

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет української й іноземної філології та журналістики**  
**Кафедра англійської мови та методики її викладання**

**ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ**  
**КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ ЗАСОБАМИ ОНЛАЙН-**  
**РЕСУРСІВ**

**Кваліфікаційна робота**

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 08-452 групи  
Спеціальності 014.02 Середня освіта (мова  
і література англійська, німецька)

Освітньо-професійної програми «Середня  
освіта (Мова і література (англійська))»

Чернуха Олександра Андріївна

Керівник: кандидатка педагогічних наук,  
доцентка Зуброва Ольга Андріївна

Рецензент: стейкхолдерка, директорка  
Херсонської гімназії №6 Херсонської  
міської ради Корж Світлана Сергіївна

Херсон – 2021

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ</b> .....	6
1.1. Загальна характеристика іншомовної граматичної компетентності .....	6
1.2. Класифікація та методичний потенціал навчальних онлайн- ресурсів .....	12
<b>РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ГІМНАЗІЙ ЗАСОБАМИ НАВЧАЛЬНИХ ОНЛАЙН-РЕСУРСІВ</b> .....	18
2.1. Основні етапи роботи над онлайн-ресурсами та вимоги до них .....	18
2.2. Система вправ з використанням онлайн-ресурсів для розвитку англійськомовної граматичної компетентності .....	23
2.3. Переваги та недоліки створення власного контенту для уроків з англійської мови за допомогою онлайн-ресурсів.....	40
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	46
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	49
<b>ДОДАТКИ</b> .....	52

## ВСТУП

Вивчення англійської мови на етапі профільної середньої освіти є ключовим фактором успіху учнів як майбутніх професіоналів своєї справи у суспільстві, що має міжнаціональний та стрімкий технологічний характер розвитку. У зв'язку з цим виникає потреба модернізувати систему освіти в Україні, оскільки традиційні методи та засоби навчання вже не викликають інтересу в учнів, не мотивують їх до самостійної роботи, здобуття та засвоєння знань.

Питання про застосування онлайн-ресурсів в навчальному процесі є популярним не перший рік, але неабиякої актуальності воно набуло в 2020-му році під час спалаху пандемії COVID-19, що змусило працівників освіти в усьому світі на ходу оволодівати абсолютно новими методиками реалізації онлайн-навчання. На даний момент уявити сучасну освіту без втручання технологій та інновацій просто неможливо.

Однією з найбільш актуальних проблем методики навчання іноземних мов є іншомовна граматична компетентність та способи її формування. У числі відомих вітчизняних та зарубіжних мовознавців, що вивчали питання навчання граматики, можна назвати таких учених, як О. Вовк, С. Ніколаєва, Н. Скляренко, Г. Хельбіг, Р. Дірвен, Л. Черноватий та ін. Питання онлайн-навчання та пов'язані з ним методики в своїх працях розглядали такі науковці, як Ю. Богачков, І. Коберник, З. Звиняцьківська та ін.

У нашій роботі робимо спробу розглянути особливості використання онлайн-ресурсів на уроках англійської мови на етапі профільної середньої освіти в контексті їх впливу на формування англійськомовної граматичної компетентності учнів гімназій.

**Актуальність дослідження** зумовлена недостатньою розробленістю теоретико-методичного та практичного аспектів

проблеми, стрімким розвитком технологій та інновацій в сфері навчання й сучасним станом освіти, яка перебуває в дистанційному режимі й потребує абсолютно нових шляхів подачі інформації та формування професійних компетентностей.

**Зв'язок дослідження з науковими програмами, планами, темами.** Проблематика дослідження безпосередньо пов'язана із науково дослідною темою кафедри англійської мови та методики її викладання Херсонського державного університету «Пріоритетні тенденції розвитку методики викладання іноземних мов у середніх та вищих навчальних закладах» (державний реєстраційний номер 0117u 006791).

**Метою дослідження** є розробка системи вправ для формування англійськомовної граматичної компетентності учнів гімназії засобами навчальних онлайн-ресурсів.

Реалізація мети дослідження передбачає виконання таких **завдань:**

1) проаналізувати структуру англійськомовної граматичної компетентності та способи її формування на уроках англійської мови в гімназіях;

2) охарактеризувати поняття «онлайн-ресурс» та його класифікації;

3) окреслити етапи роботи над навчальними онлайн-ресурсами та вимоги до них;

4) створити вправи на базі різних онлайн-ресурсів для формування англійськомовної граматичної компетентності учнів гімназій.

**Об'єктом** дослідження є процес навчання англійської мови учнів гімназії.

**Предметом** дослідження є особливості формування англійськомовної граматичної компетентності учнів гімназії засобами навчальних онлайн-ресурсів.

**Методи** дослідження зумовлені метою та поставленими завданнями: *теоретичні* – аналіз та узагальнення педагогічної й методичної літератури, нормативної бази з питань загальної середньої освіти; *емпіричні* – бесіда, аналіз творчої діяльності учнів, спостереження за особливостями перебігу процесу навчання англійської мови учнів гімназії.

**Практичне значення** одержаних результатів роботи полягає у можливості використання її основних положень та висновків у лекціях та семінарських заняттях з дисципліни «Методика навчання англійської мови», як джерело ідей для створення власних вправ на базі онлайн-ресурсів.

## РОЗДІЛ 1

# СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

### 1.1. Загальна характеристика іншомовної граматичної компетентності

Ми живемо у час стрімкої розбудови незалежної України, чий потенціал розвивається у соціально-економічному, спортивному, культурному та науковому напрямках, чие суспільство орієнтується на закріплення міцних міжнародних стосунків з перспективою подальшого співробітництва, що зумовлює запит на висококваліфікованих професіоналів з різних сфер життя, які будуть бездоганно володіти однією з найпоширеніших мов світу – англійською. Українська система освіти не відстає від цього невпинного розвитку, а навпаки, випереджає його, висуваючи ще більше різноманітних завдань для працівників освіти й тих, хто ще тільки отримує середню, професійно-технічну або вищу освіту.

Але, незважаючи на сучасну парадигму розвитку освіти, одним з найбільш пріоритетних й незмінних завдань, яке в подальшому буде основою будь-яких знань, умінь та навичок, є формування ключових компетентностей навчання. Під час вивчення іноземної мови найбільш актуальним та доцільним є формування комунікативної компетентності. За Ю. Жуковим [5, с. 28], комунікативна компетентність – це така здатність, що дозволяє формувати та підтримувати відносини з оточуючими людьми; певний комплекс знань, умінь та навичок, що забезпечують ефективне спілкування та порозуміння між учасниками комунікативної ситуації. Вивчення складових елементів комунікативної

компетентності доказало, що вона включає в себе лінгвістичну компетентність, тобто теоретичну основу сформованих вмінь й навичок, а одним з ключових компонентів теоретичної бази є знання частин мови, вміння грамотно будувати різні граматичні конструкції, здатність доцільно використовувати їх в мові – тобто граматична компетентність.

Можемо зазначити, що граматична компетентність – це здатність людини коректно з точки зору граматики оформлювати свої висловлювання й думки, та розуміти таке ж правильно оформлене з точки зору граматики мовлення інших людей. Ця здатність ґрунтується на складній і безперервній взаємодії необхідних навичок, знань та усвідомленості [8, с. 57]. Серед характерних особливостей граматичної компетентності виділяють такі: здатність розуміти й висловлювати думки, утворюючи й розпізнаючи коректно оформлені, згідно з граматичними принципами, фрази й речення, на противагу заучуванню та елементарному повторюванню стійких граматичних конструкцій [10, с. 112]; підсвідоме використання граматичних форм іноземної мови, згідно з правилами граматики, так зване «чуття» граматичної форми; знання граматичних категорій та рівнів мови, тобто граматичної системи мови в цілому, а також набору усіх її правил та норм. О. Вовк [3, с. 6] зазначає, що граматична компетентність передбачає системний характер вивчення й точність знання лексичного, морфологічного, синтаксичного, фонетичного та орфографічного аспектів мови, щоб мати можливість будувати осмислені і зв'язні висловлювання.

У структурі граматичної компетентності виділяють три основні компоненти: граматичні знання, граматичні навички і граматична усвідомленість.

Граматичні знання – це знання та розуміння структури мови; це здібність як утворювати граматично правильні висловлювання (наприклад, під час говоріння або на письмі), так і розуміти такі

висловлювання (наприклад, під час читання або на слух). Коли ми говоримо про знання як компонент граматичної компетентності, слід, перш за все, розуміти, про яку саме граматику йдеться мова, бо існує лінгвістична (аналітична) граматики, яка являє собою детальний лінгвістичний опис граматичної системи певної мови з наукової точки зору, і також педагогічна (навчальна) граматики, тобто правила лінгвістичної граматики в такій формі, яка буде застосована для навчання мови [15, с. 12]. Конкретизуючи термін «педагогічна граматики», дослідники Г. Хельбіг [13, с. 28] та Р. Дірвен [19, с. 1] характеризують його як будь-який опис або спосіб презентації правил іноземної мови, орієнтований на взаємодію вчителя й учня. Цей опис доступний рівно в тій мірі, в якій є можливість забезпечити легке засвоєння учнями і таке ж легке керування вчителя цим процесом.

За Н. Скляренко [12, с. 15], в основі опанування граматичними знаннями лежить граматичний матеріал, й оскільки головна мета педагогічної граматики – навчити, то для кращого розуміння матеріалу використовується вплив рідної мови, саме тому навчальна граматики завжди контрастивна. А сам навчальний матеріал визначається спеціальною програмою, зміст якої відрізняється для кожного етапу навчання. Також під час підбору навчального матеріалу враховуються виключно методичні критерії: нормативність, автентичність, адекватність, вживаність, відповідність до потреб навчання і спілкування. На відміну від системно-лінійної організації матеріалу в лінгвістичній граматиці, весь навчальний матеріал педагогічної граматики організовується тематично, з обов'язковим додаванням фаз повторення, систематизації та зіставлення. Відповідно до С. Ніколаєвої [9, с. 72], граматичний матеріал поділяють на активний граматичний мінімум й на пасивний граматичний мінімум. Щоб навчитися вільно виражати власні думки іноземною мовою в усній й писемній формах,



учень повинен оволодіти тими граматичними знаннями, які входять до активного граматичного мінімуму, а пасивний граматичний мінімум потрібен для того, щоб мати можливість сприймати і розуміти іншомовне мовлення під час аудіювання й читання. Шкільний граматичний мінімум певною мірою мотивує вибір навчальної інформації, яка допомагає учням отримувати граматичні знання. Науковці С. Ніколаєва [9] і Н. Скляренко [12] виділяють такі типи навчальної інформації:

1. Описові (лінгвістичні) правила [12, с. 15] – твердження, що виражають певну закономірність, неперервний співзв'язок певних елементів. Описові правила констатують інформацію й виражаються за допомогою таких кліше, як: «... формується за допомогою ...», «... вживається в такому випадку: ...».

2. Правила-інструкції [9, с. 74] – це конкретні рекомендації, що мають динамічний характер і вказують на послідовність дій, яку слід виконати, щоб досягти поставленої мети.

