

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології, журналістики та
мистецтв
Кафедра англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова

ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ ТА ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ УЧНІВ
ГІМНАЗІЇ

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: здобувачка 08-251М групи
Спеціальності 014 Середня освіта
Спеціалізації 014.021 Англійська мова і
література
Освітня програма Середня освіта
(мова і література англійська)

Пилипів Яна Миколаївна

Керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент Кіщенко Юлія Володимирівна

Рецензент: Черевань Вікторія Миколаївна,
спеціаліст вищої категорії, старший учитель
Херсонського багатопрофільного ліцею №
20 Херсонської міської ради

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ ТА ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ.....	6
1.1. Загальна характеристика онлайн платформ та ігрових технологій.....	6
1.2. Види онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів.....	13
РОЗДІЛ 2. МЕТОДОЛОГІЯ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ ТА ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ.....	19
2.1. Психолого-вікові передумови використання методу гри на уроках англійської мови в гімназії.....	19
2.2. Методика використання онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів англійської мови гімназії.....	27
ВИСНОВКИ.....	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	42
ДОДАТКИ.....	46

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасний світ дуже швидко змінюється завдяки цифровим технологіям, зокрема це не могло не вплинути на освіту. Звичайні методи навчання, під час використання яких вчитель просто передає інформацію, не завжди працюють, адже сьгоднішні школярі буквально вирости з гаджетами. Тому стає критично важливо почати використовувати онлайн-інструменти та ігри, щоб зробити навчання більш цікавим, доступним і гнучким, а головне – щоб учні хотіли вчитися. Для гімназій, де потрібно не лише дати знання, а й навчити важливих навичок (компетентностей), такі інтерактивні підходи мають величезний потенціал для кращого засвоєння матеріалу.

Онлайн-платформи, наприклад, *Google Classroom*, *Moodle*, а також сервіси для тестів типу *Kahoot!* чи *LearningApps* – дають нові можливості. Вони дозволяють персоналізувати навчання, тобто підлаштовувати його під потреби кожного учня, швидко давати зворотний зв'язок і розвивати самостійність. Вчитель може гнучко керувати процесом, а учні можуть навчатися у зручному для них темпі та з використанням різних форматів, чи то відеоурок, чи інтерактивне опитування, чи віртуальна лабораторія. Це робить процес живішим і ефективнішим.

Ігрові елементи та технології – це не просто розвага. Вони суттєво підвищують мотивацію до навчання, допомагають розвивати критичне мислення, вчать працювати в команді та бути креативними. Гейміфікація є потужним педагогічним інструментом, вона використовує психологічні механізми, зокрема зацікавлення, винагороду та дух змагання. Використання цього підходу в гімназії формує позитивне ставлення до школи, що особливо цінно, коли йдеться про підлітків.

З огляду на сказане вище, дослідження того, як саме онлайн-платформи та ігрові технології можуть зробити навчання в гімназії більш інтерактивним, є дуже важливим. Воно допоможе покращити методи викладання, підвищити

якість освіти і краще підготувати учнів до життя в сучасному цифровому світі, що постійно змінюється. Це має пряму практичну користь для всіх учасників освітнього процесу.

Мета дослідження: здійснити аналіз та висвітлити практичні аспекти використання онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів гімназії.

Об'єкт дослідження: процес навчання англійської мови учнів гімназичного віку.

Предмет дослідження: особливості використання онлайн платформ та ігрових технологій як засобів інтерактивного навчання англійської мови учнів гімназії.

Мета, об'єкт і предмет дослідження обумовлюють вирішення таких **завдань:**

1. Надати загальну характеристику сучасних онлайн платформ та ігрових технологій.
2. Здійснити систематизацію видів онлайн платформ та ігрових технологій з метою інтерактивного навчання учнів.
3. Розкрити психологічні та вікові передумови використання ігрових технологій на уроках англійської мови в гімназії;
4. Висвітлити практичні аспекти використання онлайн платформ та ігрових технологій з метою інтерактивного навчання учнів.

Методи дослідження:

1. Аналіз психологічної, педагогічної та наукової літератури щодо використання онлайн платформ та ігрових технологій в освіті.
2. Синтез та узагальнення наукових підходів до організації інтерактивного навчання учнів середнього шкільного віку.
3. Класифікація та систематизація існуючих онлайн платформ та ігрових методів для освітнього середовища.
4. Спостереження за освітнім процесом учнів гімназії під час використання онлайн платформ та ігрових технологій.

Теоретична значущість роботи полягає в узагальненні та систематизації науково-методичних підходів до використання онлайн платформ та ігрових технологій у процесі вивчення англійської мови в гімназії, а також у поглибленні теоретичних уявлень про інтерактивне навчання як важливу складову сучасної іншомовної освіти.

Практичне значення результатів дослідження полягає в тому, що запропоновані методичні підходи до використання онлайн платформ та ігрових технологій можуть бути безпосередньо впроваджені в практику роботи вчителів англійської мови в гімназіях для підвищення ефективності та мотивації учнів у навчальному процесі. Результати можуть бути використані при розробці інтерактивних уроків, позакласних заходів, а також у підвищенні цифрової компетентності педагогів.

Роботу виконано у відповідності до науково-дослідної теми кафедри англійської філології та світової літератури імені професора Олега Мішукова **«Формування професійної компетентності майбутніх учителів та викладачів іноземних мов в умовах диджиталізації»** (державний реєстраційний номер 0123U104064)

Апробація роботи. Основні результати дослідження були представлені в доповіді на XVI Всеукраїнській науково-технічній конференції «Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі» на тему «Використання онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів гімназії» (Херсон-Хмельницький, 27-28 квітня, 2025 року).

Структура роботи. Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, що містить 34 найменування.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ ТА ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ

1.1. Загальна характеристика онлайн платформ та ігрових технологій

Сучасна система освіти стикається з необхідністю впровадження нових підходів до навчання, які б відповідали вимогам інформаційного суспільства. Усе частіше виникає потреба в методах, що здатні активізувати освітній процес і зробити його більш динамічним та гнучким.

Традиційні форми викладання, що передбачають переважно пасивне засвоєння матеріалу, не завжди забезпечують належний рівень залученості учнів та не сприяють формуванню критичного мислення. Це створює потребу в пошуку більш ефективних педагогічних стратегій, які активізують розумову діяльність і мотивують учнів до навчання.

Одним із перспективних напрямів у цьому контексті є застосування інтерактивних методів навчання, які передбачають постійну взаємодію між учнями та вчителем. Такі методи створюють умови для формування ключових компетентностей, зокрема навичок співпраці, критичного мислення, комунікації та самостійного прийняття рішень. У сучасних умовах освіта має не лише передавати знання, а й формувати здатність учнів адаптуватися до нових викликів [5, с. 15].

Аналіз сучасних наукових джерел свідчить про постійну еволюцію інтерактивних методів навчання, особливо у зв'язку зі стрімким розвитком цифрових технологій. Зокрема, результати новітніх досліджень демонструють, що використання інтерактивних підходів позитивно впливає на якість освіти: підвищується рівень мотивації учнів, розвивається критичне мислення, формуються комунікативні навички та покращується запам'ятовування навчального матеріалу. У багатьох наукових публікаціях особлива увага

приділяється різноманітним формам інтерактивного навчання [20]. Наприклад, проєктна діяльність дає змогу учням застосовувати здобуті знання на практиці, рольові ігри сприяють розвитку емоційного інтелекту та соціальної взаємодії, а дискусії вчать обґрунтовувати власну точку зору. Також ефективними виявилися кейс-методи, які стимулюють аналітичне мислення, та сучасні цифрові формати, такі як вебінари, онлайн-дискусії й ігрові технології, що сприяють зростанню зацікавленості учнів у процесі навчання [5, с. 15].

Одним із найактуальніших напрямів у сучасній педагогіці є гейміфікація. Зарубіжні дослідники С. Дічев та Д. Дічева у своїй аналітичній роботі наголошують, що гейміфіковані елементи здатні істотно підвищити рівень залученості студентів і їхню внутрішню мотивацію до навчання [31].

Ще однією перспективною технологією в освіті є використання віртуальної та доповненої реальності (VR/AR). Як зазначає Й. Радіанті, ці інструменти значно покращують засвоєння навчального матеріалу, особливо у тих предметних галузях, де необхідне об'ємне чи просторове уявлення, наприклад у природничих науках або географії [33].

Крім того, інтерактивні онлайн-платформи та інструменти для колаборативної роботи стають дедалі більш значущими в умовах дистанційного та змішаного навчання. Г. К. Шталь розглядає як теоретичні, так і практичні аспекти впровадження таких технологій у навчальний процес, підкреслюючи їхню здатність забезпечити ефективну взаємодію між усіма учасниками освітнього середовища [34].

На завершення варто зазначити, що сучасна педагогіка активно рухається у напрямі персоналізації навчання. Адаптивні освітні платформи, які базуються на аналізі даних про навчальні потреби кожного учня, дозволяють створювати індивідуалізовані траєкторії навчання, що істотно підвищує його ефективність.

Як зазначають І. Лях, О. Савенков, В. Чобаль та К. Гладкий, інтерактивні методи навчання – це особлива форма організації пізнавальної діяльності, яка спрямована на досягнення конкретних педагогічних цілей. Однією з таких цілей є створення сприятливих умов, у яких кожен здобувач освіти може

відчути себе успішним, упевненим у власних інтелектуальних здібностях. Основна ідея інтерактивного навчання полягає в залученні всіх учасників освітнього процесу до активного пізнання, осмислення набутих знань та їхнього практичного застосування. Такий підхід передбачає діалогову форму навчання, у якій постійно відбувається взаємодія між викладачем і студентами [5, с. 16].

Інтерактивні методи навчання активізують пізнавальну діяльність студентів, сприяють розвитку критичного мислення, креативності, комунікативних і командних навичок. Вони підвищують інтерес до навчання, полегшують розуміння та засвоєння матеріалу.

Однією з ключових переваг таких методів є зростання мотивації. Проєктна діяльність, рольові ігри, дискусії та сучасні технології – зокрема гейміфікація й віртуальна реальність – роблять навчання динамічним і захопливим. Студенти активно включаються в процес, відчувають відповідальність за командні результати й власний прогрес.

