слів за певний час, що дає змогу заробити додаткову віртуальну валюту, за яку можна придбати різні речі, які покращать досвід користувача у послугуванні додатком. Близько 10-15% вправ вимагають від учнів вибрати правильну відповідь із декількох варіантів. Такі завдання допомагають закріпити граматичні правила та вживання слів, одночасно зменшуючи навантаження для початківців.

Вправи на аудіювання становлять приблизно 10–15% завдань. У цих завданнях учні слухають аудіозаписи, або друкують те, що чують, або заповнюють пропущені слова. Цей тип вправ розвиває розуміння аудіювання та правопис. Вправи на вимову також становлять близько 10–

15%. Учні повторюють слова або короткі фрази вголос, що допомагає поліпшити навички говоріння та точність вимови. Нарешті, вправи, зосереджені суто на граматиці, становлять найменшу групу, близько 5–10%. Ці завдання зазвичай передбачають вибір правильних граматичних форм або доповнення речень і призначені для закріплення граматичних моделей, а не для детального пояснення правил. Це є теж плюсом для початківців, бо увага не акцентується на великій кількості правил та винятків. Мова вивчається наближено до методу “comprehensive input”.

Busuu теж пропонує різні типи вправ і вони по-своєму корисні.

Значна частина завдань зосереджена на вивчення та розуміння лексики, побудові речень (приблизно 20–30% вправ). Ці завдання допомагають користувачам розуміти лексику в контексті та практикувати правильний порядок слів і структуру речень. Повторення за носієм мови та вправи на вимову займають 20–25% з усіх інших. Користувачі слухають мову носіїв мови та повторюють слова або речення, що покращує вимову, інтонацію та точність сприйняття на слух. Вправи на аудіювання, переважно у формі діалогів, становлять приблизно 15–20%. Вони навчають користувачів розуміти розмовну мову в реальних ситуаціях та розвивають навички аудіювання. Граматичні вправи також становлять близько 15–20% з усіх можливих вправ. Ці завдання зосереджені на відпрацюванні граматичних правил за допомогою контрольованих вправ, що допомагає користувачам закріпити свої знання та уникнути типових помилок. Граматика подається короткими

записками-поясненнями, що дозволяє зрозуміти правильна краще і в певному сенсі бути в “неформальних взаєминах” із правилами.

Письмові завдання, такі, як надання відповідей на питання, написання короткого есе, становлять близько 10–15%. Подібні завдання заохочують користувачів активно використовувати вивчену лексику та висловлювати власні думки. Не такою великою та обов’язковою, але вагомою частиною

Busuu є перевірка відповідей інших користувачів, отримання відгуків від носіїв мов. Вони становлять близько 3–10% завдань. Ця функція дозволяє користувачам відчувати справжній зв'язок із мовою, із людьми, які її використовують щодня. Користувачі мають змогу отримувати реальні виправлення та коментарі.

Проаналізуємо гейміфікаційну складову додатків.

Аналіз механізмів гейміфікації в Duolingo показує, що “стріки” є найчастіше використовуваним механізмом, що становить 25,6% від усіх

випадків. Далі йдуть очки XP, які становлять 23,1%, що підкреслює сильний акцент платформи на постійному прогресі та відстеженні результатів. Ліги становлять 17,9%, підкреслюючи конкурентні елементи серед учнів. Квести та сердечка використовуються з однаковою частотою, кожне з них становить 12,8%, підтримуючи як цілеспрямоване навчання, так і регулювання помилок. Та

значки-нагороди (7,7%) слугують додатковою формою визнання досягнень.

Додаток Busuu значно менший, він обирає більш реальний підхід до вивчення мови, хоча елементи гри звісно присутні. Найбільш часто використовуваною функцією є тести після проходження рівнів, що з'являються в 71 % завдань. “Стріки”, які заохочують користувачів до щоденної практики, присутні в 31% випадків. Відстеження прогресу реалізовано в 24,1% завдань, а оцінювання вправ, яке надає зворотний зв'язок щодо результатів, з'являється в 17,2% випадків. Елементи соціальної взаємодії, зокрема зв'язок з іншими учнями, залучено в 10,3% завдань платформи, оскільки вони не обов'язкові для отримання прогресу.

3.6. Залучення Duolingo на шкільному уроці.

Предмет: англійська мова

Клас: 9

Тема: Навколишнє середовище; проблеми та їх вирішення.