3. Зразок мовлення [12, с. 16] – це типова мовленнєва одиниця, за аналогією до якою можна сформувати безліч інших мовленнєвих одиниць, які будуть мати таку ж саму граматичну структуру. Зразок мовлення може бути на рівні словоформи, словосполучення й фрази.

4. Модель – це відтворення граматичної структури та взаємовідносин між її складовими у спрощеній формі.

5. Схема [9, с. 75-76] – це також відтворення граматичної структури та взаємовідносин між її складовими, але за допомогою графічних зображень об'єктів. Модель та схема вважаються більш ефективними засобами формування іншомовної граматичної компетентності, ніж вербальні типи навчальної інформації (описові правила, правила-інструкції та зразки мовлення).

Н. Скляренко [12, с. 17-18] також окремо виділяє два додаткові види навчальної інформації: ілюстративна таблиця й когнітивна метафора. Ілюстративна таблиця, так само як і схема, відображає інформацію у графічній формі та має спрощений й узагальнюючий характер. Але, на відміну від схеми, ілюстративна таблиця використовується для порівняння різних граматичних структур та простеження співвідношень між елементами граматичного явища, тобто для систематизації набутих знань з різних тем. Також ілюстративна таблиця демонструє не тільки форму граматичної структури, а й презентує її основні функції. Що стосується когнітивної метафори, то вона відображає когнітивний процес, що виражає й утворює нові поняття шляхом перенесення властивостей одного класу об'єктів на інший. Когнітивна метафора може бути зображальною і вербальною.

Граматичні навички – не менш важливий компонент граматичної компетентності. Граматичні навички поділяються на репродуктивні та рецептивні. За С. Ніколаєвою [9, с. 73], репродуктивна граматична навичка – невід'ємна умова вміння виражати свої думки в усній і письмовій формах. Як це відбувається на практиці: учень має певний комунікативний намір, тому його завдання – обрати правильну граматичну структуру, яка б відповідала даній комунікативній ситуації. Учень повинен зробити цей вибір з урахуванням часу подій та характеру інформації. І, обравши доречну граматичну структуру, учень повинен правильно оформити її, згідно з нормами даної мови. А рецептивна граматична навичка [12, с. 18], в свою чергу, відповідає за вміння розуміти висловлювання людей в усній та письмовій формах. Формування рецептивної граматичної навички починається з сприймання певного графічного або звукового образу. Сприймання супроводжується розпізнаванням почутих/прочитаних граматичних

структур і співвіднесенням їх з певним значенням, якщо рецептивна граматична навичка розвинута на достатньо високому рівні.

Граматична усвідомленість (або також граматична здатність) відноситься до загальної здатності людини до оволодіння іноземною мовою. Йдеться про власний рівень рефлексії під час вивчення іноземної мови, і про те, як учень в цілому підходить до феноменів мови і мовлення. Під граматичною здатністю Н. Складенко [12, с. 18] розуміє вміння аналізувати процеси формування своєї граматичної компетентності, розпізнавати граматичні структури в усному й писемному мовленні, розуміти закономірності їх формування й функціонування.

Спираючись на роботи С. Ніколаєвої та О. Вовка, можемо визначити іншомовну граматичну компетентність як здатність людини не тільки до правильного з точки зору граматики оформлення своїх висловлювань й думок, а й розуміння такого ж правильно оформленого з точки зору граматики мовлення інших людей в усній та письмовій формах. Структура граматичної компетентності складається з трьох головних компонентів: з граматичних знань, що забезпечують розуміння структури мови, граматичних навичок, що являють собою природне продовження знань, їх закріплення, та граматичної усвідомленості – загальної здатності користуватися іноземною мовою. Оволодіння іншомовною граматичною компетентністю в школі – це запорука успішного користування іноземною мовою в майбутньому учнів як висококваліфікованих професіоналів своєї справи.

## 1.2. Класифікація та методичний потенціал навчальних онлайн-ресурсів

На початку ХХІ століття, з розвитком та поширенням Інтернету, в надзвичайно великій кількості та в такому ж швидкому темпі почали з'являтися різноманітні проекти, платформи і системи, що зачіпають різні сфери людської діяльності. У тому числі, почали утворюватися різні навчальні онлайн-ресурси, тобто такі медіа-проекти, метою та сферою діяльності яких є освіта, а середовищем існування – електронні пристрої з підключенням до мережі Інтернет.

Взагалі поняття «ресурс» може означати різні речі для різних людей, залежно від сфери його застосування. Наприклад, у сфері управління проектами, ресурси потрібні для виконання проектних завдань, тобто, таким чином, в ролі ресурсів можуть виступати люди, обладнання, засоби для фінансування або будь-яка інша допомога, необхідна для завершення проекту. У сфері виробництва, ресурсом є все, що допомагає виробляти товари або надавати послуги, наприклад сировина та персонал. У бібліотеках ресурси – це інтеграція документів, баз даних, електронних книг й журналів, посилань на інші ресурси та мультимедійних матеріалів. А онлайн-ресурс (або ж електронний ресурс) – це будь-який ресурс, доступ до якого здійснюється через Інтернет [23, с. 126].

Говорячи про навчальні онлайн-ресурси, мається на увазі широкий спектр медіа-проектів, спрямованих на розширення кругозору, підвищення рівня грамотності та обізнаності з певних галузей знань, освоєння прикладних навичок і умінь в різних сферах людської діяльності. Поєднання слів «освітній ресурс» (від французького слова *ressource* – допоміжний засіб) означає різні допоміжні джерела навчально-виховної інформації [1, с. 13]. Навчальні онлайн-ресурси це, в

свою чергу, невід’ємна частина так званого онлайн-навчання (або ж електронного навчання). Під цим поняттям ми розуміємо різновид навчання із застосуванням електронних засобів зв’язку, які можуть застосовуватися в тому числі і для взаємодії учителя і учня в аудиторії, а не виключно дистанційно.

На сьогоднішній день існує велика різноманітність технологічних засобів і комп’ютерних програм, що дозволяють здійснювати онлайн-навчання. Стрімкий розвиток інновацій та глибоке взаємопроникнення цих технологій робить їх класифікацію непростим завданням.

Організація Об’єднаних Націй з питань освіти, науки і культури UNESCO пропонує класифікацію навчальних онлайн-ресурсів за методичним призначенням [4, 11]:

- 1) навчальні – допомагають оволодіти знаннями й сформувати навички (*iSLCollective, British Council: Learn English, Coursera, BBC Learning English*);
- 2) тренажери – відповідають за відпрацювання навичок та закріплення здобутих знань (*Quizlet, LearningApps, Quizizz*);
- 3) контролюючі – відповідають за перевірку здобутих знань й сформованих навичок (*Duolingo, Skyeng*);
- 4) інформаційно-пошукові та інформаційно-довідкові – видають відомості за запитом (*Google Scholar, YouTube, Wikipedia*);
- 5) демонстраційні – використовуються для візуального відображення інформації, явищ і процесів для досягнення найбільшої наочності (*MS PowerPoint, Canva, Mentimeter, Coggle*);
- 6) імітаційні та моделюючі – моделюють реальність для вивчення її аспектів (*AnyLogic*);
- 7) лабораторні – ресурси для дистанційних експериментів (*PhET, MERLOT*);

8) розрахункові – існують для автоматизації обчислень (*CheckIO*);

9) навчально-ігрові – спеціальні програми для навчання в ігровій формі (*Wordwall, Wordart*);

10) ігрові – організація дозвілля для розвитку логічного мислення, пам'яті та інших здібностей (*Kahoot!, Flippity, Lingualeo*).

Згідно з дослідженнями американської компанії Metaari [16, с. 4] – дослідницької фірми, що займається аналізом ринку онлайн-освіти та визначає можливості отримання прибутку для виробників і постачальників освітніх технологій, онлайн-ресурси можна класифікувати за типом навчальних технологій. За кілька десятиліть керівництвом Metaari буда вдосконалена складна схема категоризацій освітніх продуктів, і вони дійшли висновку, що всі навчальні технології можна розділити на вісім типів, які в свою чергу діляться на дві групи: успадковані ресурси (*legacy learning products*) і ресурси наступного покоління (*next-generation learning products*) [22, с. 7]. Успадковані навчальні онлайн-ресурси характеризуються досить невеликою кількістю інновацій, швидким зниженням доходів і високим відсотком заміщення продукту. Темпи зростання таких технологій навчання різко знижуються, поступаючи місцем навчальним онлайн-ресурсам нового покоління [16, с. 23-28]. Згідно класифікації компанії Metaari, до успадкованих навчальних онлайн-ресурсів відносяться [22, с. 7, 29-30] такі:

1. Електронні курси для самостійного вивчення (*Self-paced eLearning Courseware*) [22, с. 30-31] – це продукти для самостійного навчання, призначені для підтримки освітнього процесу, що включають в себе готовий зміст; навчальні платформи (*Learning Management Systems – LMS*), а також системи для управління змістом навчання

(*Learning Content Management Systems – LCMS*), що встановлюються на стаціонарні комп'ютери (*Blackboard Learn, TalentLMS, Moodle, Looop*).

2. Цифрова довідкова інформація (*Digital Referenceware*) [22, с. 31-32] – це цифровий відео-, текстовий або звуковий довідковий контент. Цей тип онлайн-ресурсів включає в себе академічний контент, контент типу «how-to», цифрові аудіокниги, електронні книги і навчальні матеріали, словники, відеокурси, карти, схеми і технічні керівництва в форматі «онлайн». Переважна більшість світового цифрового навчального контенту як і раніше знаходиться в текстовому форматі, однак спостерігається зростання попиту на інші види електронних довідкових носіїв, й, відповідно, з'являється новий контент в різних формах, створений користувачами, в тому числі учнями й студентами (подкасти, відео на *YouTube, TED Education, Arzamas*).

3. Навчання на основі співпраці (*Collaboration-based Learning*) [22, с. 32-33] – це процес здійснення наставництва між людьми з використанням цифрових технологій. Як спосіб передачі знань, співпраця вимагає взаємодії між двома або більше людьми, отже, використання синхронних платформ спільної роботи є визначальною педагогічною характеристикою даного типу навчальних онлайн-ресурсів (*Microsoft's Skype, Microsoft Teams, Google Classroom, Zoom, Google Meet, Edmodo*).

До онлайн-ресурсів наступного покоління дослідники компанії Metaari відносять [22, с. 7, 29-30] такі ресурси:

1. Симулятивне навчання (*Simulation-based Learning*) [22, с. 33-36] – це навчання на тренажерах/симулятивне/модельоване навчання призначене для відпрацювання умінь і навичок, повторення або закріплення пройденого матеріалу. Існує дві навчальні стратегії, на яких базуються принципи симулятивного навчання: дізнатися про щось і навчитися робити щось. Одним з найбільш розвинутих на даний момент

напрямів симулятивного навчання є технології віртуальної реальності (*Virtual Reality - VR*), завдяки яким у користувача є можливість повністю зануритися в симулятивну середу (*Google Cardboard, Google Expeditions*).