Інтерактивне навчання також сприяє кращому засвоєнню знань. Застосування кейс-методів і практичних завдань дозволяє побачити, як теорія працює на практиці, та формує навички самостійного пошуку, аналізу інформації й критичного мислення.

Соціальні компетентності також активно розвиваються: навчання в групах, обговорення й рольові ситуації формують навички комунікації, емпатії, вміння слухати й аргументовано висловлюватися. Онлайн-дискусії й вебінари сприяють розвитку міжкультурної взаємодії.

Інтерактивні підходи позитивно впливають і на самооцінку. Студенти, залучені до активного навчального процесу, почуваються впевненіше, краще усвідомлюють свої можливості. Викладач виступає як партнер і наставник, що підтримує, а не контролює.

Насамкінець, інтерактивні методи сприяють створенню позитивної, відкритої атмосфери в аудиторії, де кожен може вільно висловити думку. Це

забезпечує комфортне середовище, стимулює до взаємодії, знижує психологічну напругу та робить навчання приємнішим [5, с. 17].

С. Крамаренко наголошує, що для досягнення ефективності навчального процесу за умов інтерактивного підходу необхідно дотримуватися таких принципів:

1. Цілісного підходу до організації навчання з урахуванням комунікативно-ситуативного аспекту;
2. Забезпечення інтерактивної взаємодії;
3. Застосування диференційованого підходу;
4. Врахування індивідуальних особливостей кожного учня;
5. Гнучкості у виборі форм і режиму проведення уроків;
6. Наявності проблемності як у підборі навчального контенту, так і в організації освітнього процесу загалом [20, с. 158].

Ураховуючи вищезазначене, стає очевидним, що ефективно впровадження інтерактивних методів навчання потребує використання сучасних цифрових рішень, які б забезпечували гнучкість, доступність та залучення учнів до активної пізнавальної діяльності. Онлайн-платформи та ігрові технології є тими інструментами, які дозволяють реалізувати принципи інтерактивного підходу в умовах як традиційної, так і дистанційної освіти. Їх застосування відкриває нові можливості для персоналізації навчання, створення динамічного навчального середовища та розвитку ключових компетентностей учнів.

Варто зазначити, що метод гри є особливо ефективним у навчанні учнів гімназій, зокрема учнів 5–8 класів, оскільки відповідає їхнім віковим особливостям психічного та особистісного розвитку.

У цьому періоді діти переходять із молодшого шкільного віку до підліткового, що супроводжується значними змінами в когнітивній, емоційній та соціальній сферах. Учні 10–14 років активно розвивають абстрактне мислення, у них зростає потреба у самовираженні, самостійності та визнанні з

боку однолітків. Водночас залишається високою потреба в емоційно насиченій, захоплюючій діяльності, яка стимулює інтерес до навчання [1].

Гра як метод навчання поєднує пізнавальну активність із елементами змагання, творчості, уяви та взаємодії, що повністю відповідає віковим потребам учнів гімназії. Вона дозволяє перетворити освітній процес на живу, цікаву і мотивуючу діяльність, сприяючи засвоєнню складного навчального матеріалу через емоційне включення та практичне застосування знань. Крім того, ігрові методи стимулюють розвиток комунікативних навичок, критичного мислення та вміння працювати в команді – важливих компетентностей сучасного школяра [13].

Далі доцільно розкрити сутність онлайн платформ та ігрових технологій, що застосовуються в освітньому процесі.

Онлайн-платформи для навчання є сучасним інструментом, що забезпечує доступ до різноманітного навчального матеріалу в цифровому форматі. Вони створені для підтримки освітнього процесу, надаючи користувачам можливість отримувати знання в зручний час і в будь-якому місці. Такі платформи часто включають структуровані курси, інтерактивні вправи, відеолекції, тести та інші навчальні ресурси, які сприяють глибшому засвоєнню інформації.

Крім того, онлайн-платформи підтримують комунікацію між учнями та викладачами, а також між самими учасниками навчального процесу, що сприяє обміну досвідом і розвитку командної роботи. Вони допомагають організувати навчальну діяльність, враховуючи індивідуальні потреби користувачів, та забезпечують зворотній зв'язок для контролю рівня засвоєння матеріалу.

Важливими характеристиками онлайн-платформ є їхня функціональність, зручність використання, актуальність та якість представленої інформації. Варіативність таких платформ визначається різноманітністю доступних курсів і методів навчання, що дозволяє адаптувати освітній процес під різні вікові групи та рівні підготовки учнів. Загалом, онлайн-платформи є ефективним

засобом для організації інтерактивного, гнучкого і персоналізованого навчання [22, с. 1409–1410].

Будь-яка освітня онлайн-платформа повинна бути орієнтована, по-перше, на слухачів курсів – тих, хто обирає та проходить доступні на платформі курси, а по-друге – на авторів курсів. Це необхідно для максимального спрощення та розширення можливостей створення курсів на платформі.

Основна увага приділяється комфортному навчанню, тому можливості таких платформ розглядаються саме з позицій користувачів. До основних характеристик належать:

1. Багатоканальний доступ, який дозволяє заходити на курс з будь-якого пристрою та навіть одночасно з кількох;
2. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс із розвиненим пошуком як за ключовими словами, так і за напрямками;
3. Функції планування, що інформують про розклад занять та інші важливі події;
4. Інструменти відстеження прогресу, які дають змогу користувачам бачити результати тестів і загальний рівень засвоєння матеріалу;
5. Елементи гейміфікації у вигляді електронних значків, балів і таблиць лідерів, що стимулюють мотивацію та полегшують опанування нових навичок;
6. Форуми та портали для обговорень, які забезпечують можливість спілкування між користувачами, обговорення тем курсу, звернення до авторів за консультаціями та порадами [8].

Також варто зазначити, що гра є одним із найдавніших методів навчання і виховання в педагогіці. Водночас у сучасній системі освіти, що швидко змінюється, ігрові технології переживають активний розвиток і посідають важливе місце у навчальному процесі. Як підкреслює Г. Селевко, ігрові технології являють собою цілісний комплекс, що охоплює певний фрагмент навчання, поєднаний спільним змістом і сюжетом, який розвивається паралельно з основним навчальним матеріалом [24, с. 16].

І. М. Дичківська визначає ігрові технології як форму взаємодії між педагогом і учнями, що спрямована на формування навичок розв'язання складних завдань через компетентний вибір альтернатив у рамках певного сюжету [7, с. 275]. Використання ігрових технологій вимагає ретельного планування, постановки освітніх цілей і завдань, підготовки вчителя, підбору відповідних матеріалів і ресурсів, а також мотивації учнів до активної участі в грі. Важливою складовою є проведення самої гри, підбиття підсумків, узагальнення результатів та рефлексія.

З кожним роком зростає необхідність у застосуванні ігрових технологій у навчанні, оскільки їх значення важко переоцінити. Особливо широко вони використовуються у початковій школі через численні переваги, зокрема: підвищення пізнавальної активності та інтересу учнів, створення ситуації успіху, розширення світогляду та життєвого досвіду, реалізацію особистісно орієнтованого підходу, врахування індивідуальних потреб і особливостей школярів.

Ігрові технології стимулюють мотивацію до навчання, формують позитивне ставлення до творчої пізнавальної діяльності, сприяють розвитку пам'яті, мислення, уваги та уяви. Вони також допомагають створити сприятливий психологічний мікроклімат у колективі, запобігають виникненню психологічних проблем і підтримують гармонійний розвиток особистості.

Крім того, ігрові методи сприяють розвитку інтелектуальних здібностей, творчого потенціалу, комунікативних навичок, умінню працювати в команді, знаходити компроміси, засвоювати правила поведінки в різних життєвих ситуаціях та формувати відповідальність за доручені завдання [21, с. 92].

Отже, онлайн платформи та ігрові технології сьогодні є важливими інструментами модернізації освітнього процесу, що забезпечують активну взаємодію учнів із навчальним матеріалом та стимулюють їхню мотивацію до навчання. Вони поєднують у собі зручність доступу до різноманітних ресурсів, інтерактивність і можливості персоналізації, що відповідає сучасним вимогам інформаційного суспільства. Ігрові технології, у свою чергу, створюють

емоційно насичене навчальне середовище, що сприяє кращому засвоєнню знань, розвитку творчих та комунікативних навичок, а також формуванню ключових компетентностей. Таким чином, онлайн платформи разом із ігровими методами становлять комплексний підхід до інтерактивного навчання, який відкриває нові перспективи для ефективного розвитку учнів у гімназійному віці.

1.2. Види онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів

Для забезпечення ефективного інтерактивного навчання учнів гімназії варто проаналізувати основні види онлайн-платформ [11], що активно застосовуються в сучасній освітній практиці. Вивчення таких платформ дозволяє визначити їхню функціональність, доступність, інтерактивність, можливості індивідуалізації навчального процесу, а також зручність для педагогів та учнів. Особливу увагу слід приділити вітчизняним ресурсам, а також міжнародним платформам, які надають широкі можливості для організації дистанційного та змішаного навчання, розвитку пізнавальної активності та формування ключових компетентностей.

Prometheus – український громадський проєкт, що надає безкоштовний доступ до масових відкритих онлайн-курсів. Для вивчення англійської мови цінними є курси з підготовки до ЗНО та міжнародних іспитів (наприклад, TOEFL, IELTS), які охоплюють граматику, лексику та тренування навичок читання й аудіювання. Формат відеолекцій і тестів сприяє самостійній роботі, розвитку тайм-менеджменту та формуванню академічної англійської.

Ed-Era – сучасна студія онлайн-освіти, яка створює інтерактивні підручники та курси. У межах англійської мови пропонує інтерактивні граматичні тренажери, вправи з аудіювання на основі автентичних матеріалів та завдання для розвитку критичного мислення через аналіз англомовних текстів і відео [11].

iLearn – освітній проєкт із комплексною підготовкою до ЗНО, який включає англомовний блок з вебінарами носіїв мови, подкастами та вправами на відпрацювання вимови. Платформа дозволяє тренувати письмо через написання есе, а також аудіювання за допомогою прослуховування реальних діалогів і монологів.

Moodle – потужна безкоштовна LMS-платформа, яка використовується для створення повноцінних курсів з англійської мови. Дає змогу розміщувати мультимедійні матеріали (відео, аудіо, інтерактивні тести), проводити усні онлайн-опитування, організовувати роботу в парах і групах для відпрацювання говоріння.