Тривалість фрагмента уроку: 25 хвилин

Основні навички: розширення словникового запасу та говоріння.

Інструменти: Duolingo (мобільний додаток), інтернет зв'язок, навушники (за можливістю).

Мета фрагмента уроку: вивчити і закріпити лексику, пов'язану з екологічними проблемами, за допомогою Duolingo; застосувати лексику в мовленні; зробити вивчення мови цікавішим і сучаснішим для учнів.

Цілі: учні розпізнають та розуміють ключову лексику з питань охорони навколишнього середовища; учні практикують лексику за допомогою інтерактивних вправ Duolingo; учні використовувати нові слова, висловлюючи власну думку.

Таблиця 3.1

Вид діяльності	Час	Дії учителя та учнів
Вступ	3 Хвилини	Учитель: “What environmental problems exist nowadays?” Учні дають короткі відповіді. (<i>pollution, climate change, deforestation</i>) Учитель коротко представляє тему і повідомляє, що на цьому уроці учні використовуватимуть додаток Duolingo. Вчитель попередньо попереджає учнів завантажити додаток. Якщо група учнів невелика, учитель створює окремі акаунти для кожного з учнів, де прогрес налаштований безпосередньо на вивчення теми довкілля. Якщо ж група велика,
		вчитель може транслювати свій екран та проходити уроки разом з учнями. (Цей фрагмент буде базуватись на проведенні уроку саме для невеликої підгрупи).
Пояснення	5 хвилин	Учитель: надає кожному з учнів листок з логіном та паролем до їхнього акаунту; чекає поки всі увійдуть у систему, надає необхідні інструкції; допомагає учням знайти відповідний юніт “Навколишнє середовище, природа, клімат”; пояснює завдання: учні повинні індивідуально пройти певну кількість уроків.

Виконання уроків у Duolingo	10 Хвилин	Учні самостійно працюють, виконуючи уроки у додатку. Поєднують нову лексику з картинками, поєднують слова та їхній переклад, перекладають та формують речення, вибирають правильні відповіді, слухають, повторюють вимову. Учитель стежить за учнями, допомагає з технічними питаннями та питаннями стосовно теми.
Складання речень	7 хвилин	Учні працюють в парах. Кожен учень обирає 3 нових слова, які найбільше запам'ятались і складає по реченню. (e.g., 1. <i>Pollution is a serious problem in big cities.</i> 2. <i>We should protect nature to stop climate change</i>) Учитель надає змогу 2-3 охочим парам поділитись своїми реченнями з усіма.

Говоріння	5 – 10 Хвилин	Учитель дає тему для обговорення. Охочі учні відповідають. Тема: “Your town wants to improve the environment. Discuss and choose two best solutions.” (e.g., <i>recycle more, use public transport, plant trees, reduce plastic use, save electricity</i>) Учитель закликає учнів використовувати слова, вивчені під час уроку.
-----------	------------------	---

3.7. Використання Busuu на шкільному уроці.

Предмет: англійська мова

Клас: 9

Тема: Розуміння неформальних текстів (повідомлення, чати, короткі онлайн-тексти)

Тривалість фрагмента уроку: 25 хвилин

Основні навички: розуміння тексту.

Інструменти: Busuu (мобільний додаток), інтернет-зв'язок.

Мета фрагмента уроку: розвинути навички читання учнів, увести модернізований спосіб навчання, вивчити нову лексику та використати її у мовленні.

Цілі: учні розуміють зміст текстів; учні розпізнають основні особливості неформальних текстів англійською мовою, лексику, аббревіатури і тон.

Таблиця 3.2

Вид діяльності	Час	Дії учителя та учнів
Вступ	3 хвилини	Учитель: “Where do you usually read in English outside school?” “Do messages on social media or in chats look like textbook English?” Учні дають короткі відповіді. Учитель підводить учнів до думки, що в неформальних текстах використовується зовсім інакша мова, ніж в офіційних.