2. Ігрове навчання (*Game-based Learning*) [22, с. 36-50] – це метод передачі знань, який використовує принципи гейміфікації, що включають в себе якусь форму конкуренції (проти себе або інших) й систему винагороди і покарання, яка по своїй суті функціонує як оцінка. Навчальні ігри (*edugames*) мають конкретні педагогічні цілі. Користувач «виграє» навчальну гру, коли досягає мети навчання в ігровому процесі (*Wordwall, Kahoot!, Lingualeo*).

3. Когнітивне навчання (*Cognitive Learning*) [22, с. 50-52] – базується на використанні онлайн-ресурсів, призначених для розвитку розумових процесів: поліпшення оперативної пам'яті, здатності до сприйняття, до прийняття рішень, пошуку вирішення завдань, розвитку логічного мислення і уваги (*IBM Watson Education*).

4. Мобільне навчання (*Mobile Learning*) [22, с. 52-54] – являє собою навчальний контент, інструменти і додатки, доступні на мобільних пристроях (смартфонах, розумних годинниках, електронних книгах, планшетах та ін.). Найбільш розповсюдженою технологією мобільного навчання є технології розширеної реальності (*Augmented Reality - AR*). Мобільна доповнена реальність накладає зображення, схеми, мультимедіа, 3D-об'єкти, анімацію, дані про місце розташування та інші види цифрового контенту на об'єкти реального світу за допомогою камери і датчиків пристрою, при цьому більшість AR-контенту має інтерактивний характер (*Star Chart, Star Walk*).

5. Навчання за допомогою штучного інтелекту (*AI-based Robotic Tutors*) (*YYD Learning Robot*).



Існує також тематична класифікація. Наприклад, команда освітнього стартапу *Degreeed* [18] проаналізувала світовий освітній онлайн-простір і розробила свою класифікацію онлайн-ресурсів та онлайн-курсів за такими категоріями, як керівництво та управління, технічні науки, ІТ-спеціалісти, обслуговування клієнтів, контроль якості, бізнес, людські ресурси, комунікативні навички, продаж і маркетинг, дизайн.

Існують й інші класифікації навчальних онлайн-ресурсів. Наприклад, за характером монетизації виділяють платні і безкоштовні навчальні ресурси. Платні ресурси продають свій освітній продукт або саму систему, а безкоштовні ресурси функціонують за рахунок реклами, продаж сертифікатів та інвестицій, як, наприклад, *Coursera* [17] або *Prometheus* [24].

Отже, доходимо висновку, що наразі використання онлайн-ресурсів займає досить велику частину сучасного навчального процесу, витісняючи традиційні засоби навчання. Під поняттям «навчальні онлайн-ресурси» ми розуміємо широкий спектр медіа-проектів у мережі Інтернет, які спрямовані на розширення кругозору, підвищення рівня грамотності та обізнаності з певних галузей знань. З огляду на стрімкий розвиток технологій питання про класифікацію онлайн-ресурсів досить складне, але можемо зазначити, що в практичній частині нашої роботи для розробки власної системи вправ ми будемо використовувати такі типи онлайн-ресурсів: тренажери, навчально-ігрові та ігрові програми.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ГІМНАЗІЙ ЗАСОБАМИ НАВЧАЛЬНИХ ОНЛАЙН-РЕСУРСІВ

#### 2.1. Основні етапи роботи над онлайн-ресурсами та вимоги до них

Ще на початку 1997-го року, на базі Міжнародного науково-навчального центру інформаційних технологій та систем НАН та МОН України, розпочалося вивчення шляхів використання різноманітних мультимедіа для підтримки онлайн-освіти [2, с. 88]. В той час також були сформовані певні науково-методичні засади послугування мультимедіа в навчанні. Але, незважаючи на стрімкий розвиток технологій та їх постійне використання в повсякденному житті, питання про застосування навчальних мультимедіа та онлайн-ресурсів в Україні стало актуальним лише в 2020-му році під час спалаху пандемії COVID-19, коли навчальні заклади в усьому світі були переведені на дистанційне навчання. З'явилась нагальна потреба не тільки перевести увесь навчальний план в онлайн-простір, тобто систематизувати засоби навчання та надати їм нову форму з метою автоматизації начального процесу в незвичних умовах, а й оволодіти абсолютно новими компетенціями. Так, в сьогочасних обставинах питання про вміння користуватися онлайн-ресурсами в ході уроку – це насамперед питання про рівень кваліфікації вчителя як професіонала своєї справи.

Робота з онлайн-ресурсами досить специфічна, вона вимагає обов'язкової послідовності дій й чіткого розуміння кінцевої мети створення навчального продукту. Незалежно від типу навчального ресурсу, чи то вправи, розроблені на основі авторської програми, чи то електронні навчальні курси, чи то комп'ютерні навчальні програми, як,

наприклад, тренажери або ігрові програми – всі вони створюються в межах приблизно однакових етапів роботи.

Процес роботи над онлайн-ресурсами складається з двох основних етапів – підготовчого (або ж педагогічне моделювання) та компонування (або ж проектування) [7, с. 1].

На етапі педагогічного моделювання окреслюється необхідність створення онлайн-ресурсу, формулюються педагогічні цілі і завдання реалізації, умови ефективності використання, визначаються структурні компоненти онлайн-ресурсу і способи його функціонування. Також на підготовчому етапі проводиться підбір джерел й формується основний зміст, виконується структуризація матеріалу або розробка змісту, відбирається, створюється й обробляється матеріал для мультимедійного втілення онлайн-ресурсу (відео- або аудіосупровід, графічні зображення).

Головні питання, які педагогові слід поставити перед собою на цьому етапі роботи:

- 1) Хто буде використовувати онлайн-ресурс?
- 2) Якого віку учні?

Саме вік учнів є безперечно одним з найважливіших факторів, який слід враховувати на першому етапі роботи над онлайн-ресурсами, адже саме від нього залежить процес розробки та кінцевий вигляд навчальних продуктів. Наприклад, діти молодшого шкільного віку ще не мають достатньої мотивації для виконання самостійної навчальної роботи, тому для роботи з ними слід використовувати вправи з ігровими компонентами та привабливим графічним оформленням. Для старшокласників та студентів більш відповідним є строгий, мінімалістський, академічний стиль онлайн-ресурсів [7, с. 1].

За результатами роботи на першому етапі формується концепція майбутнього навчального онлайн-ресурсу.

На другому етапі – етапі проектування – усі відібрані й розроблені частини (інформаційні, навчальні, контролюючі) майбутнього онлайн-ресурсу компонуються в одне ціле, яке буде представлене учням відповідно до задуманого педагогом сценарію.

На другому етапі роботи над розробкою онлайн-ресурсу компонування та перенесення матеріалу в електронний вигляд можна здійснити шляхом прямого програмування сценарію навчання на будь-якій алгоритмічній мові: *BASIC, Pascal, C, Java*. Використання програмування дозволяє реалізувати практично будь-які дидактичні методики автора і розробників. Однак цей підхід має суттєві недоліки, такі як: висока трудомісткість процесу розробки онлайн-ресурсу, необхідність залучення професійних програмістів та неможливість вносити зміни без залучення програмістів [7, с. 1].

Альтернативним та більш зручним шляхом оформлення навчального матеріалу в електронному вигляді є використання інструментальних програмних комплексів, які можна чітко розділити на дві групи – програмні засоби загального та спеціального призначення. До першої групи можна віднести програми *PowerPoint, Canva, Adobe Acrobat* та інші. Але можливості програм загального призначення обмежені з точки зору створення функціонально повноцінних онлайн-ресурсів. Такі програми надають можливість лише лінійно презентувати матеріал, в них відсутні необхідні інструменти для створення інтерактивних вправ.

Для формування інтерактивних завдань краще використовувати програмні засоби спеціального призначення, наприклад авторські системи (*Authoring System*). Авторська система [26] – це комплекс

інструментальних програм, призначений для створення та експлуатації онлайн-ресурсів.

Сучасні авторські системи дозволяють розробляти онлайн-ресурси з різних мультимедійних компонентів: гіпертекстів, статичних й анімованих зображень, відео- та аудіопрограмних модулів. Крім того, деякі авторські системи мають власні вбудовані текстові та графічні редактори, аніматори, засоби підготовки імітаційних і математичних моделей. Але головна відмінність авторських систем від програмних засобів загального призначення полягає в наявності типових шаблонів, що реалізують різні види навчальної роботи, зокрема сценарії тренінгу і контролю. Оскільки такі системи не вимагають знання мов програмування для створення онлайн-ресурсів, з ними можуть працювати звичайні викладачі.

Існує безліч різноманітних авторських інструментальних систем, тому, щоб обрати ту, що буде відповідати методичним цілям, необхідно сформулювати відповіді на такі запитання:

1. Хто буде використовувати онлайн-ресурс?
2. У яких дисциплінах планується використання онлайн-ресурса?
3. Хто буде розробляти онлайн-ресурс?
4. Які характеристики авторської системи необхідні для розробки онлайн-ресурсу?
5. Як буде підтримуватися система?
6. Скільки буде коштувати придбання й експлуатація авторської системи?

Не менш важливими, ніж етапи роботи над онлайн-ресурсами, є вимоги до онлайн-ресурсів. Освітні онлайн-ресурси повинні відповідати не тільки всім вимогам, що висувуються до традиційних навчальних матеріалів, а й вимогам, що висувуються до електронних ресурсів в

цілому, тобто навчальні онлайн-ресурси повинні бути адаптивними, інтерактивними, універсальними, відповідними до поставлених методичних цілей, зрозумілими та доступними [6, с. 19]. При створенні й використанні онлайн-ресурсів в освітньому процесі важливо приділяти увагу не тільки їх змісту, а й відповідності ресурсів психолого-педагогічним, дидактико-методичним, технічним, ергономічним, естетичним та іншим вимогам.

Психолого-педагогічні вимоги визначають психолого-педагогічні норми, які забезпечують оптимальну організацію пізнавальної діяльності учнів. Важливими для подачі інформації в електронній формі є вищі психічні функції людського мозку, такі як пам'ять, увага, сприйняття, мислення, мова і уява [14].

Дидактико-методичні вимоги визначають критерії якості наукового змісту, доступності, адаптивності, систематичності, послідовності, свідомості навчання, міцності засвоєння, наочності, інтерактивності, практичної орієнтованості й варіативності викладу. Ці вимоги передбачають необхідність враховувати особливості конкретної предметної області.

Технічні вимоги оцінюють відповідність обраної технології та інструментарію загальноприйнятим стандартам і сучасному технічному рівню, а також якість технічної реалізації онлайн-ресурсу.

Ергономічні вимоги передбачають врахування вікових особливостей учнів, а також зауважують на коректності оформлення й правильному використанні різних режимів онлайн-ресурсів. Основними серед ергономічних вимог є здоров'язберігаючий характер навчання й забезпечення гуманного ставлення до учнів.

Естетичні вимоги встановлюють відповідність естетичного оформлення функціональному призначенню онлайн-ресурсів,

впорядкованість й виразність текстових, графічних й мультимедійних елементів навчального середовища. Оформлення онлайн-ресурсів впливає на психічний й емоційний стан учнів, тому текстовий навчальний матеріал повинен бути представлений лаконічно, візуальні компоненти не повинні відволікати учнів від змісту, застосування мультимедіа та графічної інформації має бути обґрунтованим, використовувані кольори повинні гармонійно поєднуватися між собою.