Мій Клас – українська електронна освітня платформа, що містить розділи з англійської мови для різних класів, із теорією, вправами на граматику та лексику, а також інтерактивними тестами. Може використовуватися як для закріплення шкільного матеріалу, так і для індивідуального повторення [11].

Padlet – цифровий інструмент для створення віртуальних стін, який у вивченні англійської допомагає організовувати спільні проєкти, наприклад, створення інтерактивних словників, тематичних колажів із підписами англійською, обмін відеопроєктами чи написаними текстами.

LearningApps.org – ресурс для створення інтерактивних вправ, який широко застосовується на уроках англійської мови для тренування словникового запасу (наприклад, «знайди пару» для ідіом), граматичних конструкцій, аудіювання з подальшим виконанням завдань.

Classtime – інструмент для створення інтерактивних тестів з англійської, у тому числі з відкритими питаннями, які стимулюють письмо, або завдань з аудіо- чи відеофрагментами для перевірки розуміння почутого. Звіти допомагають учителю бачити прогрес кожного учня у конкретних мовних навичках.

Equity Maps – додаток для організації дискусій англійською, що дає змогу фіксувати рівень участі учнів під час говоріння, візуалізувати баланс

спілкування та мотивувати менш активних учнів висловлюватися. Може використовуватися для дебатів, рольових ігор і дискусій на задану тему [11].

Google Classroom – безкоштовна платформа від Google, що спрощує організацію навчального процесу. У викладанні англійської мови використовується для розміщення граматичних і лексичних завдань, перевірки письмових робіт (есе, листів), надання аудіо- та відеоматеріалів для аудіювання, а також організації онлайн-дискусій. Інтеграція з *Google Docs* і *Google Drive* дозволяє легко перевіряти вправи з письма та редагувати їх у режимі реального часу.

Google Sites – сервіс для створення навчальних сайтів, що може слугувати електронним портфоліо з англійської мови, де учні публікують власні тексти, відеопрезентації та творчі роботи англійською. Можна систематизувати матеріали за темами: граматики, лексика, читання, аудіювання.

Google Forms – інструмент для створення тестів та опитувань, який у навчанні англійської застосовується для перевірки знань з граматики, словникового запасу, розуміння тексту й аудіо. Автоматичний підрахунок результатів допомагає вчителю швидко оцінити рівень засвоєння матеріалу й надати цільовий зворотний зв'язок [11].

Zoom – популярний сервіс для відеозв'язку, зручний для проведення онлайн-уроків англійської. Функції «групових кімнат» дають змогу організовувати рольові ігри, парні діалоги та дискусії, а демонстрація екрану дозволяє працювати з інтерактивними вправами, фільмами чи презентаціями англійською мовою.

Google Meet – альтернатива *Zoom*, інтегрована з *Google Classroom*, яка забезпечує стабільні відеоуроки англійської мови. Підходить для проведення розмовних клубів, тренування усного мовлення, спільного перегляду та обговорення англомовних відео.

ClassDojo – освітня платформа для відстеження активності та поведінки учнів у реальному часі [11]. У викладанні англійської мови може використовуватися для заохочення учнів до активної участі в усних завданнях,

своєчасного виконання домашніх завдань англійською та розвитку командної роботи під час мовних проєктів.

Kahoot – онлайн-платформа для створення інтерактивних вікторин, яка чудово підходить для закріплення англійської лексики, граматичних структур та знань з культури англомовних країн. Ігровий формат підвищує залученість учнів, а можливість роботи в команді стимулює комунікацію англійською [32].

Lingua Attack – інноваційна онлайн-платформа для вивчення іноземних мов, яка пропонує інтерактивні вправи на основі фрагментів фільмів, серіалів і новин англійською. Забезпечує роботу над розумінням автентичного мовлення, розширення словникового запасу та вдосконалення граматичних навичок у контексті [15].

Ігрові технології в інтерактивному навчанні – це використання елементів гейміфікації для засвоєння англійської мови: мовні квести, рольові ігри, лексичні батли, граматичні марафони. Вони стимулюють учнів спілкуватися англійською, розвивають командний дух і підвищують мотивацію через емоційно насичене навчання [29].

Далі варто розкрити детальніше кілька видів ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів.

Рольові ігри – у викладанні англійської мови це ефективний спосіб моделювання реальних чи вигаданих ситуацій, де учні виконують ролі співрозмовників, журналістів, туристів, підприємців або навіть літературних персонажів [2]. Така діяльність сприяє розвитку навичок говоріння та слухання, формує вміння вести діалог англійською, аргументувати власну позицію, розширює словниковий запас і підвищує впевненість у спілкуванні.

Навчальні квести – у викладанні англійської мови квест може будуватися на основі сюжетної лінії, де учні виконують серію завдань, щоб дістатися «фінальної мети» [30]. Це можуть бути пошуки «мовних підказок» у текстах, розшифровка діалогів, вирішення граматичних головоломок або пошук потрібної інформації в автентичних джерелах. Такий підхід стимулює інтерес

до навчання, формує навички читання, розширює словниковий запас і розвиває вміння працювати в команді англійською мовою.

Інтерактивні ігри – у процесі вивчення англійської часто мають форму вікторин, лексичних марафонів, граматичних марафонів або онлайн-змагань на швидкість і правильність відповіді. Вони допомагають у ненав'язливий, ігровий спосіб закріплювати граматику, лексику, вимову та сприяють формуванню мовленнєвих та читацьких навичок. Завдяки елементу змагання інтерактивні ігри підвищують мотивацію учнів, активізують їхню увагу та створюють позитивну емоційну атмосферу під час уроку.

Імітації та симуляції – дають можливість створити максимально наближені до реальних умови для мовленнєвої практики: від симуляції інтерв'ю чи ділової зустрічі англійською до відтворення ситуацій у готелі чи в аеропорту [30]. Це розвиває *functional language skills* (мовлення у конкретних життєвих ситуаціях), допомагає подолати мовний бар'єр і вчить оперативно добирати потрібні мовні засоби.

Інтерактивні дошки та мультимедійні засоби – у викладанні англійської використовуються для демонстрації відео, інтерактивних вправ, онлайн-тестів і спільних завдань на екрані. Це дає можливість опрацьовувати автентичні матеріали, проводити інтерактивні вікторини на закріплення лексики, аналізувати тексти та аудіо в режимі реального часу, поєднуючи читання, письмо та говоріння.

Навчальні ігри – у вивченні англійської мови можуть бути спрямовані на відпрацювання граматики, лексики чи вимови через змагальні формати (*quiz games, word puzzles, grammar races*) [30]. Ігрова форма допомагає знизити стрес під час мовленнєвої практики, мотивує до повторення вивченого матеріалу та забезпечує активне залучення всіх учнів, незалежно від рівня підготовки.

Підсумовуючи, варто зазначити, що види онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів формують широкий спектр інструментів, які значно підвищують ефективність освітнього процесу. Онлайн платформи забезпечують доступ до різноманітного навчального контенту,

сприяють організації дистанційної та змішаної форми навчання, а також дозволяють адаптувати освітній процес під індивідуальні потреби учнів. Ігрові технології, у свою чергу, роблять навчання більш динамічним, мотивуючим і емоційно насиченим, активізуючи пізнавальну діяльність та розвиток важливих компетентностей, таких як критичне мислення, комунікація і вміння працювати в команді. Комплексне використання цих інструментів сприяє формуванню комфортного, сучасного та продуктивного освітнього середовища, яке відповідає вимогам сучасного інформаційного суспільства.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДОЛОГІЯ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ ТА ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ УЧНІВ ГІМНАЗІЇ

2.1. Психолого-вікові передумови використання методу гри на уроках англійської мови в гімназії

Питання використання методу гри на уроках англійської мови базується на психолого-вікових особливостях учнів. Гра як навчальний засіб враховує природну потребу дітей у творчій діяльності, активній взаємодії та емоційному переживанні, що сприяє кращому засвоєнню мови. Розуміння вікових закономірностей розвитку дозволяє ефективно застосовувати ігрові методи для стимулювання пізнавальної активності, розвитку мовних навичок і формування мотивації до вивчення англійської.

Н. П. Пихтіна наголошує, що гра є унікальною формою дитячого життя, створеною або сформованою суспільством з метою регулювання розвитку дітей. У цьому контексті вона виступає як своєрідне педагогічне явище, створене не окремими індивідами, а суспільством у цілому. Процес появи та розвитку гри був масовим явищем, в якому природно-історичні закономірності проявлялися через різноманітну свідому діяльність окремих людей [14, с. 19].

У наукових джерелах гра розглядається як:

1. Специфічне ставлення особистості до навколишнього світу;
2. Особливий вид діяльності дитини, що змінюється і розвивається як її суб'єктивна активність;
3. Соціально визначена і засвоєна дитиною форма діяльності або ставлення до світу;
4. Специфічний зміст процесу засвоєння;
5. Діяльність, під час якої відбувається розвиток психіки дитини;

6. Соціально-педагогічна форма організації дитячого життя, або «дитяче суспільство» [14, с. 19].

Дослідники зазначають, що грі притаманні такі соціально-психологічні та педагогічні функції:

1. Орієнтаційна – створення уявної ситуації, яка спрямовує дитину на освоєння певних норм поведінки у суспільстві, набуття практичних навичок, умінь та духовних цінностей;

2. Коректувальна – функція, що впливає на свідомість дитини, допомагаючи їй змінити свою поведінку, адже в грі дитина прагне перевищити рівень своєї звичайної поведінки;

3. Заміщувальна – коли об'єкти зберігають свої властивості, але їх значення переноситься, тобто у грі дитина оперує значеннями слів, які замінюють реальні речі;

4. Розвивальна – гра сприяє ефективному розвитку всіх психічних процесів у дітей, таких як пам'ять, сприйняття, мислення, увага, орієнтування в просторі та часі, а також розвиток мовлення;

5. Терапевтична – використовується для корекції різних поведінкових відхилень у дітей, зокрема непристосованості, агресивності чи замкнутості [3, с. 47].

Гра є провідним видом діяльності для дитини дошкільного віку, оскільки вона задовольняє базові потреби малюка та сприяє його психічному розвитку. Саме в процесі гри формуються основи для подальшого розвитку інших видів діяльності.