Пояснення	5 хвилин	Учитель дуже коротко пояснює основні характеристики неформальних текстів: короткі речення, скорочення (<i>I'm, don't</i>), неформальна лексика (<i>cool, stuff, kinda</i>), аббревіатури (<i>btw, lol</i>).
Читання у додатку Busuu	5 хвилин	Учні відкривають додаток, шукають тему та урок, який потрібен та читають діалог між Sally та Gustavo. Учитель допомагає, якщо виникають технічні проблеми.
Виконання вправ на розуміння	5 хвилин	Учні виконують подальші вправи, які пропонує додаток для глибшого розуміння тексту: визначають основну думку діалогу, обирають правильні відповіді та вивчають нову лексику. Учитель допомагає з розумінням тексту, якщо в учнів виникають питання.
Складання речень	5 – 10 Хвилин	Учні діляться на групи, обирають 3 слова або фрази, які їм найбільше запам'ятались та будують з ними речення, тим самим діляться одне з одним вивченим та закріплюють прогрес. Учитель надає змогу охочим учням озвучити свої речення.
Складання власних діалогів	10 – 15 Хвилин	У тих же парах учні придумують власні діалоги, використовуючи нову лексику та елементи неформальності. Охочі учні презентують свої виступи, учитель коментує.

Висновки до розділу 3

Отже, Duolingo є найбільш ефективним для розширення словникового запасу та розвитку базових усних навичок, тоді як письмо та глибше розуміння граматики потребують додаткової практики поза межами додатка. Аналіз вправ у Duolingo показує, що найпоширенішими типами є переклад речень в обох напрямках, а також добір слів для перекладу. Інші типи вправ включають вибір правильної

відповіді з варіантів, прослуховування аудіозаписів і введення тексту або заповнення пропусків, практику вимови шляхом повторення фраз та вправи, орієнтовані на граматику. Додаток містить велику кількість гейміфікаційних елементів, що робить вивчення мов цікавим та мотивуючим, особливо для учнів.

Busuu пропонує збалансований розвиток усіх мовних навичок, чіткі пояснення граматики, практичний словник, розвиток говоріння та письма, можливість отримати відгук від носіїв мови, що сприяє спілкуванню в реальному житті. На жаль, деякі розширені функції доступні лише за умови передплати (це спілкування з ШІ та review vocabulary and grammar). Аналіз типів вправ у Busuu показує, що значна частина з них зосереджена на перекладі та побудові речень. Повторення за мовцем та вправи на вимову також відіграють важливу роль.

Розуміння на слух за допомогою діалогів та граматичних вправ зазвичай включено, тоді як завдання з письма, зокрема складання власних відповідей або есе, трапляються рідше, але вони відіграють важливу роль. Деякі вправи перевіряють носії мови, що є теж особливістю додатку. Гейміфікаційних елементів у додатку значно менше і це допомагає нам пізнати мову в її реальному вигляді, чуючи різні акценти, вивчаючи живу формальну і розмовну мову.

Тому можемо зробити висновок, що використовуючи один лише додаток, неможливо вивчити мову на розмовному рівні та легко оволодіти

нею. Програми лише допомагають вивченню і роблять його цікавішим та мотивують, а також надають певний план і структурованість. Навчатися потрібно ще й поза межами додатків для того, щоб досягти доброго рівня володіння мовою. Отож ці додатки не можуть бути основним пріоритетом при вивченні мов у закладах освіти. Добрим рішенням буде інтеграція додатків у основний курс вивчення мов. Це ми показали на прикладі використання мобільних програм на звичайних шкільних уроках. Вони надають різноманітності процесу навчання та позитивно впливають на розвиток дітей, їхню мотивацію до навчання.

ВИСНОВКИ

Отже, здійснений у роботі аналіз засвідчує великі можливості для впровадження технології гейміфікації в сучасний навчальний процес.

Гейміфікація як педагогічна технологія охоплює використання ігрових елементів, механік і принципів з метою підвищення мотивації, залученості та покращення результатів здобувачів освіти. Вона сприяє активізації навчальної діяльності учнів, розвитку критичного мислення, творчого підходу до виконання завдань, а також формуванню навичок співпраці та самостійного прийняття рішень.

Залучення ігрових комп'ютерних технологій (ІКТ) на уроках англійської мови – це один із найефективніших напрямів удосконалення освітнього процесу. Воно не лише підвищує якість засвоєння знань, а й формує у здобувачів освіти готовність до життя в інформаційному суспільстві, де володіння іноземною мовою та цифровими навичками є запорукою успішної самореалізації. Використання таких ресурсів під час навчального процесу допомагає формувати в учнів уміння вільно спілкуватися, висловлювати власні думки та ідеї іноземною мовою. Це сприяє поглибленню знань, удосконаленню граматичних навичок, збагаченню словникового запасу, а також розвитку монологічного й діалогічного мовлення.