Отже, очевидно, що використання онлайн-ресурсів в ході уроку – непроста задача, але вона вкрай необхідна в сучасних обставинах. Незважаючи на те, що процес оволодіння новими технологіями може бути складним, саме використання мультимедіа в навчальному процесі привносить різноманітність, покращує наочність та мотивує учнів до самостійної роботи. Для системи власних вправ ми будемо використовувати авторські системи, які містять в собі готові типові шаблони для створення інтерактивних завдань різних типів.

## **2.2. Система вправ з використанням онлайн-ресурсів для розвитку англійськомовної граматичної компетентності**

Проаналізувавши структуру іншомовної граматичної компетентності, основні шляхи її формування та види вправ, які для цього використовуються, розглянувши сучасний стан онлайн-навчання та можливості його впровадження, переходимо до безпосередньої розробки системи вправ.

Для створення вправ на основі онлайн-ресурсів ми підібрали декілька програмних засобів, а саме: *Kahoot!*, *LearningApps*, *ProProfs*, *Wordwall*.

Для формування іншомовної граматичної компетентності використовуються рецептивні й рецептивно-репродуктивні умовно-комунікативні вправи різних видів.

До вправ на реценцію граматичних структур відносяться такі види: вправи на впізнавання, диференціацію, ідентифікацію, вибір видо-часової форми за контекстом та на перевірку розуміння граматичних структур [12, с. 21].

Наведемо вправу на впізнавання для 7-го класу, яка розрахована на опанування учнями видо-часових форм дієслова, а саме *Past Perfect*:

***Read your friend's e-mail about her trip to London. Check all sentences comprising Past Perfect.***

(1) *Hi Ginny,*

(2) *We haven't talked for ages!* (3) *How's it going?* (4) *I hope that everything's alright ☺*

(5) *Actually I'm writing you this e-mail from London, can you believe it?* (6) *I went sightseeing a lot since I had come here almost a week ago.* (7) *But before I went sightseeing I had simply walked around the city.* (8) *It was such a nice day!* (9) *I had left my baggage at the hotel and after that I went to the nearest café, grabbed a cup of black tea and walked around the downtown.* (10) *It had been a pleasant walk, but after a few hours it started raining heavily.* (11) *You know, all those jokes about weather in Great Britain are absolutely true.*

(12) *Honestly, there's a lot more that I would like to tell you about, but right now I have to go.*

(13) *Looking forward to hearing from you!*

(14) *Love,*



*Kate*

**Key: 6, 7, 9, 10.**

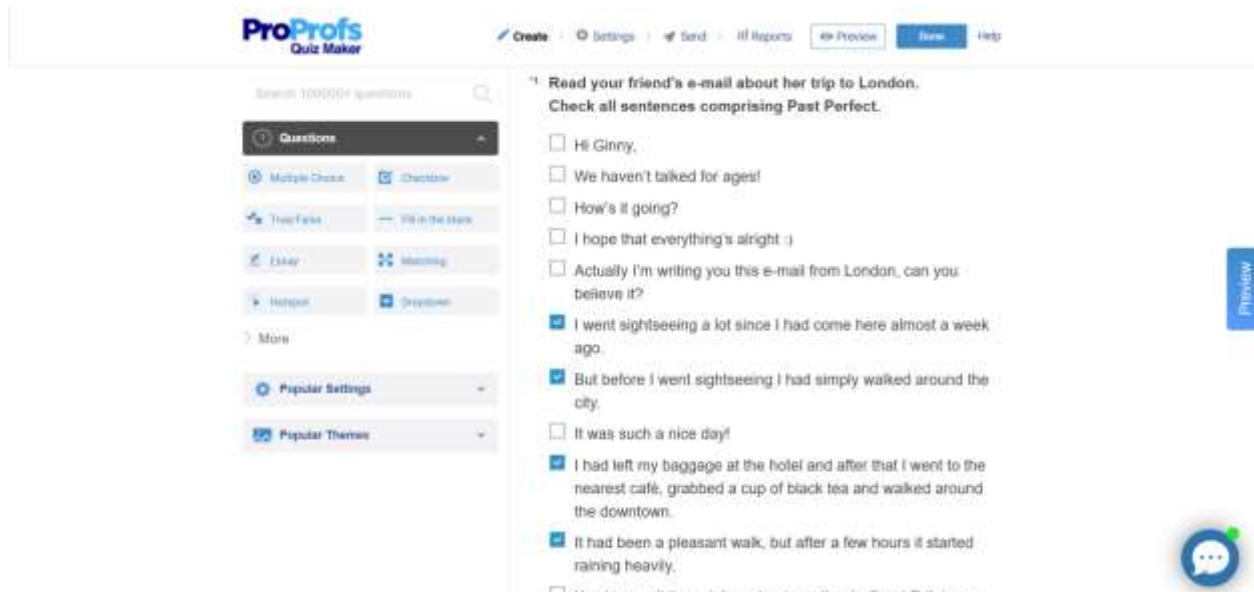


Рисунок 2.1 – Вправа на впізнавання для 7-го класу в програмі *ProProfs*

Наступною наведена вправа на диференціацію для 8-го класу, що використовується в освітньому процесі з англійської мови для формування граматичної компетентності:

*Read some questions and answers to these questions. Decide if the verb forms in bold type have the same (check a “+”) or different (check a “-”) meaning.*

1. *Is it true that she is in the hospital right now?*

- *It **can be** true.*
- *It **may be** true.*

2. *Professor, I can't finish my essay on time, what should I do?*

- *No problem, you **can take** two more days to finish your essay.*
- *No problem, you **may take** two more days to finish your essay.*

3. *Can you do thirty push-ups?*

- *No, I can't.*
- *No, I mustn't.*

4. *Are you mad at me?*

- *Yes, I am, because the baggage was heavy, and you **could** have helped me.*
- *Yes, I am, because the baggage was heavy, and you **might** have helped me.*

5. *What are your plans for the evening?*

- *I **have to** prepare a presentation for an English lesson.*
- *I **should** prepare a presentation for an English lesson.*

**Key:** 1. +, 2. +, 3. -, 4. +, 5. -.

На рисунку 2.2. представлено, яким чином можна працювати з розробленою вправою в програмі *ProProfs*.

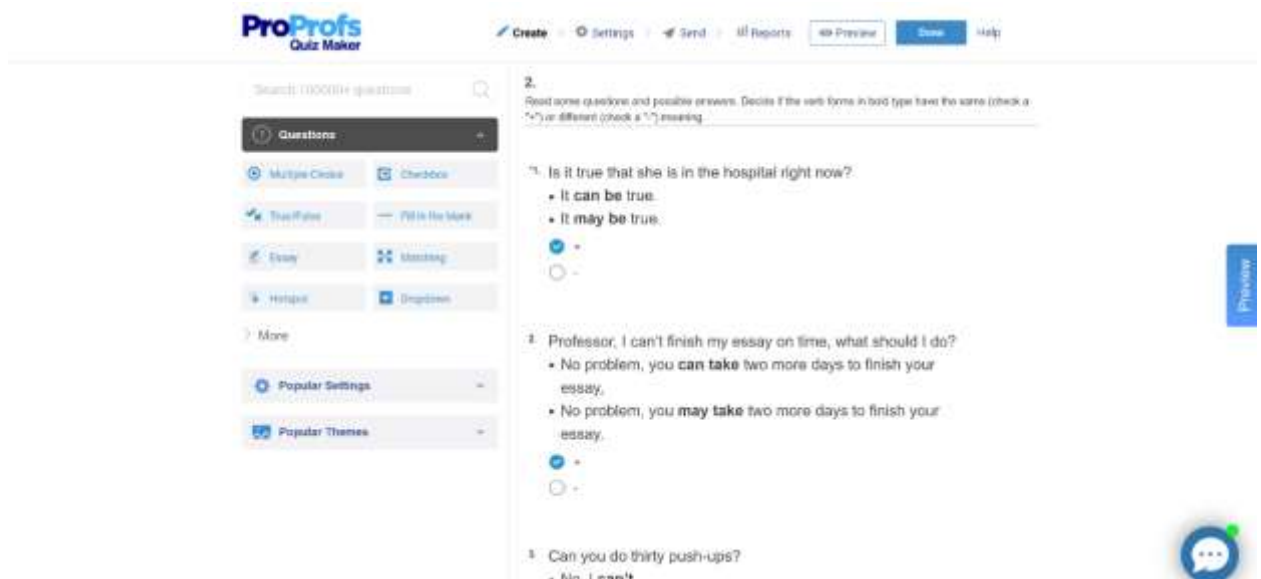


Рисунок 2.2 – Вправа на диференціацію для 8-го класу в програмі

*ProProfs*

Представимо вправу на ідентифікацію для 6-го класу:

*Read the words and phrases. Some of them are used with the definite article “the”, some of them are used without definite article. Sort them accordingly.*

<i>The</i>	<i>Without “the”</i>

*Elephants, moon, Spain, Baltic Sea, Queen Elizabeth, English language, Smiths, President, United Kingdom, breakfast, Alps, football, my hat, guitar, Times, Louvre, Berlin, Lake Michigan, Asia, afternoon.*

**Key:**

*The: moon, Baltic Sea, English language, Smiths, President, United Kingdom, Alps, guitar, Times, Louvre, afternoon.*

*Without “the”:* elephants, Spain, Queen Elizabeth, breakfast, football, my hat, Berlin, Lake Michigan.

3. Read the words and phrases. Some of them are used with the definite article “the”, some of them are used without defi

Рисунок 2.3 – Вправа на ідентифікацію для 6-го класу в програмі

*Wordwall*

Представимо вправу на вибір видо-часової форми за контекстом для 5-го класу:

***Read your friend's e-mail. Choose the correct verb form according to the context.***

*Hi Linda,*

*How're you doing? How's school going? I hope (1) you do/you're doing well ☺*

*Honestly, I (2) 'm writing/write this e-mail to you during a math lesson, because it's always so boring. Every day at school is kind of boring. Every day I (3) 'm having/have the same lessons, I (4) go/'m going to school at the same time, I (5) come/'m coming home from school at the same time. But I'm really happy, when I (6) 'm having/have time to read books. I (7) read/'m reading "Harry Potter" these days. By the way, guess what? I (8) was meeting/met Jeremy from summer camp a week ago. I (9) was walking/walked down the street when I (10) was seeing/saw him. He (11) played/was playing football with some boys. I didn't know he (12) moved/was moving to our city. But I hope we can talk to him in a summer camp.*

*I also hope to meet you once again in a summer camp!*

*Love,*

*Suzie*

***Key:*** 1) you're doing, 2) 'm writing, 3) have, 4) go, 5) come, 6) have, 7) 'm reading, 8) met, 9) was walking, 10) saw, 11) was playing, 12) moved.

На рисунку 2.4. представлено розроблену вправу у програмі *LearningApps*.



Рисунок 2.4 – Вправа на вибір видо-часової форми за контекстом для 5- го класу в програмі *LearningApps*

Перевірку розуміння граматичних структур можна здійснювати різними способами. Наприклад, можна попросити учнів обрати твердження, що відповідає значенню граматичної структури, або ж обрати функцію, яку виконує та чи інша граматична структура. Також можна дати учням більш творче завдання – прокоментувати думку, висловлену за допомогою певної граматичної структури [12, с. 21].