Основні потреби дитини, які задовольняє гра, включають:

— Потребу в самостійності та активній участі у житті дорослих. Як зазначав К. Ушинський, «у грі дитина проживає те життя, яке очікує її в майбутньому».

— Потребу в пізнанні навколишнього світу, що є важливою умовою повноцінного розвитку. Н. Крупська підкреслювала, що «гра — це важлива форма навчання».

— Потребу в активних діях, особливо рухливих, яка задовольняється різноманітними іграми.

— Потребу в спілкуванні, що реалізується в ігрових групах за інтересами. Це сприяє розвитку комунікативних навичок, толерантності, здатності до співпраці та колективізму [14, с. 23].

Щодо психічного розвитку дитини, у грі відбуваються такі важливі процеси:

— Формуються основні психічні новоутворення, необхідні для подальшого розвитку.

— Розвиваються пізнавальні психічні процеси, зокрема уява, що проявляється у здатності створювати уявні ситуації та переносити функції одного предмета на інші.

У надрах гри також зароджуються та поступово диференціюються інші види діяльності, такі як праця та навчання. Це проявляється в умінні дитини ставити мету, планувати та досягати її у грі, а також переносити набуті навички в інші сфери діяльності [14, с. 23].

Ігрова діяльність є ефективним засобом виховання дитини, оскільки у процесі виконання ролей та перебування в уявній ситуації дитина засвоює необхідні якості та приміряє їх на себе. Виховний вплив має і зміст ігрової взаємодії, який може формувати як негативні, так і позитивні риси особистості.

Цей вид діяльності виступає самостійним способом розвитку, що сприяє формуванню відповідальності та незалежності. Важливе значення мають іграшки, які допомагають дитині вчитися підпорядковуватися нормам і правилам поведінки. Завдяки уяві та фантазії ігрова форма створює умови для творчого розвитку.

Гра є необхідною формою організації життя дітей. Різноманітні дидактичні та рухливі ігри широко застосовуються як засіб виховної роботи в дошкільних закладах. Для дитини цей процес є не лише розвагою, а й навчанням, працею та способом пізнання світу, тому їй необхідно допомагати правильно організовувати ігрові ситуації.

Важливо, щоб ігрова діяльність була постійною складовою дитячого життя, адже саме вона сприяє всебічному розвитку. Ступінь участі дорослого в організації ігрової діяльності залежить від педагогічних завдань, рівня сформованості вмінь дітей та специфіки конкретної ситуації.

У процесі ігрової взаємодії між дітьми формуються два види стосунків: ті, що визначаються правилами, та реальні міжособистісні зв'язки – наприклад, домовленості, розподіл ролей, вирішення конфліктів.

За сприятливих умов ігрова діяльність допомагає дітям опановувати навички суспільної поведінки, такі як спільна взаємодія й уміння враховувати інтереси інших, а також формує основи самооцінки та взаємооцінки [14, с. 24].

Метод гри на уроках англійської мови має глибокі історичні та педагогічні корені, а його застосування обґрунтоване численними науковими дослідженнями. Уже давно визнано, що гра виконує важливу навчальну функцію, активізуючи діяльність учнів і сприяючи виявленню їхніх розумових та творчих здібностей. Ігрові форми роботи на уроці не тільки підтримують інтерес дітей, а й формують у них активну позицію щодо навчання, що істотно підвищує ефективність засвоєння англійської мови [26].

Відомі педагоги наголошували на важливості ігор саме у вивченні іноземних мов. Вони підкреслювали, що гра створює сприятливі умови для розвитку мовленнєвих навичок, сприяє природному засвоєнню лексики та граматичних конструкцій. Однак, незважаючи на цей потенціал, ігрові методи ще недостатньо широко використовуються у сучасній шкільній практиці, що вимагає підвищеної уваги з боку педагогів.

Навчальна гра відрізняється від розважальної тим, що має чітко визначену методичну мету, яка спрямована на розвиток конкретних мовних навичок. Вона виступає як потужний регулятор різних життєвих позицій дитини, адже через ігрові ситуації діти проживають мовленнєві ролі, що дозволяє їм краще засвоювати матеріал та відпрацьовувати мовні зразки в безпечному та заохочувальному середовищі. Сам процес гри, пов'язаний із

переживаннями і емоційним включенням учнів, стимулює довготривале запам'ятовування нових слів і виразів.

Сучасний інформаційний світ, у якому зростають діти, вимагає від освітян використання більш інноваційних форм і методів навчання. Значний потік інформації, комп'ютерні технології та мультимедійні засоби стали невід'ємною частиною освітнього процесу. У цьому контексті метод гри, інтегрований з сучасними технологіями, набуває особливого значення. Мультимедійні презентації, інтерактивні вправи, комп'ютерні навчальні ігри допомагають не лише підвищити мотивацію до вивчення англійської мови, а й сприяють кращому засвоєнню матеріалу за рахунок одночасної стимуляції зорового, слухового та моторного сприйняття [26].

Комп'ютерні ігри, як різновид навчальних ігор, мають особливий потенціал для розвитку інтелектуальних та творчих здібностей учнів. Вони пропонують інтерактивні завдання, що вимагають від дитини мислити логічно, приймати рішення, аналізувати інформацію і працювати над помилками у режимі реального часу. Різноманітність жанрів комп'ютерних ігор, таких як стратегічні, логічні, пригодницькі чи рольові, дозволяє адаптувати навчальний процес під інтереси та потреби різних учнів, роблячи його більш індивідуалізованим і ефективним.

Прикладом успішного застосування комп'ютерних ігор у навчанні англійської можуть бути програми, що розвивають фонетику, лексику, граматику, а також навички орієнтування у просторі і розвитку логічного мислення. Ігри з контролем правильності дій та можливістю самокорекції стимулюють самостійність учнів та відповідальність за власне навчання. Вони також сприяють формуванню цифрової грамотності, що є важливою компетенцією сучасної молоді.

Варто зазначити, що метод гри на уроках англійської мови сприяє створенню сприятливого іншомовного середовища, в якому учні можуть вільно експериментувати з мовою, проявляти творчість і співпрацювати один з одним. Ігрові технології розширюють арсенал педагогічних інструментів, поєднуючи

традиційні методи з інноваційними, що допомагає досягти основної мети навчання – формування у дітей умінь ефективної комунікації англійською мовою [26].

Загалом, використання методу гри виводить навчальний процес на новий якісний рівень, підвищуючи інтерес, активність і відповідальність учнів. Поєднання ігрових форм з мультимедійними засобами дає змогу не лише покращити результати навчання, а й сприяти всебічному розвитку особистості школяра в умовах сучасної освіти.

На основі аналізу наукових джерел можна стверджувати, що у віці 10–11 років, який відповідає навчанню у 5 класі, у дітей відбуваються суттєві психологічні та вікові зміни, які створюють сприятливі умови для ефективного застосування методу гри на уроках англійської мови. Цей період характеризується переходом від дошкільного і молодшого шкільного віку до підліткового, що супроводжується розвитком мислення, мовлення, емоційної сфери та соціальної взаємодії [17].

Однією з основних психолого-вікових особливостей дітей цього віку є активне формування мисленнєвих процесів, таких як логіка, аналіз, порівняння, узагальнення. Діти починають мислити більш абстрактно і гнучко, що робить можливим залучення їх до більш складних ігор і навчальних вправ з англійської мови, які потребують розуміння правил і стратегій. У грі учні мають можливість практикувати ці навички в природному і доступному для них форматі.

У цьому віковому періоді діти також активно розвивають мовленнєві навички. Метод гри створює безпечне середовище для експериментування з новими лексичними одиницями, граматичними конструкціями та комунікативними ситуаціями англійською мовою. Через рольові ігри, інтерактивні вправи та навчальні квести учні отримують можливість розвивати навички говоріння, слухання, читання і письма у комплексі, що значно підвищує мотивацію до вивчення мови [25, с. 18].

Соціальний розвиток дітей 10–11 років також є важливою передумовою для застосування ігрових методик. У цьому віці учні активно включаються у колективну діяльність, формують навички співпраці, емпатії та взаємодії. Метод гри сприяє розвитку цих компетентностей через командні ігри, спільне вирішення завдань і участь у дискусіях англійською мовою. Це допомагає не лише покращити мовні навички, а й сприяє формуванню позитивного психологічного клімату в класі [9].

Крім того, у дітей цього віку зростає потреба у самостійності та активній участі у навчальному процесі. Метод гри відповідає цим потребам, оскільки дозволяє учням бути активними учасниками навчання, приймати рішення, проявляти творчість і відповідальність. Завдяки цьому покращується внутрішня мотивація, що є ключовим фактором успішного вивчення іноземної мови.

Загалом, враховуючи психолого-вікові особливості учнів 5 класу гімназії, метод гри є одним із найбільш ефективних інструментів навчання англійської мови. Він забезпечує оптимальні умови для розвитку мислення, мовлення, соціальних навичок і мотивації, що в цілому сприяє підвищенню якості навчального процесу.

У віці 13–14 років, який відповідає навчанню в 8 класі, відбувається значний розвиток когнітивних, емоційних і соціальних особливостей учнів, що впливає на вибір та ефективність педагогічних методів, зокрема методу гри на уроках англійської мови. У цьому віковому періоді діти починають активно формувати власну ідентичність, прагнуть до самоствердження та соціального визнання, що робить ігрові форми навчання особливо актуальними для підтримки їхньої мотивації [23].

Однією з важливих особливостей підліткового віку є посилення аналітичного мислення, здатності до критичного осмислення інформації, а також уміння працювати з абстрактними поняттями [16]. Використання ігрових методик на уроках англійської мови дозволяє створювати складні навчальні ситуації, що стимулюють розумові процеси учнів і сприяють глибшому засвоєнню мовного матеріалу. Через рольові ігри, дебати або проектні завдання

учні вчаться аргументувати власну думку англійською, що розвиває мовну компетентність і підвищує рівень комунікативної підготовки.

Емоційна сфера підлітків у цьому віці характеризується підвищеною чутливістю та потребою у визнанні з боку однолітків і вчителів. Метод гри дає змогу зняти напруження і страхи, пов'язані з вивченням іноземної мови, забезпечуючи безпечний і підтримуючий простір для комунікації. Ігрові ситуації сприяють формуванню позитивного ставлення до навчання та розвитку впевненості у власних силах, що важливо для подолання психологічних бар'єрів у спілкуванні англійською.