Інтеграцію платформ British Council Learn English, Busuu, Duolingo, Wordwall, EsleSchool та інших онлайн-ресурсів у навчальний процес оцінюємо як доцільну та ефективну стратегію для розвитку граматичної компетентності учнів. Використання таких платформ робить уроки англійської мови більш динамічними, різноманітними, орієнтованими на практичне застосування знань у реальних комунікативних ситуаціях.

Більше того, активне залучення технологій сприяє покращенню цифрової

грамотності здобувачів освіти і навичок самостійного навчання, що є

важливими компетенціями на сучасному етапі.

Завдяки поєднанню різних форм роботи на уроці із застосуванням онлайн-ресурсів учитель має змогу реалізувати індивідуальний підхід до учнів із різним рівнем підготовки. Вивчення лексики і граматики при цьому відбувається опосередковано, у природному контексті. Комп'ютер відіграє роль об'єктивного джерела зворотного зв'язку, що сприяє розвитку самостійності учнів, створює позитивну психологічну атмосферу на уроці та підвищує їхню впевненість у власних силах.

Використання освітніх онлайн-ресурсів створює нові можливості для розвитку навичок співпраці, критичного мислення та комунікації.

Інтерактивні завдання, вікторини, ігри та групові проекти сприяють формуванню уміння працювати в команді, слухати партнерів, аргументувати власну думку та спільно приймати рішення. Такі види діяльності допомагають учням не лише здобувати знання, а й розвивати важливі соціальні компетентності, необхідні в подальшому житті.

Онлайн-платформи, інтерактивні вправи та мобільні додатки допомагають подолати психологічний бар'єр, пов'язаний із труднощами засвоєння граматики чи страхом отримати низьку оцінку. Учні навчаються із зацікавленням, відчують задоволення від процесу, а навчальна діяльність набуває ігрового, позитивно-емоційного характеру. Крім того, онлайн-ресурси дають можливість враховувати індивідуальні особливості навчання. Для учнів із візуальним типом сприйняття ефективними є ресурси з графічними елементами, відео та ілюстраціями; для аудіалів – вправи з озвученням, піснями, подкастами; для кінестетів – інтерактивні ігри та симуляції. Такий підхід забезпечує диференціацію навчання, підвищує мотивацію та сприяє глибшому засвоєнню матеріалу.

Використання освітніх онлайн-ресурсів з метою формування високого рівня компетентності здобувачів з англійської мови є надзвичайно актуальним у сучасних умовах розвитку цифрової освіти. На таких ресурсах

розміщено різноманітні навчальні матеріали, інтерактивні вправи, головоломки, завдання та ігри, що сприяють підвищенню рівня мовної підготовки учнів. Виконання граматичних вправ, тестів і тренувальних завдань на онлайн-платформах сприяє закріпленню граматичних структур, розвитку навичок правильного побудови речень і використання граматичних форм у різних комунікативних ситуаціях. Під час вивчення граматики особливо корисні граматичні вправи, зосереджені на конкретній темі чи підтемі, оскільки вони допомагають учням запам'ятовувати правила та структури мови в контексті їхнього використання. Такі вправи сприяють формуванню точності та правильності мовлення, а також розвитку навичок усного та письмового спілкування. Крім того, граматичні завдання допомагають учням усвідомлювати закономірності англійської мови, що полегшує розуміння складних речень і конструкцій.

Важливим є поєднання граматики з лексикою: коли учні освоюють нові слова та вирази, використання граматичних правил у практичних ситуаціях дозволяє їм формулювати речення правильно і природно.

Грамотичні вправи є невід'ємною складовою навчального процесу, оскільки вони формують міцну основу для розвитку мовних навичок, підвищують впевненість у спілкуванні та забезпечують комплексне розуміння англійської мови.

У сучасних умовах розвитку освіти вчитель має бути не лише фахівцем зі свого предмета, а й творчим організатором навчального процесу, здатним ефективно поєднувати традиційні методи навчання з використанням цифрових технологій та інтернет-ресурсів. Знання свого предмета, практичні вміння та навички сьогодні доповнюються умінням застосовувати інноваційні підходи до навчання, які сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів.

Отже, освітні онлайн-ресурси - це важливий засіб підвищення ефективності навчання англійської мови. Вони поєднують традиційні методи з інноваційними технологіями, що допомагає створювати інтерактивне,

доступне та результативне навчальне середовище.