Представимо вправу на перевірку розуміння граматичних структур для 8-го класу:

***Read some sentences. Then read some statements. Choose the one (a, b, c) that corresponds to the meaning of the sentence.***

1. *I'm looking for a new job.*

a. *An action taking place now, at the moment of speaking.*

b. *A temporary action that is going on around now, but not at the actual moment of speaking.*

c. *A permanent state, a repeated action.*

2. *She has known him for ten years.*

- a. *An action which started in the past and continues up to the present.*
  - b. *An action which has recently finished and whose result is visible in the present.*
  - c. *An action which happened at an unknown time in the past.*
3. *We were watching TV when the phone rang.*
- a. *An action which progressed at a stated time in the past.*
  - b. *Two simultaneous past actions.*
  - c. *An action which progressed is interrupted by another action.*
4. *They were happy. They had just finished school.*
- a. *An action which happened before another past action.*
  - b. *Actions which happened immediately one after the other in the past.*
  - c. *An action which finished in the past and whose result was visible in the past.*
5. *He has worked 50 hours this week.*
- a. *An action which started in the past and lasted for some time.*
  - b. *An action which has happened within a specific time period which is not over at the moment of speaking.*
  - c. *A temporary action that is going on around now, but not at the actual moment of speaking.*

**Key:** 1. B, 2. A, 3. C, 4. C, 5. B.

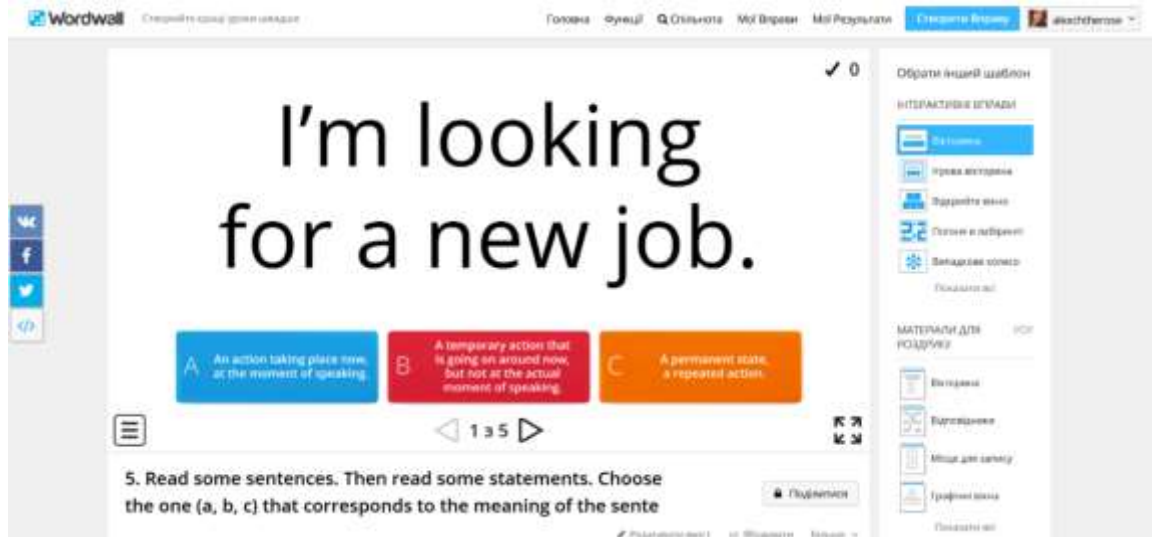


Рисунок 2.5 – Вправа на перевірку розуміння граматичної структури для 8-го класу в програмі *Wordwall*

До вправ на репродукцію граматичних структур відносять головним чином рецептивно-репродуктивні умовно-комунікативні вправи, що пов'язані в першу чергу зі зразком мовлення, а саме: вправи на імітацію зразка мовлення, підстановку у зразок мовлення, трансформацію та завершення зразка мовлення, відповіді на різні типи запитань, постановка запитань, самостійне вживання зразка мовлення на рівні фрази в усному та писемному мовленні та ПФЄ з новими граматичними структурами [12, с. 21].

Вправи на репродукцію граматичних структур зазвичай спонтанні, виконуються на основі реальної ситуації, тому далі ми представимо приклади інтерактивних вправ, які можуть відігравати роль візуальної підказки в ході введення та використання нових граматичних структур.

Представимо розроблену в рамках нашого дослідження вправу на імітацію зразка мовлення для 6-го класу:

***Agree with me if I'm right. Press the button "True" after the true statement and press the button "False" if the statement is false. Do not repeat the false statement.***

1. *Peter plays football, doesn't he?*
2. *Alex is late today, is he?*
3. *Kate doesn't have an apple in her backpack, doesn't she?*
4. *Stacy didn't learn new words yesterday, did she?*
5. *Mark doesn't want to answer today, does he?*
6. *Victoria is thinking about summer holidays, isn't she?*
7. *John has just finished reading a new book, has he?*
8. *Rachel went to a birthday party yesterday, didn't she?*
9. *Betty is looking for a new job, isn't she?*
10. *Paul has lost his notebook, has he?*

**Key:** 1. True, 2. False, 3. False, 4. True, 5. True, 6. True, 7. False, 8. True, 9. True, 10. False.

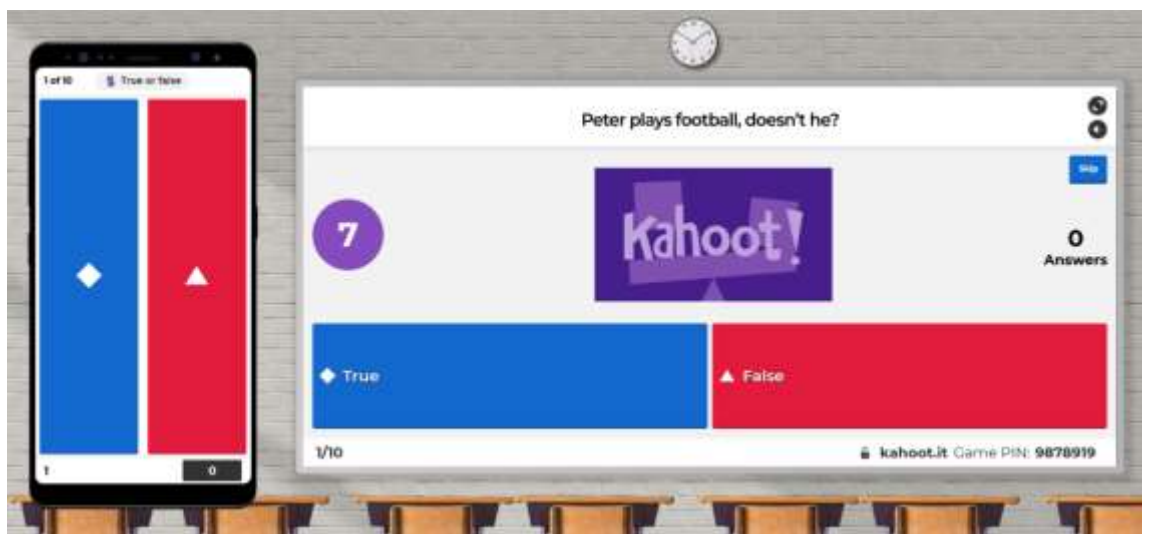




Рисунок 2.6 – Вправа на імітацію зразка мовлення для 6-го класу в програмі *Kahoot!*

Наведемо вправу на підстановку зразка мовлення для 5-го класу:

***Now I'll make a true statement about our classroom and you should continue with another statement. Connect the parts of the sentences together.***

<i>There are books ...</i>	<i>... on the wall.</i>
<i>There is a teacher's desk ...</i>	<i>... near the door to the classroom.</i>
<i>There are bookcases ...</i>	<i>... next to the window.</i>
<i>There is an apple ...</i>	<i>... across the classroom.</i>
<i>There is a bin ...</i>	<i>... along the walls.</i>
<i>There is a map ...</i>	<i>... on the shelves.</i>
<i>There is a clock ...</i>	<i>... above the blackboard.</i>
<i>There are pencils ...</i>	<i>... in a pencil box.</i>
<i>There is a plant ...</i>	<i>... in a backpack.</i>
<i>There are desks ...</i>	<i>... in front of student's desks.</i>

**Key:**

1. *There is a plant next to the window.*
2. *There are books on the shelves.*
3. *There is a clock above the blackboard.*
4. *There is a map on the wall.*
5. *There are desks across the classroom.*
6. *There are bookcases along the walls.*
7. *There is a teacher's desk in front of students' desks.*
8. *There are pencils in a pencil box.*
9. *There is an apple in a backpack.*
10. *There is a bin near the door to the classroom.*

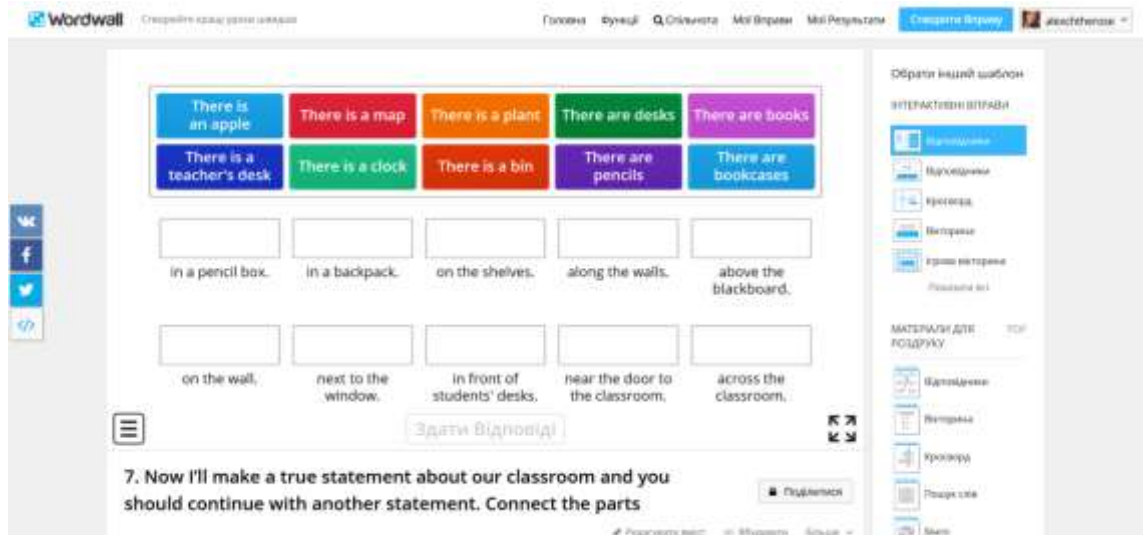


Рисунок 2.7 – Вправа на підстановку зразка мовлення для 5-го класу в програмі *Wordwall*

Представимо вправу для навчання повної відповіді на спеціальне запитання для 5-го класу:

***Answer my question “What is there on your desk?”. Give full answers.***

***Key:***

1. *There is an apple on my desk.*
2. *There are pencils on my desk.*
3. *There is a notebook on my desk.*
4. *There are books on my desk.*
5. *There are pens on my desk.*
6. *There is a bottle of water on my desk.*
7. *There is a ruler on my desk.*
8. *There is a sheet of paper on my desk.*
9. *There is a pencil case on my desk.*
10. *There are scissors on my desk.*



Рисунок 2.8 – Вправа для навчання повної відповіді на спеціальне запитання для 5-го класу в програмі *Wordwall*

Вправа для навчання відповіді на загальне запитання для 5-го класу:

***Answer my questions. Give short answers “Yes, there is/are. No, there isn’t/aren’t.”***

1. *Is there a map on the wall?*
2. *Are there any pencils on the desk?*
3. *Is there a clock above the blackboard?*
4. *Are there any bookcases along the walls?*
5. *Is there a plant next to the window?*
6. *Are there any books on the shelves?*
7. *Is there a teacher’s desk in front of students’ desks?*
8. *Are there any pens in a pencil box?*
9. *Is there a bin near the door to the classroom?*
10. *Are there any desks across the classroom?*

***Key:***

1. *Yes, there is. / No, there isn’t.*
2. *Yes, there are. / No, there aren’t.*

3. *Yes, there is. / No, there isn't.*
4. *Yes, there are. / No, there aren't.*
5. *Yes, there is. / No, there isn't.*
6. *Yes, there are. / No, there aren't.*
7. *Yes, there is. / No, there isn't.*
8. *Yes, there are. / No, there aren't.*
9. *Yes, there is. / No, there isn't.*
10. *Yes, there are. / No, there aren't.*

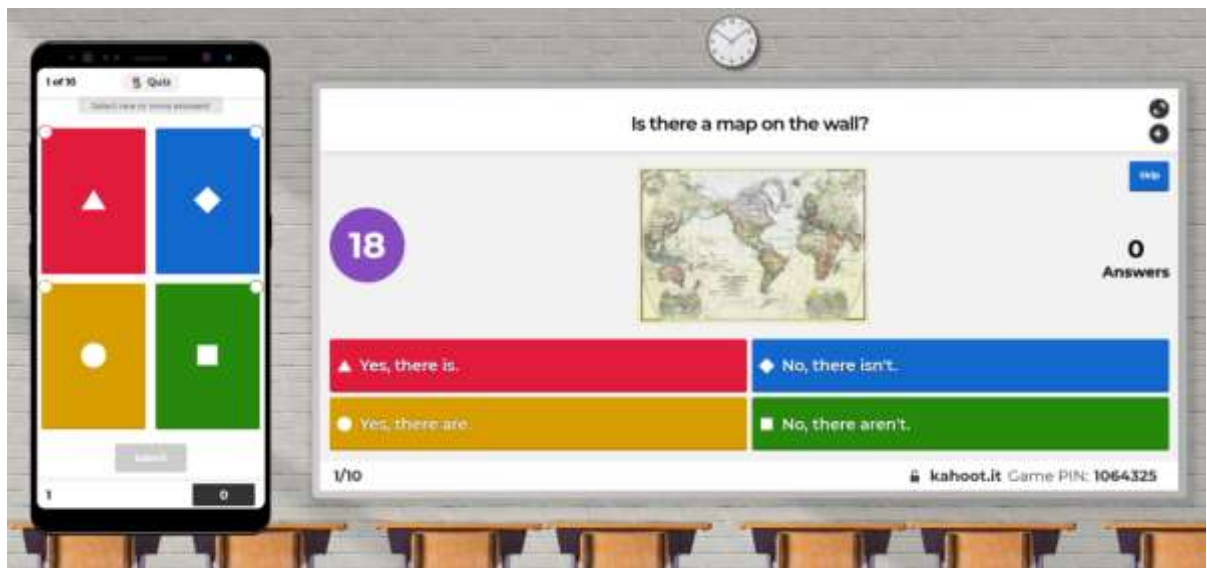


Рисунок 2.9 – Вправа для навчання відповіді на загальне запитання для 5-го класу в програмі *Kahoot!*

Вправа на трансформацію зразка мовлення для 5-го класу:

***Listen to my statements. Correct me if I'm wrong.***

1. *I think there is a sheet of paper on the desk.*
2. *I think there are a lot of books on the shelves.*
3. *I think there is a plant next to the window.*
4. *I think there are pictures on the wall.*
5. *I think there is a globe on the table.*
6. *I think there are pencils on the floor.*

7. *I think there is a clock on the wall.*

**Key:**

1. *No, you're wrong, there is no sheet of paper on the desk.*
2. *Yes, you're right, there are a lot of books on the shelves.*
3. *Yes, you're right, there is a plant next to the window.*
4. *No, you're wrong, there are no pictures on the wall.*
5. *No, you're wrong, there is no globe on the table.*
6. *No, you're wrong, there are no pencils on the floor.*
7. *Yes, you're right, there is a clock on the wall.*

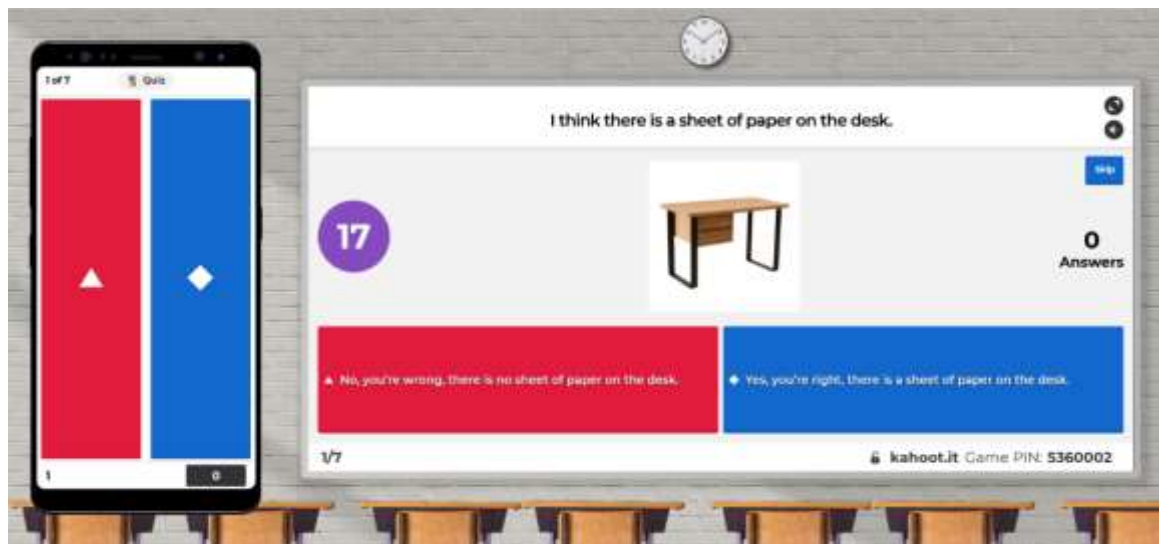


Рисунок 2.10 – Вправа на трансформацію зразка мовлення для 5-го класу в програмі *Kahoot!*

Вправи на самостійне вживання нової граматичної структури в усному та писемному мовленні для 5-го класу:

***Tell the class what there is and what there isn't in your backpack, then write it down.***

**Key:**

1. *There is an eraser in my backpack. There is no eraser in my backpack.*

2. *There is a bottle of juice in my backpack. There is no bottle of juice in my backpack.*

3. *There is money in my backpack. There is no money in my backpack.*

4. *There is a phone in my backpack. There is no phone in my backpack.*

5. *There is a ruler in my backpack. There is no ruler in my backpack.*

6. *There are books in my backpack. There are no books in my backpack.*

7. *There is a sheet of paper in my backpack. There is no sheet of paper in my backpack.*

8. *There is a wallet in my backpack. There is no wallet in my backpack.*

9. *There are notebooks in my backpack. There are no notebooks in my backpack.*

10. *There are sweets in my backpack. There are no sweets in my backpack.*

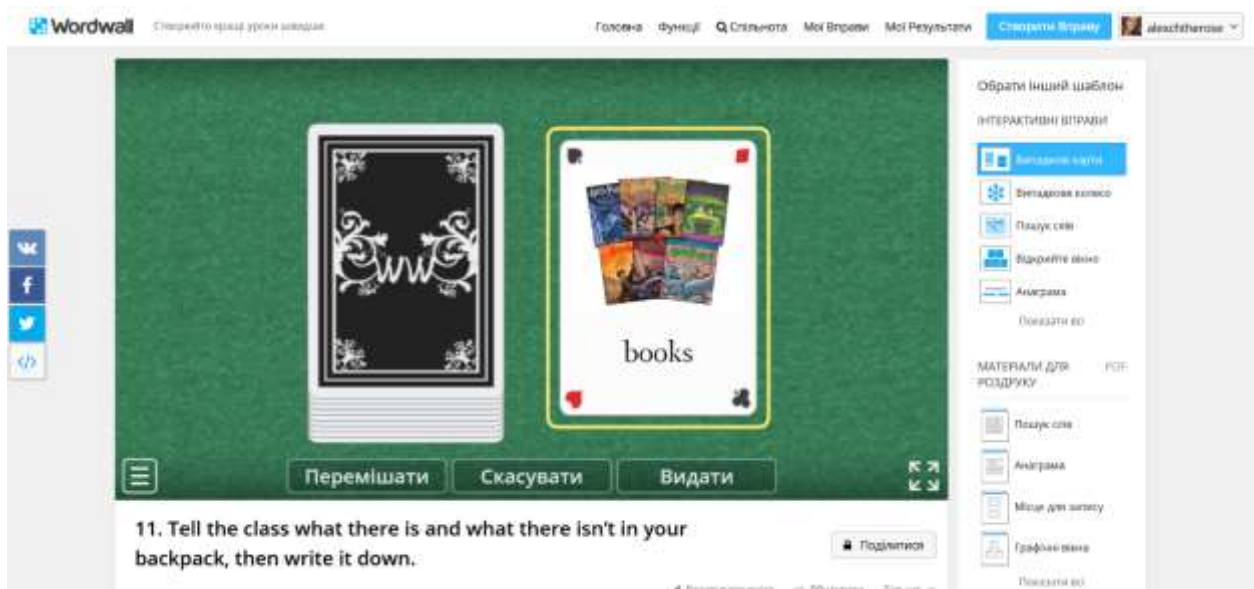


Рисунок 2.11 – Вправа на самостійне вживання нової граматичної структури в усному та писемному мовленні для 5-го класу в програмі

*Wordwall*

Остання з вправ на репродукцію – це вправа на об'єднання зразків мовлення у ПФЄ. Зазвичай на дошці записується зразок, за яким по черзі висловлюються учні.