Соціальний розвиток підлітків відбувається через поглиблення міжособистісних відносин, розширення кола спілкування і прагнення до колективної діяльності [12]. Гра у групах, парна робота, командні проєкти англійською мовою формують навички співпраці, відповідальності та комунікативної гнучкості. Крім того, ігрові методи дозволяють враховувати індивідуальні особливості учнів, їхні інтереси і рівень мовної підготовки, що підвищує ефективність навчального процесу.

Підлітковий вік також характеризується підвищеною потребою у самовизначенні та творчому самовираженні [12]. Ігрові форми навчання сприяють реалізації цих потреб через інтерактивні завдання, творчі проєкти, рольові ігри, де учні можуть проявити індивідуальні здібності, фантазію та ініціативу. Такий підхід допомагає не лише покращити мовленнєві навички, а й розвивати критичне мислення, відповідальність і самодисципліну.

Підсумовуючи вищевикладене, можна стверджувати, що психолого-вікові передумови є фундаментальним чинником, який визначає доцільність і ефективність використання методу гри на уроках англійської мови в гімназії. Гра, як природна форма діяльності дітей і підлітків, враховує їхні особливості розвитку, мотивує до активної участі в навчальному процесі, сприяє формуванню ключових мовних компетенцій та комунікативних навичок. Вік 10–11 років характеризується переходом до більш усвідомленої, логічної і творчої діяльності, що дає змогу успішно застосовувати різноманітні ігрові

прийоми для розвитку мислення, мовлення та соціальної взаємодії учнів. У цьому віці метод гри не лише підтримує інтерес дітей, а й забезпечує умови для цілісного розвитку особистості, формуючи мотивацію та емоційний комфорт.

Для підлітків 13–14 років, які перебувають у складному періоді становлення особистості, метод гри набуває особливої значущості, оскільки відповідає їхнім потребам у самовираженні, соціальному визнанні та активній комунікації. Ігрові форми навчання розвивають критичне і аналітичне мислення, стимулюють творчий потенціал, сприяють розвитку соціальних навичок і знімають психологічні бар'єри, що особливо важливо в умовах вивчення іноземної мови. Залучення підлітків до інтерактивних і рольових ігор, командної роботи та проектної діяльності значно підвищує їхню мотивацію та ефективність навчання.

Таким чином, метод гри, адаптований до психолого-вікових особливостей учнів гімназії, виступає потужним педагогічним інструментом, що допомагає поєднати навчання з емоційним залученням, стимулює інтелектуальний і соціальний розвиток учнів, створює позитивний навчальний простір і сприяє формуванню впевненого, комунікабельного та компетентного користувача англійської мови. Впровадження ігрових технологій у навчальний процес є необхідною умовою підвищення якості викладання іноземної мови та формування всебічно розвиненої особистості школяра.

2.2. Методика використання онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання англійської мови учнів гімназії

Сучасна система освіти перебуває у стані активної цифрової трансформації, що зумовлює необхідність упровадження новітніх технологій у навчальний процес. Одним із найбільш ефективних напрямів є використання онлайн-платформ та ігрових технологій, які забезпечують високий рівень інтерактивності, підвищують мотивацію учнів та сприяють розвитку їхніх комунікативних і критично-аналітичних умінь. Для учнів гімназії, які

перебувають на етапі активного інтелектуального та особистісного становлення, застосування таких інструментів має особливе значення. Онлайн-платформи дозволяють індивідуалізувати навчання, забезпечуючи доступ до різнорівневих завдань та матеріалів, а ігрові технології створюють позитивний емоційний фон і сприяють формуванню внутрішньої мотивації до пізнання. Висвітлення методики використання цих засобів є важливим не лише з позицій удосконалення традиційних форм викладання, а й як шлях до створення сучасного, гнучкого й результативного освітнього середовища.

У контексті даного питання варто розкрити наступних онлайн платформ: *Kahoot*, *Classtime*, *Lingva.Skills*.

Kahoot – це сучасна навчальна онлайн-платформа, яка дозволяє організовувати інтерактивні заняття та перевірку знань за допомогою онлайн-опитувань. Вона надає можливість створювати вікторини, тести, дидактичні ігри, опитування, пазли та навіть дискусії. Однією з головних переваг *Kahoot* є яскравий, динамічний інтерфейс, що робить процес навчання більш емоційно насиченим і привабливим для учнів. Завдяки ігровій подачі завдань, учні залучаються не лише змістом вправ, а й змагальним елементом, що стимулює їхню активність [6].

Мета використання *Kahoot* у навчанні англійської мови може бути різною: активізація учнів на початку або наприкінці уроку, повторення пройденого матеріалу, перевірка розуміння нової теми, організація самостійного навчання й самоконтролю, проведення опитувань або підготовка до контрольних форм перевірки знань.

Щоб ефективно використовувати *Kahoot*, учителю важливо опанувати кілька ключових умінь: створювати якісні тести та вікторини, організовувати процес проведення гри, інструктувати учнів перед початком та виконувати роль наставника під час гри, а також аналізувати отримані результати та надавати коментарі.

Дидактичний потенціал *Kahoot* у навчанні англійської мови охоплює: діагностику початкового рівня знань учнів, актуалізацію вивченого матеріалу,

миттєву перевірку розуміння теми, можливість збереження результатів для подальшого аналізу та корекції навчальних планів, забезпечення зворотного зв'язку, підвищення залученості учнів, використання мультимедійних матеріалів (зображення, графіки, аудіо та відео) для підсилення ефекту навчання.

Методичні рекомендації щодо застосування *Kahoot* на уроках англійської мови включають: уникнення надмірно складних або теоретичних питань, чітке визначення формату (тест чи вікторина), проведення анонімних опитувань на етапі актуалізації знань для збереження психологічного комфорту учнів, формулювання питань, спрямованих на розвиток рефлексії, використання різних типів завдань із мультимедіа, врахування актуальності тем, а також правильний підбір ілюстрацій залежно від етапу уроку [6].

Таким чином, *Kahoot* не лише урізноманітнює процес вивчення англійської мови, а й допомагає учням гімназії сприймати навчання як захопливу взаємодію, що сприяє формуванню мотивації, кращому засвоєнню матеріалу та розвитку комунікативних навичок. Пам'ятку з методики використання *Kahoot* розміщено в Додатку А.

Classtime – це сучасний онлайн-інструмент, що допомагає вчителю організувати інтерактивне навчання та миттєво отримувати візуалізацію рівня розуміння матеріалу та прогресу всього класу в реальному часі. Завдяки цьому сервісу педагог може швидко виявити прогалини у знаннях, своєчасно внести корективи в хід уроку та зробити навчальний процес більш адресним і гнучким [19].

Платформа пропонує широкий вибір типів завдань, що дозволяють урізноманітнити роботу учнів на уроці англійської мови, до них належать:

1. Вибір однієї або кількох правильних відповідей;
2. Встановлення відповідності чи послідовності;
3. Введення або вибір фрагмента тексту;
4. Визначення істинності тверджень;
5. Вибір певної області на зображенні.

Окрім стандартних питань, *Classtime* дає можливість додавати до завдань пояснення, ілюстрації, аудіо- та відеофайли, що особливо важливо для уроків англійської мови, адже можна включати автентичні відеофрагменти, аудіозаписи для перевірки навичок аудіювання чи зображення для візуальної підтримки словникового запасу. Також передбачена підтримка математичної розмітки LaTeX, хоча у викладанні англійської її можна адаптувати для створення спеціальних вправ, наприклад, з фонетики або структурних схем речень [19].

Створюючи тест у *Classtime*, учитель формулює питання, додає варіанти відповідей і визначає правильні, після чого завдання стає готовим до використання. У процесі тестування система у режимі реального часу відображає рівень виконання як усього класу, так і кожного учня окремо. Це дозволяє швидко реагувати на проблемні теми, повертатися до додаткового пояснення або давати індивідуальні рекомендації.

Використання *Classtime* сприяє підвищенню рівня індивідуалізації та диференціації навчання, збагачує комунікативну взаємодію між учителем і учнями та допомагає оптимізувати час уроку. На уроках англійської мови це особливо актуально, адже можна гнучко поєднувати різні типи завдань – від перевірки граматики та лексики до інтерактивних вправ з читання чи аудіювання.

Для початку роботи вчитель обирає набір запитань і запускає сесію, встановлюючи відповідні налаштування залежно від мети: контроль знань, тренувальні вправи чи діагностика рівня підготовки. Учні ж можуть легко долучитися до сесії з будь-якого пристрою – достатньо перейти за посиланням <https://www.classtime.com>, ввести код сесії та своє ім'я [19].

Таким чином, методика використання *Classtime* у навчанні англійської мови в гімназії дозволяє поєднати контроль знань, зворотний зв'язок та елементи гейміфікації, що мотивує учнів до активної участі та створює більш живий, інтерактивний освітній простір. Пам'ятку з методики використання *Classtime* розміщено в Додатку Б.

Інтернет-платформа *Lingva.Skills* є сучасним і ефективним інструментом для інтерактивного вивчення англійської мови в умовах гімназійної освіти. Її функціонал дає змогу формувати ключові мовні компетентності, зокрема фонематичну пам'ять, увагу до частин мови, правильне використання граматичних структур, а також засвоювати мовні конструкції, які не притаманні рідній мові учнів. Завдяки гнучкій системі налаштувань *Lingva.Skills* можна інтегрувати як у повноцінний курс, так і як додатковий ресурс для закріплення та автоматизації знань [10].

Сфера застосування платформи в гімназії надзвичайно широка. *Lingva.Skills* використовується для засвоєння ключових граматичних структур, розвитку навичок аудіювання (включно з поширеними скороченнями), розширення словникового запасу та закріплення вивченого матеріалу. Вона ефективна для подолання впливу рідної мови, діагностики труднощів, проведення тестування поточного рівня, а також для реалізації корекційних заходів. Платформа допомагає оптимізувати навчальний процес завдяки автоматичній перевірці завдань, гейміфікації та можливості гнучкого планування етапів підготовки до мовлення.