Застосування таких ресурсів сприяє формуванню не лише граматичної, але й загальної комунікативної компетентності учнів, підвищує їхню мотивацію та інтерес до вивчення іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Coonradt C. Game of Work: How to Enjoy Work As Much As Play. Gibbs Smith, Publisher, 2007. 192 p.
2. Богачков Ю. М., Биков В. Ю. Організація середовища дистанційного навчання в середніх загальноосвітніх навчальних закладах : посіб. Київ: Педагогічна думка, 2022. 160 с.
3. Бойко Я. Використання цифрових технологій у процесі навчання англійської мови в початковій школі. Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору. Київ: Гнозис, 2019. № 4. Кн.1. Том I (83). С. 481–489.
4. Букач М. М. Загальна та соціальна педагогіка. Програма та навчально-методичні матеріали. Миколаїв: МДГУ ім. Петра Могили. 2020. Вип. 17. 136 с.
5. Використання дистанційних освітніх технологій у викладанні іноземних мов: збірник матеріалів міжвузівського науково-методичного семінару / за ред. А. Г. Латигіної, К. В. Богатирьової. Київ: Держ. торг.-екон. ун-т, 2022. 98 с.
6. Вікова та педагогічна психологія: навч. посіб. / О. В. Скрипченко та ін. 2-ге вид. Київ: Каравела, 2020. 400 с.
7. Вовк О. І. Сучасна стратегія формування англомовної граматичної компетенції у студентів-філологів. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. Умань, 2020. № 27. 110 с.
8. Волкова Н. П. Професійно-педагогічна комунікація. Київ: ВЦ «Академія», 2018. 256 с.
9. Головченко О. Використання електронних освітніх ресурсів у процесі викладання англійської мови. *Обласна науково-практична інтернет-конференція*. URL:

<http://timso.koippo.kr.ua/hmura11/vykorystannya-elektronnyhosvitnih-resursiv-u-protsesi-vykladannya-anhlijskoji-movy-3/> (дата звернення: 26.10.2024)

10. Гуліч О. О. Інноваційні педагогічні технології в цифровій школі: матеріали V Всеукр. (з міжнар. участю) наук.-практ. конф. молод. учених, ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. С. 119–121.
11. Дистанційне навчання: дидактика, методика, організація: монографія / В. Г. Гетта, С. М. Єрмак, Г. В. Джевага, О. М. Шульга, І. В. Повечера, Н. М. Носовець, А. М. Коляда. Чернігів, 2017. 286 с.
12. Карпюк О. Д., Карпюк К. Т. Англійська мова (6-й рік навчання): підручник для 6 класу закладів загальної середньої освіти (з аудіосупроводом), 2023. 160 с.
13. Коберник І. Я., Звиняцьківська З. Р. Організація дистанційного навчання в школі. Методичні рекомендації: метод. посіб. / за ред. З. Р. Звиняцьківської. Київ : ГО «Смарт освіта», 2020. 71 с.
14. Коптюг Н. М. Інтернет-уроки як допоміжний матеріал для вчителів англійської мови. *Іноземні мови в школі*. 2021. № 4. С. 57–59.
15. Лапінський В.В. Електронні освітні ресурси як основа сучасного навчального середовища загальноосвітніх навчальних закладів. *Інформаційні технології в освіті*. 2021. № 15. С. 30–37.
16. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах : підручник / за ред. авторів під керівн. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2018. 328 с.
17. Методика викладання англійської мови : навч.-метод. посіб. / уклад. І. В. Холод. Умань : Візаві, 2018. 165 с.
18. Мирончук Н. М. Застосування методу проектів у підготовці майбутніх викладачів до самоорганізації в професійній діяльності. Проблеми освіти : зб. наук. Праць / Ін-т модернізації змісту освіти МОН України. Житомир : Вид. О. О. Євенок, 2017. Вип. 87. С. 191–196.
19. Мітчелл Г. К. Англійська мова: підручник для 6 класу закладів

загальної середньої освіти (з аудіосупроводом). Київ: Видавництво «Лінгвіст», 2023. 144 с.

20. Модельна навчальна програма «Іноземна мова 5-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Редько В. Г., Шаленко О. П., Сотникова С. І., Коваленко О. Я., Коропецька І. Б., Якоб О. М., Самойлюкевич І. В., Добра О. М., Кіор Т. М.). Рекомендовано Міністерством освіти і науки України (наказ Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 №795). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/Navchalni.pr ohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inozemni .movy.5-9-kl/Inoz.mov.5-9-kl.Redko.ta.in.14.07.pdf> (дата звернення 26.11.2023)

21. Мозайкіна І. О. Особистісно орієнтовані технології навчання іноземних мов. Вінниця : Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, 2017. С. 61–63.