Вправа на об'єднання зразків мовлення у ПФЄ для 5-го класу:

***Tell the class about two things. Firstly, name a thing that there is in a classroom and tell where it is. Secondly, name a thing that there isn't in a classroom and tell where it can be.***

***Key:***

1. *There's a plant in the classroom. It's near the window. There isn't a globe in the classroom. It can be on the shelf.*
2. *There's a teacher's desk in the classroom. It's in front of the students' desks. There isn't a bin in the classroom. It can be near the door.*
3. *There're bookcases in the classroom. They're along the walls. There aren't any pictures. They can be on the wall.*

В якості інтерактивної вправи для цього завдання можна використовувати приклади з минулих вправ, наприклад випадкові карти зі словами з Рисунка 2.11 або випадкове колесо з Рисунка 2.8, щоб забезпечити учням лексичну підказку під час самостійного використання нових граматичних структур.

Опрацювавши усі види вправ, обов'язкових для оволодіння граматичною компетентністю, в програмних засобах спеціального призначення, а саме в авторських системах *Wordwall*, *Kahoot!*, *LearningApps* та *ProProfs*, можемо зробити висновок, що онлайн-ресурси дійсно мають потенціал стати повноцінним засобом навчання, який в найближчому майбутньому стане невід'ємною частиною навчального процесу. І незважаючи на те, що при виконанні умовно-комунікативних вправ на репродукцію граматичних структур онлайн-ресурси

знадобились здебільшого як візуальна допомога, адже такі завдання переважно спонтанні й ситуативні, інтерактивний характер програм ідеально доповнив вправи на рецепцію граматичних структур. Завдяки використанню онлайн-ресурсів рецептивні вправи набули не тільки сучасного вигляду, а й елементи гри, розваги, що неодмінно зацікавить та змотивує учнів до здобуття нових знань.

### **2.3. Переваги та недоліки створення власного контенту для уроків з англійської мови за допомогою онлайн-ресурсів**

Розробивши повну систему вправ для формування граматичної компетентності з використанням онлайн-ресурсів, ми виявили не тільки суттєві переваги, а й деякі недоліки використаних програмних засобів.

Під час створення системи вправ найзручнішим виявився онлайн-ресурс *Wordwall* [27]. Це багатофункціональний інструмент для розробки як інтерактивних, так і друкованих матеріалів. Інтерактивні вправи можна відтворювати на будь-якому гаджеті, що має доступ в Інтернет: на комп'ютері, планшеті або телефоні. Друковані версії можна роздрукувати й використовувати їх в якості самостійних навчальних завдань або роздаткового матеріалу. Головною особливістю та найвагомішою перевагою програми *Wordwall* є її шаблони. Вони включають в себе не тільки знайомі дидактичні ігри, які часто зустрічаються в педагогічній практиці, наприклад шаблони «Вікторина», «Сортування за групами» або «Відсутнє слово», але й незвичні, суто ігрові шаблони, наприклад «Полювання на кротів» або «Погоня в лабіринті». Навіть в безкоштовній версії програми можна мати доступ до великого арсеналу ігор.



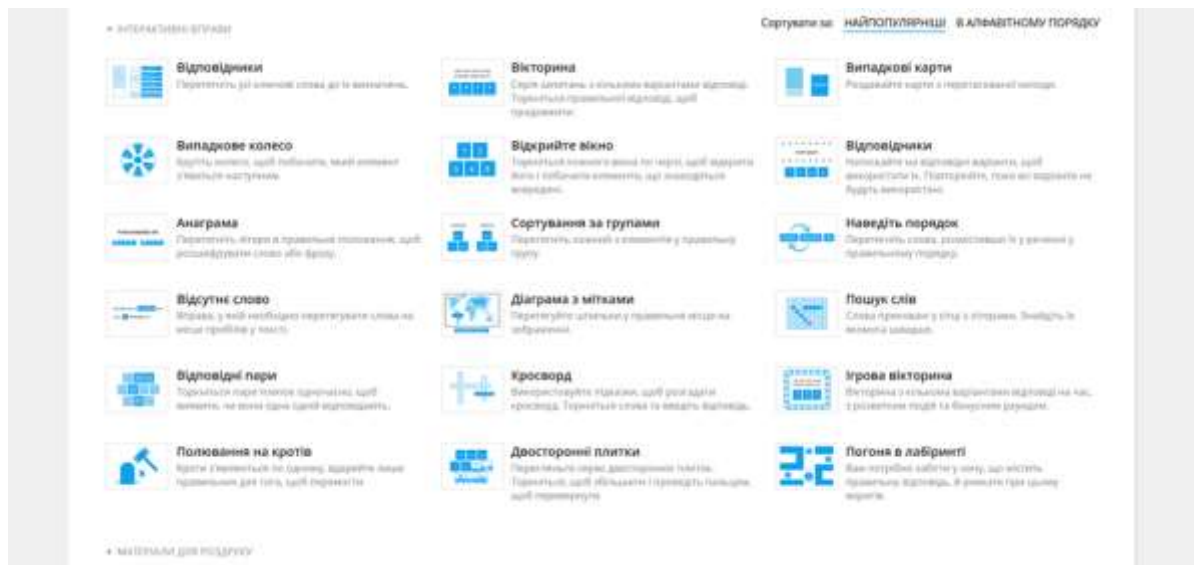


Рисунок 2.12 – Шаблони вправ в програмі *Wordwall*

Для створення свого навчального завдання слід обрати шаблон, а потім ввести свій контент. Можна використовувати наявні версії гри або почати розробку з нуля – це в будь-якому випадку займе мінімум часу.

Підключення *Wordwall* до пошукової системи *Bing* допоможе швидко знайти потрібне зображення – це можна робити одразу в програмі.

Підготувавши ігрову вправу, її можна опублікувати на сайті або відправити посилання учням. Вправи можна персоніфікувати, тобто призначити таке завдання, де учень повинен вказувати своє прізвище. Завдяки цьому є можливість відстежити результати роботи кожного учня окремо.

*LearningApps* [21] – повністю безкоштовний сервіс для створення навчальних ігор та ігрових вправ. Є одним з найпопулярніших онлайн-ресурсів, який найчастіше використовують викладачі у своїй роботі.

Принцип роботи *LearningApps* дуже схожий на *Wordwall*: є можливість створити як власну вправу, так і переробити чуже завдання.

Але в *LearningApps* також наявна так звана «галерея», в якій готові вправи згруповані за темами.



Рисунок 2.13 – Шаблони вправ в програмі *LearningApps*

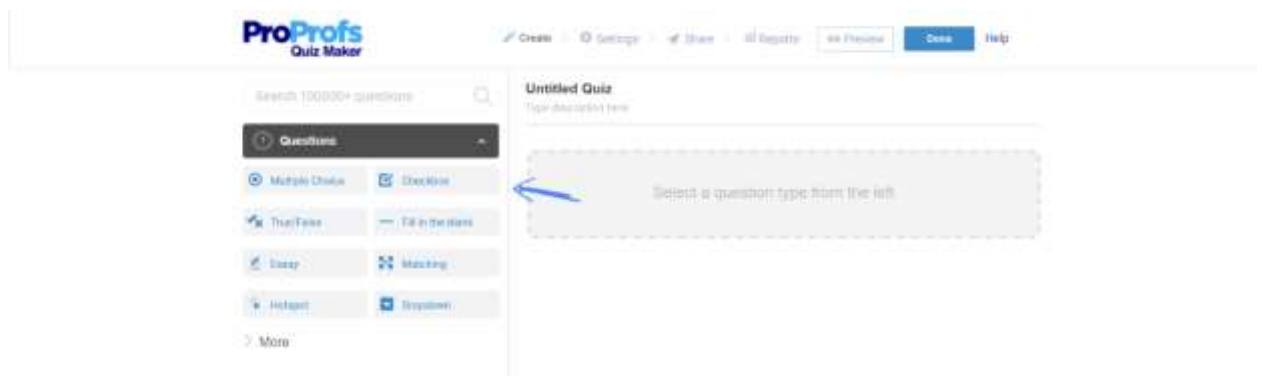
Переваги ресурсу:

- за допомогою шаблонів можна розробити більше 20 видів різноманітних ігрових вправ;
- інтуїтивно зрозумілий інтерфейс і просте створення завдань;
- повністю безкоштовний;
- дає можливість ділитися вправами: їх можна вбудовувати в блог, можна поділитися посиланням з учнями, поширити вправу в соціальних мережах, можна використовувати *QR Code* або скачати вправу та вставити в систему дистанційного навчання, наприклад *Moodle*;
- є можливість створювати класи з метою моніторингу успіхів учнів.

Недоліки ресурсу:

- зовнішній вигляд завдань «застарілий»;
- відсутня повноцінна статистика по виконаним вправам.

*ProProfs* [25] – ще один онлайн-конструктор інтерактивних вправ з тим же функціоналом, що й у програмах *Wordwall* та



*LearningApps*. Він надає можливість створювати тести, пазли, кросворди та інші види інтерактивних завдань.

Рисунок 2.14 – Інструментарій створення вправ в програмі *ProProfs*

Переваги ресурсу:

- наявність аналітики проходження вправ;

Недоліки ресурсу:

- невелика кількість доступних шаблонів;
- не дуже зручний інструментарій створення інтерактивних завдань.

Один з найвідоміших сервісів для створення вікторин – це *Kahoot!* [20]. Він дозволяє створювати інтерактивний контент для

залучення учнів, застосовувати його як в класі, так і для самостійної роботи.

Для того, щоб учні могли взяти участь в вікторині, їм потрібно надати пін-код доступу – його буде висвітлено на екрані перед початком гри.

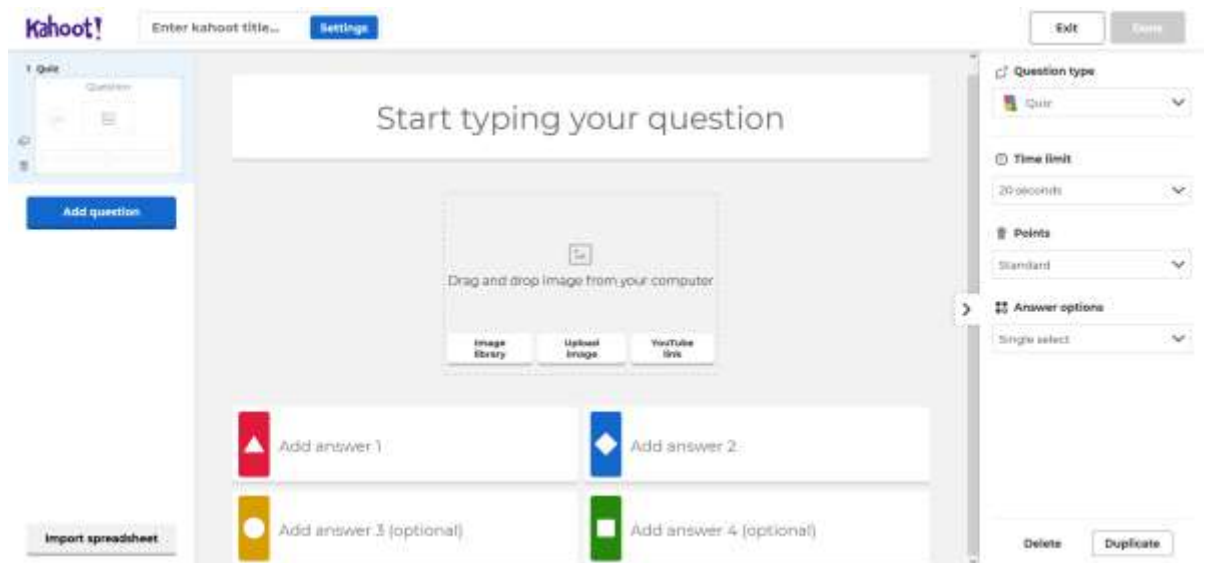


Рисунок 2.15 – Інструментарій створення вікторини в програмі *Kahoot!*

Переваги ресурсу:

- зрозумілий інтерфейс;
- сучасний та яскравий дизайн створюваних вправ;
- до проходження вікторин можна підключити будь-яку кількість учасників;
- можна поділитися посиланням на тест на сайті або в соціальних мережах;
- створену вікторину можна пройти як безпосередньо через мобільний додаток, так і на сайті ресурсу;
- інтерактивний режим – учні в реальному часі бачать, як проходить гра і хто перемагає;

- є можливість дублювати тести, що дозволяє вчителю заощадити багато часу;
- надається статистика відповідей.