Методична основа *Lingva.Skills* поєднує елементи прямого методу навчання та комунікативної методики. На відміну від традиційних підходів, які або надто зосереджувалися на механічному запам'ятовуванні, або ж нехтували системним відпрацюванням граматики, *Lingva.Skills* пропонує роботу з граматичними шаблонами через великий вибір прикладів і комунікативних ситуацій. Основними видами вправ є:

1. Аудіювання з конструюванням речення із поданих слів.
2. Побудова речення за шаблоном, поданим над вправою.
3. Письмове конструювання англійських речень на основі українського варіанту за заданим зразком [10].

Важливою перевагою платформи є наявність алгоритму повторення матеріалу SuperМето-5, що забезпечує довготривале збереження знань. Кожен приклад супроводжується графічними зображеннями для візуальної підтримки

розуміння. Навчальний курс охоплює рівні A1–B1+ і складається з 300 уроків та приблизно 17 000 прикладів. Вбудована система гейміфікації мотивує учнів, нараховуючи бали за правильні відповіді та відображаючи прогрес у зручному інтерфейсі.

Процес навчання на *Lingva.Skills* організований так, щоб учень мав максимальну свободу у виборі темпу та послідовності роботи. Для початку роботи необхідно зареєструватися, пройти (за бажанням) діагностичний тест, а потім обрати курс і урок у «Моєму кабінеті». Учителю може призначати завдання окремому учню або цілій групі через «Кабінет вчителя». Кожен урок має індикатор прогресу (сірий – не розпочато, жовтий – у процесі, зелений – виконано). Завдання поділяються на три кроки: прослухати й скласти речення, побудувати речення за зразком, перекласти речення англійською.

Гнучкість та інтерактивність платформи дають змогу учням самостійно обирати, скільки разів повторювати вправи, прослуховувати аудіо, користуватися підказками або пропускати завдання. Це дозволяє диференціювати навчання та враховувати індивідуальні особливості кожного учня. Система накопичення балів та рейтингу стимулює до регулярної роботи, а велика кількість озвучених і візуалізованих прикладів сприяє швидкому засвоєнню матеріалу.

Lingva.Skills у гімназійному навчанні виконує не лише роль тренажера, але й ефективного інструменту для формування навичок вільного і правильного мовлення у контексті повсякденного спілкування. Її використання дозволяє поєднати контроль знань, індивідуальне навчання та ігрові технології, роблячи процес вивчення англійської мови цікавим і продуктивним [10].

Пам'ятку з методики використання *Lingva.Skills* розміщено у Додатку В.

Далі варто розкрити детальніше методику використання кількох ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів, а саме: рольових ігор та навчальних (освітніх) квестів.

Рольова гра – це метод навчання, що належить до групи активних способів оволодіння іноземною мовою на практиці. Її можна порівняти з

театральною виставою, яка має сюжет, дійових осіб та проблемні ситуації. Вона одночасно є мовною, ігровою та навчальною діяльністю. Для учня рольова гра – це набір дій, спрямованих на те, щоб максимально відповідати характеру отриманої ролі, часто без усвідомлення навчального процесу. Для вчителя це активний метод, який допомагає закріпити матеріал, тренувати мовні навички, навчити веденню діалогу, здійснити прихований контроль рівня знань і проаналізувати засвоєння навчального матеріалу. Головною метою використання ролевих ігор є формування комунікативних навичок учнів [18, с. 7–8].

Рольові ігри можна класифікувати за двома критеріями: ступенем самостійності учнів та положенням у структурі уроку. За ступенем самостійності розрізняють контрольовані, помірно-контрольовані та вільні рольові ігри. За положенням у структурі уроку – епізодичні та тривалі [18, с. 9].

Контрольована рольова гра базується на зразку, яким може бути діалог або текст. Вчитель детально опрацьовує матеріал разом із учнями: спочатку їх просять прочитати діалог за ролями, потім інсценувати його, а після – імпровізувати за заданим зразком. Цей вид гри характеризується наявністю чітких опорних сигналів, лексики і моделей фраз, які задає вчитель, що повністю контролює дії учнів. Контрольовані рольові ігри використовують на початковому етапі вивчення теми для формування базових мовленнєвих навичок.

Помірно-контрольована рольова гра передбачає, що кожен учасник отримує індивідуальне завдання, невідоме іншим. Учасники повинні дотримуватися своєї ролі, спонтанно реагуючи на дії інших, але не виходити за рамки образу. Вчитель у цій грі виступає як сценарист, описуючи ролі, але не контролюючи безпосередньо хід гри. Цей вид рольової гри вимагає доброго мовного рівня та дає змогу ставити проблемні комунікативні ситуації.

Вільна рольова гра дає учням повну свободу у виборі лексики, форми спілкування та розвитку подій. Ролі розподіляються самостійно, а вчитель лише озвучує тему і очікуваний результат, спостерігає за процесом та оцінює рівень

підготовки. Цю форму доцільно використовувати на завершальному етапі вивчення теми, адже вона вимагає ґрунтовної підготовки учнів.

Щодо тривалості, рольові ігри можуть бути короткими – епізодичними, що відпрацьовують окремі мовні конструкції, або тривалими – займати цілий урок. Тривалі рольові ігри мають більше можливостей для розвитку творчого потенціалу і соціальних навичок учнів [18, с. 10].

Методика використання рольових ігор для інтерактивного навчання учнів на уроках англійської мови включає кілька ключових компонентів, які допомагають організувати ефективний навчальний процес.

Перший компонент – це ролі, які виконують учні під час уроку. Вони можуть бути соціальними або міжособистісними. Соціальні ролі відображають місце особистості в системі об'єктивних соціальних відносин, наприклад професійні або соціально-демографічні позиції. Міжособистісні ролі залежать від позиції людини у системі особистісних стосунків, таких як суперник, лідер чи друг. Вибір ролей є важливим завданням, оскільки він спрямований на формування активної життєвої позиції та розвиток кращих людських якостей, зокрема взаємовиручки та колективізму.

Другий компонент – це вихідна ситуація, яка створюється для рольової гри. Важливо, щоб ситуація максимально відповідала реальним обставинам, особливо враховуючи взаємини комунікантів. У вивченні іноземної мови часто використовують мовні ситуації, які провокують мовну реакцію учнів. При цьому розрізняють природні мовні ситуації, що виникають самостійно, і навчально-мовні ситуації, які створюються спеціально для навчання. Виділяють такі складові ситуації: суб'єкт, об'єкт (предмет розмови), ставлення суб'єкта до об'єкта та умови мовного акту [18, с. 12].

Третій компонент – рольові дії, які виконують учні у межах своїх ролей. Ці дії є різновидом ігрової діяльності і тісно пов'язані з конкретною роллю, що є головним елементом рольової гри. Рольові дії включають як вербальні, так і невербальні дії, а також використання бутафорії, що допомагає зробити гру більш реалістичною та насиченою. Цей компонент формує основну одиницю

розвинутої форми рольової гри і сприяє активній взаємодії учнів у навчальному процесі [18, с. 12].

Варто додати, що рольові ігри мають численні переваги для інтерактивного навчання англійської мови. Вони створюють живу, емоційну ситуацію, що сприяє активному залученню учнів у навчальний процес, розвивають комунікативні навички та стимулюють творчість. Завдяки імітації реальних життєвих ситуацій учні мають можливість практикувати мовлення в природному контексті, що підвищує їхню впевненість та мотивацію. Крім того, рольові ігри допомагають розвивати критичне мислення, навички співпраці та взаєморозуміння, а також покращують запам'ятовування навчального матеріалу через активну практику та емоційне залучення [27, с. 93].

Отже, методика проведення рольових ігор базується на комплексному поєднанні правильно підібраних ролей, реалістичних ситуацій та різноманітних рольових дій, що разом стимулюють інтерактивне навчання та розвиток комунікативних навичок на уроках англійської мови.

Далі варто розкрити методику використання навчальних квестів з метою інтерактивного навчання учнів на уроках англійської мови.

Освітній квест – це навчальна технологія, що складається з комплексу проблемних завдань із використанням елементів рольової гри, для виконання яких можуть знадобитися різноманітні ресурси, зокрема інтернет-ресурси. Такі квести можуть застосовуватися не лише з учнями, а й у роботі з батьками або колегами [28, с. 313].

Освітні квести поділяють на кілька типів залежно від їх структури та цілей. Послідовні квести побудовані як покрокова головоломка, де учасники, розв'язуючи завдання, отримують підказки для подальших кроків. Квести-проекти дозволяють організувати дослідницьку діяльність у форматі гри, а квести-дії вимагають не лише проходження етапів, а й збору підказок для подальшого виконання завдань. Така класифікація допомагає ефективно використовувати квести відповідно до навчальних потреб.

Структура квест-технології складається з кількох основних компонентів: постановки проблеми або вступу, розподілу ролей, переліку завдань із чітко визначеними етапами, а також визначення порядку виконання завдань із можливістю нарахування штрафів і бонусів. Кінцева мета квесту часто виражається у вигляді призу або іншого стимулу, що мотивує учнів до активної участі [28, с. 314].

Вступна частина квесту містить формулювання теми, опис ролей учасників, сценарій та план роботи, що сприяє мотивації та підготовці здобувачів. Постановка завдання має бути проблемною, чітко сформульованою і мати пізнавальну цінність. Вона може передбачати вирішення загадки, формування та захист позиції, створення продукту, доповіді, творчої роботи чи презентації.

Процес проходження квесту супроводжується детальним описом етапів, наданням корисних порад щодо збору інформації та використання ресурсів. Методично важливо, щоб матеріал був актуальним, різноманітним і оригінальним, а завдання сприяли розвитку високого рівня мислення. При застосуванні рольових ігор у квестах необхідно відповідально підбирати ролі та ресурси для кожного учасника. Оцінювання результатів має бути чітким, зрозумілим та відповідати типу завдань, що виконує учень.

Роль навчальних квестів у сучасній освіті є вагомою. Використання цієї технології забезпечує три ключові компоненти продуктивного вивчення мови: проблемність, автентичність та інтерактивність, що є основою ефективного засвоєння іноземної мови. Під час проходження квестів учні працюють із інформацією у письмовій та усній формах, отримуючи навички читання вебсторінок, участі у дискусіях, а також миттєво перевіряють свої знання та збагачують словниковий запас [28, с. 315].