22. Незвиська О. Формування компетентності у граматиці англійської мови учнів 6 класу за допомогою освітніх онлайн-ресурсів: матеріали VI Міжнародної студентської наукової конференції, м. Кременчук, 2024. С. 162–163.

23. Ніколаєва С. Ю. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання : навч. посіб. / за наук. ред. укр. видання доктор пед. наук, проф. С. Ю. Ніколаєвою. Київ : Ленвіт, 2023. 273 с.

24. Осідак В.В. Комплексний контроль рівня сформованості англomовної граматичної компетенції. Київ: Україна, 2017. 218 с.

25. Основи вікової психології: навч. посіб. Тернопіль: Навчальна книга. Богдан, 2021. 112 с.

26. Основи дистанційного навчання. Дистанційний курс / за ред. В. М. Кухаренко. Харків: ХДПУ, 2019. 370 с.

27. Основи нових інформаційних технологій навчання / за ред. Ю. І. Машбіца. Київ: ТЗМН, 2020. 442 с.

28. Пасічник О. Вікові особливості учнів 5-6-х класів та їх вплив на

добір змісту навчання іноземних мов. Проблеми сучасного підручника. 2020. № 25. С. 88–102.

29. Пасічник С. Використання візуальних опор у процесі організації ситуативного спілкування іноземною мовою учнів 5-6 класів. Проблеми сучасного підручника: матер. міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 2020. С. 62–93.

30. Півненко Д. О. Роль наочності у навчанні іноземних мов учнів основної школи. Інноваційна педагогіка, 2018. С. 63.67.

31. Подзигун О. А., Петрова А. І., Клос Н. С. Використання проблемно орієнтованого навчання засобами інформаційно-комунікаційних технологій у формуванні іншомовної компетентності майбутніх фахівців. Інформаційнокомунікаційні технології в сучасній освіті: досвід, проблеми, перспективи: зб. Наук. праць. Вип. 5. / за ред. М. М. Козяра, Н. Г. Ничкало. Львів: ЛБУ БЖД, 2017. С. 269–272.

32. Практикум з методики викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах (на матеріалі англійської мови): посіб. для студ. / С. Ю. Ніколаєва, О. Б. Бігич, Н. О. Бражник, С. В. Гапонова та ін. Київ: Ленвіт, 2019. 296 с.

33. Романенко Л. В. Використання мультимедійних технологій у вивченні англійської мови. Комп'ютер у школі та сім'ї. 2021. № 5. С. 40–45.

34. Савченко О.Я. Ключові компетентності – інноваційний результат шкільної освіти. Рідна школа. Київ, 2021. № 8–9. 148 с.

35. Савчин М.В., Василенко Л.П. Вікова психологія: Навчальний посібник. Київ.: Академвидав, 2020. 360 с.

36. Системи роботи з психофізичного розвитку дитини / авт.-упор. В. В. Єфремова. Тернопіль: Мандрівець, 2021. 160 с.

37. Сорокіна Г. М. Подолати страх розмовляти іноземною мовою : тези доп. міжвуз. наук.-метод. семінару. Харків : НАНГУ, 2022. С. 93–96.

38. Сорокіна Г. М., Краснова Н. В. Викладання іноземної мови в

умовах дистанційного та онлайн-навчання. Scientific collection «Inter Conf», (51): with the Proceedings of the 9th International Scientific and Practical Conference «Science and Practice: Implementation to Modern Society» (April 18-19, 2021). Manchester, Great Britain: Peal Press Ltd., 2021. P. 229-234.

39. Сорокіна Н. В., Смовженко Л. Г., Створення професійно спрямованого навчального іншомовного інформаційно-комунікативного середовища для майбутніх учителів. Інформаційні технології і засоби навчання. 2018, N. 4. (66). С. 65-77

40. Тарнопольський О. Б. Методика навчання іншомовної мовленнєвої діяльності у закладі середньої освіти: навч. посіб. К.: ІНК ОС, 2022. 248 с.

41. Удовиченко І. В. Дистанційний формат взаємодії суб'єктів освітньої діяльності: методичні рекомендації. Суми: НВВ КЗ СОІППО, 2021. 199 с.