Недоліки ресурсу:

- функціонал без платної підписки дуже обмежений, можна створити тільки вікторину й тест типу «Правда/неправда»;
- немає можливості вбудувати тест на сторонній сайт, це можна зробити тільки через посилання.

Отже, підсумовуючи роботу з онлайн-ресурсами, можемо дійти висновку про переваги й недоліки створення власного контенту за допомогою різних програмних засобів. Серед переваг роботи з онлайн-ресурсами можемо відзначити зручність та швидкість їх використання, наявність різноманітних можливостей для створення інтерактивних вправ, а серед недоліків – необхідність сплачувати за розширений інструментарій для створення власного контенту. Очевидно, що не існує ідеальної програми, яка б влаштовувала користувача на всі 100%. Саме тому найважливішим пунктом при оволодінні методами онлайн-навчання є вміння отримати максимум користі й результату навіть при обмеженому інструментарії розробки вправ.

## ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження дозволяють дійти таких висновків.

Граматичну компетентність слідом за С. Ніколаєвою визначаємо як здібність людини не тільки правильно з точки зору граматики оформлювати власні думки, а й розуміти такі ж правильно оформлені висловлювання інших людей – як в усній, так і в письмовій формах. Структура граматичної компетентності складається з граматичних знань, що допомагають розуміти структуру мови, граматичних навичок, що являють собою інтуїтивне продовження знань, їх закріплення, та граматичної усвідомленості – загальної здатності користуватися іноземною мовою.

Грунтуючись на дослідженні О. Абизової, визначаємо онлайн-ресурси як різноманітні медіа-проекти, які націлені на розширення кругозору, підвищення рівня грамотності та обізнаності з певних галузей знань, освоєння прикладних навичок і умінь в різних сферах людської діяльності. Робота з онлайн-ресурсами досить специфічна, вона потребує розуміння мети кінцевого продукту, але це дійсно та компетенція, якою може оволодіти будь-яка людина.

У дослідженні за основу взято класифікації онлайн-ресурсів, розроблені Організацією Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури UNESCO та американською дослідницькою компанією *Metaari*, що займається аналізом ринку онлайн-освіти. За методичним призначенням виділено наступні види онлайн ресурсів: навчальні, тренажери, контролюючі, інформаційно-пошукові та інформаційно-довідкові, демонстраційні, імітаційні та моделюючі, лабораторні, розрахункові, навчально-ігрові та ігрові. За типом навчальних технологій виділяємо успадковані, застарілі типи ресурсів (електронні

курси для самостійного вивчення, цифрову довідкову інформацію та навчання на основі співпраці) та ресурси наступного покоління (симулятивне навчання, ігрове навчання, когнітивне навчання, мобільне навчання та навчання за допомогою штучного інтелекту).

Для розробки системи вправ для формування англійськомовної граматичної компетентності учнів гімназії ми використовували такі види навчальних онлайн-ресурсів, як тренажери, навчально-ігрові та ігрові. Для створення комплексу вправ ми обрали декілька програмних засобів, а саме *Kahoot!*, *LearningApps*, *ProProfs* та *Wordwall*. Всі вправи були розроблені з огляду на навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов від Міністерства освіти і науки України.

На базі онлайн-ресурсу *Wordwall* ми розробили такі вправи: вправу на ідентифікацію для 6-го класу, вправу на перевірку розуміння граматичних структур для 8-го класу, вправу на підстановку зразка мовлення для 5-го класу, вправу для навчання повної відповіді на спеціальне запитання для 5-го класу та вправу на самостійне вживання нової граматичної структури в усному та писемному мовленні для 5-го класу. При створенні вправ цей онлайн-ресурс виявився найзручнішим: він багатофункціональний, містить багато різноманітних шаблонів навіть в безкоштовній версії та простий у використанні.

На базі онлайн-ресурсу *Kahoot!* ми розробили такі вправи: вправу на імітацію зразка мовлення для 6-го класу, вправу для навчання відповіді на загальне запитання для 5-го класу та вправу на трансформацію зразка мовлення для 5-го класу. Програмний засіб *Kahoot!* дозволяє створювати стильні та яскраві вікторини, проводити ігрові змагання в реальному часі за допомогою мобільного додатку, але

в безкоштовному режимі його функціонал досить обмежений – для створення власного контенту доступні лише два шаблони.

На базі онлайн-ресурсу *ProProfs* ми розробили такі вправи: вправу на впізнавання для 7-го класу та вправу на диференціацію для 8-го класу. Завдання, створені на основі програмного засобу *ProProfs*, мають мінімалістський дизайн, що ідеально підходить для навчання старшокласників або студентів, але кількість наявних шаблонів в цьому онлайн-ресурсі досить невелика, а інструментарій для розробки інтерактивних вправ незручний.

На базі онлайн-ресурсу *LearningApps* ми розробили вправу на вибір видо-часової форми за контекстом для 5-го класу. Цей онлайн-ресурс повністю безкоштовний, пропонує більше 20 шаблонів для створення навчально-ігрових завдань, але має занадто застарілий інтерфейс.

Перспективу подальших досліджень вбачаємо у процесі становлення онлайн-ресурсів повноцінним засобом навчання, а також в розвитку та появі нових можливостей для створення інтерактивних вправ в найближчому майбутньому.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абызова, Е. В. Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории. *Педагогика и психология*. 2010. № 3(3). С. 12-16.
2. Богачков Ю. М., Биков В. Ю., Пінчук О. П., Манако А. Ф., Вольневич О. І., Царенко В.О., Ухань П. С., Мушка І. В. Організація середовища дистанційного навчання в середніх загальноосвітніх навчальних закладах : посіб. Київ : Педагогічна думка, 2012. 160 с.
3. Вовк, О. І. Сучасна стратегія формування англомовної граматичної компетенції у студентів-філологів. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. Умань, 2008. №27. С. 5-10.
4. Днепровская Н., Комлева Н. Открытые образовательные курсы. Лекция 4. ООР и открытые учебные курсы. *Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании*. URL: <https://intuit.ru/studies/courses/11860/1152/lecture/18241>
5. Жуков Ю. М., Петровская Л. А., Растянников П. В. Диагностика и развитие компетентности в общении : практ. пособ. Москва : Изд-во МГУ, 1990. 104 с.
6. 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.
7. Лобачев С. Основы разработки электронных образовательных ресурсов. Лекция 4. Порядок разработки электронных образовательных ресурсов. *Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании*. URL: <https://intuit.ru/studies/courses/12103/1165/lecture/19311>
8. Методика викладання англійської мови : навч.-метод. посіб. / уклад. І. В. Холод. Умань : Візаві, 2018. 165 с.

9. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах : підручник / С. Ю. Ніколаєва та ін. 2-ге вид. Київ : Ленвіт, 2002. 328 с.
10. 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, 2003. 273 с.
11. Організація Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури UNESCO. URL: <https://iite.unesco.org/ru/>
12. Скляренко, Н. К. Методика формування іншомовної граматичної компетенції в учнів загальноосвітніх навчальних закладів. *Іноземні мови*. 2011. № 1. С. 15-25.
13. Хельбиг, Г. Грамматика и преподавание иностранных языков. *Иностранные языки в школе*. 1976. № 3. С. 28-34.
14. Цифровые инструменты и сервисы для учителя. *Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании*. 2020. URL: <https://stepik.org/course/56395/info>
15. Черноватый Л. Н. Психолингвистические основы теории педагогической грамматики. Харьков : Основа, 1992. 245 с.
16. Adkins S. S. The 2016 Global Learning Technology Investment Patterns. *Metaari advanced learning technology research*. 2017. 43 p.
17. Coursera. URL: <https://ru.coursera.org/>
18. Degreed. URL: <https://degreed.com/>
19. Dirven R. Pedagogical Grammar. *Language Teaching*. 1990. Vol. 23, No 1. P. 1-18.
20. Kahoot! URL: <https://kahoot.com/>
21. LearningApps. URL: <https://learningapps.org/>
22. Metaari's Learning Technology Research Taxonomy. Research Methodology, Product Definitions and Licensing Model. *Metaari advanced learning technology research*. 2017. 60 p.

23. Okore A. M., Asogwa C. N., Okpala H. N. Online Resources and Web Research. *Introduction to the use of the library and study skills. Second Edition*. Nsukka, 2009. P. 125-140.
24. Prometheus. URL: <https://prometheus.org.ua/>
25. ProProfes. URL: <https://www.proprofs.com/>
26. The Best eLearning Authoring Tools. URL: <https://uk.pcmag.com/migrated-46739-onlinecloud-backup-services/85068/the-best-elearning-authoring-tools>
27. Wordwall. URL: <https://wordwall.net/>

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Інтернет-посилання на систему вправ,

#### розроблену з використанням онлайн-ресурсів

1. Вправа на впізнавання для 7-го класу – <https://www.proprofs.com/quiz-school/manage/?id=3131286>
2. Вправа на диференціацію для 8-го класу – <https://www.proprofs.com/quiz-school/manage/?id=3131334>
3. Вправа на ідентифікацію для 6-го класу – <https://wordwall.net/resource/14634424>
4. Вправа на вибір видо-часової форми за контекстом для 5-го класу – <https://learningapps.org/display?v=p15w9tc5k21>
5. Вправа на перевірку розуміння граматичних структур для 8-го класу - <https://wordwall.net/resource/14636272>
6. Вправа на імітацію зразка мовлення для 6-го класу – <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=0b0b7a76-a016-4fa1-8aba-5173a532548a>
7. Вправа на підстановку зразка мовлення для 5-го класу – <https://wordwall.net/resource/14640800>
8. Вправа для навчання повної відповіді на спеціальне запитання для 5-го класу – <https://wordwall.net/resource/14642834>
9. Вправа для навчання відповіді на загальне запитання для 5-го класу – <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=ddcbcd1c-2d92-417f-84b8-81141c565cdc>
10. Вправа на трансформацію зразка мовлення для 5-го класу – <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=63ed09f7-1a83-40f9-9268-3851a4ceb173>
11. Вправа на самостійне вживання нової граматичної структури в усному та писемному мовленні для 5-го класу – <https://wordwall.net/resource/14649067>