Квести – це сучасна форма освітніх та розважальних програм, що дозволяє учням повністю зануритися у події, що відбуваються. «Живі» квести базуються на комунікативній взаємодії між учасниками, де індивідуальні цілі досягаються лише через співпрацю з іншими. Це стимулює активне

спілкування та сприяє згуртуванню колективу. Крім того, такі квести містять елементи змагання, що розвиває аналітичне мислення. Важливою складовою є і несподівані ситуації, які додають грі динамічності та цікавинок, а також розкривають творчий потенціал учнів.

Використання навчальних квестів допомагає відходити від традиційної класно-урочної системи із пасивним сидінням за партою, розширюючи простір для активного та інтерактивного навчання. Квести активно впроваджуються в середніх школах, коледжах та університетах як інноваційна технологія, що поєднує тривалий цілеспрямований пошук розв'язання проблем із елементами пригоди і гри, що робить процес навчання більш ефективним і захопливим [28, с. 316].

В результаті проведеного дослідження доцільно висвітлити рекомендації щодо використання онлайн платформ та ігрових технологій для інтерактивного навчання учнів гімназії:

1. Використовувати онлайн-платформи для закріплення лексики та граматики у формі інтерактивних ігор.
2. Інтегрувати мультимедійні матеріали (відео, аудіо, анімації) у навчальні ігри для підвищення емоційної залученості учнів.
3. Створювати власні інтерактивні вправи та тести на *Google Forms* або *Microsoft Forms* з елементами гейміфікації (бали, рівні, нагороди).
4. Використовувати онлайн-ігри для відпрацювання навичок говоріння через рольові сценарії.
5. Залучати учнів до створення власних навчальних ігор або квестів англійською мовою з використанням сервісів *Genially* чи *Canva*.
6. Застосовувати мобільні додатки (*Duolingo*, *LingQ*) як елемент домашніх завдань для підтримки щоденної мовної практики.
7. Організовувати онлайн-вікторини та змагання між класами для підвищення командного духу та здорової конкуренції.
8. Використовувати віртуальні дошки (*Padlet*, *Miro*) для колективного виконання інтерактивних ігрових завдань.

9. Створювати інтерактивні квести у віртуальному середовищі (наприклад, у *Google Sites*) з навчальними підказками англійською.

10. Використовувати платформи з елементами VR та AR для створення занурення у мовне середовище.

11. Поєднувати ігрові завдання з реальними комунікативними ситуаціями, щоб учні бачили практичну цінність вивченого.

12. Використовувати систему досягнень і нагород на онлайн-платформах для підтримки мотивації.

13. Інтегрувати у процес навчання тематичні квест ігри, де для проходження рівнів учні повинні розв'язати мовні завдання.

14. Проводити заняття у форматі «перевернутий клас» із використанням онлайн-ресурсів, де попереднє ознайомлення з матеріалом подається у вигляді гри.

15. Залучати сервіси автоматичної перевірки вимови для інтерактивної роботи над фонетикою.

16. Проводити міжшкільні онлайн-турніри англійською мовою на ігрових платформах для розширення кола спілкування учнів.

17. Використовувати ігрові карти прогресу, де учні відмічають пройдені рівні та досягнуті цілі.

18. Проводити рефлексійні сесії після ігрових занять для обговорення, які завдання були найцікавішими та найефективнішими.

19. Застосовувати симуляційні ігри, що моделюють професійні або побутові ситуації, для розвитку комунікативних навичок.

20. Забезпечити чергування ігрових технологій із традиційними методами для підтримання балансу між розвагою та навчальним результатом.

Узагальнюючи, варто зазначити, що використання онлайн платформ та ігрових технологій у навчанні англійської мови учнів гімназії сприяє створенню динамічного, інтерактивного освітнього середовища, яке відповідає вимогам сучасної цифрової трансформації освіти. Застосування таких інструментів, як *Kahoot*, *Classtime*, *Lingva.Skills*, а також рольових ігор і навчальних квестів,

дозволяє не лише підвищити мотивацію та залученість учнів, а й розвивати їхні комунікативні, критично-аналітичні та творчі навички. Водночас інтеграція мультимедійних матеріалів, гейміфікації та індивідуалізованого підходу забезпечує ефективність засвоєння лексики, граматики та мовлення, що особливо важливо для гімназійного рівня освіти. Такий комплексний підхід сприяє формуванню не лише мовної компетентності, а й умінь самостійного навчання й активної соціальної взаємодії, що відповідає сучасним педагогічним тенденціям та викликам часу.

ВИСНОВКИ

В результаті проведеного дослідження варто зробити наступні висновки.

Сучасна освіта вже не може обійтися без онлайн-платформ та ігрових технологій. Вони стали ключовою частиною цифрової революції у школі. Завдяки їм, навчання стає більш живим, цікавим та індивідуальним, тобто підлаштовується під кожного учня. Ці інструменти поєднують відео, спілкування та елементи гри (гейміфікацію), що значно підвищує зацікавленість та бажання учнів вчитися. Вчителі отримують зручні засоби для перевірки знань, можливості давати різні за складністю завдання та швидко надавати учням зворотний зв'язок. Це допомагає не лише краще запам'ятовувати матеріал, а й розвиває критичне мислення, вміння спілкуватися та креативність. Ігрові технології додають у цей процес емоційної глибини, заохочуючи позитивне ставлення до навчання та активну взаємодію в класі.

Велика кількість доступних онлайн-платформ та ігрових рішень дозволяє легко налаштувати навчальний процес під різні потреби учнів та їхній рівень знань. Наприклад, Kahoot чудово підходить для швидкого залучення та змагального духу, роблячи матеріал цікавим. Classtime дає вчителю змогу бачити прогрес учнів в режимі реального часу, що дозволяє швидко виправляти помилки і робити уроки ефективнішими. А Lingva.Skills фокусується на ґрунтовному закріпленні мовних навичок через спеціальну систему повторення. Крім цих платформ, ефективно працюють рольові ігри, квести та симуляції. Вони допомагають створювати реалістичні ситуації для мовної практики, розвиваючи творчість та навички спілкування.

Щоб метод гри справді працював, особливо на уроках мови, необхідно враховувати особливості підліткового віку. Гімназисти активно розвиваються: їм важливо самовиражатися, багато спілкуватися та отримувати емоційну підтримку. Гра ідеально відповідає цим потребам, оскільки імітує реальне життя. Це знімає мовний бар'єр та страх зробити помилку. Ігрова діяльність

стимулює увагу, пам'ять, уяву та творчість, допомагаючи формувати позитивне ставлення до вивчення іноземної мови. Вибір ігор має відповідати їхньому віку – потрібно поєднувати інтелектуальні завдання з можливістю самостійного вибору, що виховує відповідальність.

Методика застосування онлайн-інструментів та ігор у гімназії вимагає комплексного підходу. Це означає, що потрібно поєднувати різні рівні складності завдань (диференціація), використовувати мультимедіа та інтегрувати елементи гри у весь навчальний процес. Ефективна робота з платформами типу Kahoot чи Classtime вимагає від вчителя не лише технічної підготовки, а й продуманого планування уроку з урахуванням віку та індивідуальних особливостей дітей. Рольові ігри та квести є потужними інструментами для розвитку комунікативних навичок, оскільки вони викликають емоційний відгук та підвищують бажання говорити. Для досягнення найкращого результату необхідно поєднувати перевірку знань з творчістю, заохочувати співпрацю та самоаналіз. Такий цілісний підхід, який включає систематичний зворотний зв'язок і навіть позаурочні онлайн-заходи, дозволяє сформувати сучасні мовні компетентності, гнучко адаптується до різних стилів навчання та підвищує загальну якість освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Брашеван О. А. Караджи О. С. Соціально-психологічні особливості підліткового віку. *The 10 th International scientific and practical conference «Current challenges of science and education»*. Berlin, Germany, 2024. С. 297–299. URL: <https://surl.li/otilqt>
2. Годованець Н., Леган В. Рольова гра як один з активних методів навчання іноземної мови. *Сучасні дослідження з іноземної філології*, 2019. № 17. С. 223–230. URL: <http://philol-zbirnyk.uzhnu.uz.ua/index.php/philol/article/view/118>
3. Лихачова К. О. Соціально-педагогічна спрямованість гри як провідної діяльності дітей дошкільного віку в умовах сучасного навчального закладу: кваліфікаційна робота: 231 «Соціальна робота». Запоріжжя, 2020. 93 с. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/3011/1/Likhacheva%20K.pdf>
4. Ломака Н. С. Формування комунікативних навичок дітей молодшого шкільного віку засобами гри: кваліфікаційна робота: 231 «Соціальна робота». Запоріжжя, 2020. 95 с. URL: <https://surl.li/otltga>
5. Лях І., Савенков О., Чобаль В., Гладкий К. Використання інтерактивних методів навчання: шлях до ефективної освіти. Менеджмент, 2025. № 4(286). С. 14–20. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/74563>
6. Методичні рекомендації до вивчення онлайн-платформи Kahoot та її можливостей. URL: <https://surl.li/tyubjg>
7. Могильна В. М. Ігрові технології як інноваційна форма навчання. *The 15th International scientific and practical conference «The main directions of the development of scientific research»*. Helsinki, Finland, 2023. С. 274–277. URL: <https://surl.li/piwkzy>
8. Можливості освітніх онлайн-платформ. URL: <https://it-osvita.diia.gov.ua/task/item/954fe0d3-861d-4059-bd88-db4df2cbbcf3>
9. Мурзін Н. І. Соціальна ситуація розвитку в підлітковому віці. URL: <https://naurok.com.ua/socialna-situaciya-rozvitku-v-pidlitkovomu-vici-154699.html>

10. Навчальна онлайн платформа Соціального проекту вивчення іноземних мов «Lingva.Skills». URL: <https://fpmv.kubg.edu.ua/images/stories/Departaments/2018/Lingva.pdf>
11. Найпопулярніші освітні платформи для організації дистанційного навчання. URL: <https://surli.cc/ezobfc>
12. Особливості підліткового віку. URL: <https://koloschool6.e-schools.info/pages/osoblivost-pdltkovogo-vku>
13. Паламар Є. В. Гра як метод навчання, її пізнавальне та виховне. Участь молоді у розбудові агропромислового комплексу *України: матеріали 32-ї студентської науково-теоретичної конференції. Інженерно-енергетичний факультет*. Миколаїв: МНАУ, 2020. С. 144–147. URL: <https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/7143>
14. Пихтіна Н. П. Теорія і методика ігрової діяльності дітей: навч. посіб. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2016. 267 с. URL: <http://lib.ndu.edu.ua/dspace/handle/123456789/2871>
15. Платформа Lingua Attack Schools. URL: <https://lingua-attack.com/uk/schools-platform>
16. Психологічні особливості підліткового віку. URL: http://fel2005.dp.ua/docs/doc_080.pdf
17. Психосоціальний розвиток дітей і підлітків. 5 клас (10-11 років). URL: <http://multycourse.com.ua/ua/page/16/60#1>
18. Рожкова О.В. Рольові ігри на уроках англійської мови: кваліфікаційна робота: 6.020303 «Філологія». Суми, 2019. 31 с. URL: <https://surl.lu/zmtayu>
19. Розлуцька Г.М., Мулеса О.Ю., Кіндюх Т.С., Біланич Є.В. Використання сервісу Classtime у процесі контролю успішності учнів з математики в основній школі. *Теорія та методика навчання (з галузей знань)*, 2019. С. 59–62. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2020/22/part_2/15.pdf

20. Сапко К. Сутність та зміст поняття «інтерактивні методи навчання». *Збірник наукових праць викладачів, аспірантів, магістрантів і студентів факультету комп'ютерних наук, математики, фізики та економіки*, 2023. С. 157–158. URL: <https://surl.lu/jaucdq>

21. Сударик О.С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки: методика та практика: матеріали I Міжнародної студентської наукової конференції*. Вінниця: ГО «Європейська наукова платформа», 2021. С. 91–94. URL: <https://surl.li/nviaqt>

22. Усата О.Ю., Кулик С.П. Інтерактивне навчання веброзробці: огляд сучасних онлайн-платформ. *Наука і техніка сьогодні*, 2025. № 42. С. 1403–1415. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/42526/1/1.pdf>

23. Харченко С.В. Особливості здібностей соціального інтелекту в підлітковому віці. *Науковий вісник Херсонського державного університету*, 2017. С. 153–158. URL: <https://dspace.univd.edu.ua/entities/publication/275891ad-67c0-44d9-b09d-4b8159781959>

24. Чорна Г.В. Підготовка майбутніх вихователів до впровадження ігрових та діяльнісних методів з дітьми дошкільного віку: кваліфікаційна робота: 012 «Дошкільна освіта». Запоріжжя: ЗНУ, 2021. 81 с. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/11763/1/%d0%a1horna.pdf>

25. Шаповал Д. Розвиток умінь англомовного діалогічного мовлення учнів основної школи: кваліфікаційна робота: 014 Середня освіта. Київ, 2023. 31 с. URL: <https://surl.li/oascxl>

26. Шварьова А.О. Психологічні передумови використання гри у процесі навчання іншомовного спілкування учнів. URL: <https://vseosvita.ua/library/psihologicni-peredumovi-vikoristanna-gri-u-procesi-navcanna-insomovnogo-spilkuvanna-ucniv-419441.html>

27. Штих А. Переваги використання рольових ігор на уроках англійської мови в середніх класах. *Наукові розвідки студентів факультету іноземної філології Харківського національного педагогічного університету*

імені Г. С. Сковороди: зб. тез наук. доп., 2020. С. 92–93. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/539a402f-b760-4cd8-b1ca-a953b123d00c>

28. Штурба А. Квест-технології у викладанні іноземних мов як спосіб підвищення навчальної мотивації здобувачів освіти. Збірник за результатами матеріалів *Всеукраїнської науково-практичної інтернет конференції «Педагогічна освіта: методологія, теорія, технології»*, 2024. С. 312–316. URL: https://sno.udpu.edu.ua/images/2024/10/zbir17_10_2024.pdf

29. Що таке інтерактивні методи навчання. URL: <https://bestcleverslms.com/porady/shcho-take-interaktyvni-metody-navchannia/>

30. Яценко О. О. Використання ігрових технологій під час навчання в початковій школі. URL: <https://vseosvita.ua/blogs/vykorystannia-ihrovykh-tekhnologii-pid-chas-navchannia-v-pochatkovii-shkoli-108027.html>

31. Dichev C., Dicheva D. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 2021. № 24(1). P. 1–18. URL: https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study

32. Kahoot: сучасний підхід до освітнього процесу в початковій школі. URL: <https://naurok.com.ua/kahoot-suchasniy-pidhid-do-osvitnogo-procesu-v-pochatkoviy-shkoli-442442.html>

33. Radianti J., Majchrzak A., Fromm J., Wohlgenannt I. Virtual and Augmented Reality in Education: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 2020. № 147. P. 2–29. URL: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3294005>

34. Stahl G., Koschmann T., Suthers D. Computer-supported collaborative learning: Theory into practice. *Springer*, 2020. URL: https://www.researchgate.net/publication/299001257_Computer-supported_collaborative_learning

Методика використання платформи Kahoot!

у процесі інтерактивного навчання англійської мови

1. Реєстрація та налаштування акаунту.

- Зареєструйтеся як вчитель. Перейдіть на сайт Kahoot.com і виберіть опцію «Sign up for free». Далі оберіть тип акаунту «Teacher» та вкажіть місце роботи «School».
- Завершіть реєстрацію. Зареєструйтеся за допомогою електронної пошти, створіть пароль та оберіть безкоштовний тариф «Basic». Вкажіть ім'я, ім'я користувача (User Name) і назву навчального закладу (School name).

2. Створення вікторини.

- Почніть створювати вікторину. Увійдіть в особистий кабінет і натисніть кнопку «Create» у верхньому лівому кутку, потім оберіть «New Kahoot».
- Налаштуйте титульну сторінку. Заповніть назву вікторини, оберіть місце збереження («My kahoot»), мову (українську) та налаштуйте доступність («Доступна для всіх»). За бажанням, додайте обкладинку (Cover image) або відео з YouTube. Збережіть зміни, натиснувши «OK, go!».
- Додавайте питання. Натисніть «Add question».
 - Сформулюйте питання та додайте чотири варіанти відповідей.
 - Позначте правильну відповідь, клікнувши на кільце біля неї. З'явиться зелена галочка.
 - Встановіть час на відповідь. Рекомендовано не менше 20 секунд.
 - Виберіть тип відповідей. «Single select» для однієї правильної відповіді або «Multi-select» для кількох.
- Збережіть та перевірте. Після створення всіх питань натисніть «Done». Обов'язково скористайтеся функцією «Preview» для перевірки вікторини перед початком гри.

3. Методика проведення вікторини.

- Запустіть гру. Увійдіть у свій акаунт, оберіть потрібну вікторину та натисніть «Play».
- Виберіть режим гри. Для тестування в класі оберіть «Virtual classroom». Визначте формат: «Classic» для індивідуальної гри або «Team mode» для командної.
- Дочекайтеся учасників. На екрані з'явиться Game PIN, який потрібно повідомити учням. Коли всі учні увійдуть, проведіть інструктаж. Натисніть «Start».

Для учнів:

- Приєднуйтеся до гри. На своїх телефонах відкрийте браузер, перейдіть на сайт kahoot.it та введіть наданий вчителем Game PIN.
- Введіть ім'я. Зазначте своє ім'я або нікнейм. На екрані телефону з'явиться підтвердження «You're in!».
- Відповідайте. Учні бачать питання та варіанти відповідей на екрані вчителя, а на своєму телефоні – кольорові кнопки, що відповідають цим варіантам. Щоб відповісти, потрібно натиснути на кнопку з тим самим кольором, що і правильна відповідь на екрані.

4. Перегляд результатів.

- Відкрийте звіт. Увійдіть у свій акаунт Kahoot!, знайдіть у меню панелі кнопку «Reports».
- Проаналізуйте гру. Оберіть потрібну сесію зі списку. У вкладці «Players» можна переглянути результати кожного учня. Можливість деталізації за кожним питанням дозволяє визначити слабкі місця в знаннях.

Методика використання платформи Classtime у процесі інтерактивного навчання англійської мови

1. Підготовка до роботи:

- Зареєструватися на платформі Classtime як учитель.
- Ознайомитися з інтерфейсом та можливостями сервісу.
- Визначити тему уроку та навчальні цілі (граматика, лексика, аудіювання, читання тощо).
- Обрати тип завдань, які найкраще відповідають меті (тести, відповідність, вибір зображення, істинність тверджень, введення тексту).

2. Створення завдань:

- Формулювати питання чітко, зрозуміло та відповідно до рівня учнів.
- Використовувати мультимедійний контент: зображення, аудіо, відео для підвищення інтересу.
- Додавати пояснення до відповідей, щоб учні могли одразу бачити правильний варіант та його обґрунтування.
- Для вправ на аудіювання – прикріплювати аудіофайли або відео англійською мовою.
- Для тренування граматики та лексики – включати як відкриті, так і закриті запитання.

3. Організація тестування:

- Обрати формат: контроль, тренування або діагностика знань.
- Запустити сесію та згенерувати код доступу.
- Надати учням інструкцію: як увійти в Classtime через смартфон або ПК.
- Забезпечити стабільне інтернет-з'єднання для всіх учасників.

4. Проведення інтерактиву:

- Стежити за прогресом учнів у реальному часі через панель учителя.
- За потреби пояснювати складні питання під час виконання завдань.

- Використовувати змагальний елемент для підвищення мотивації (можна оголосити переможців за кількістю правильних відповідей).

5. Аналіз результатів:

- Переглянути статистику виконання як усього класу, так і кожного учня окремо.

- Визначити теми, які потребують повторення або додаткового пояснення.

- Зберегти результати для моніторингу навчального прогресу.

**Пам'ятка використання платформи Lingva.Skills
у процесі інтерактивного навчання англійської мови**

1. Реєстрація та вхід:
 - Перейдіть за посиланням: srs.lingva.ua
 - Увійдіть за допомогою логіну (ваша електронна пошта) і початкового паролю.
 - Пароль можна змінити у особистому кабінеті.
2. Проходження діагностичного тесту:
 - За бажанням пройдіть тест у вкладці «Тест» для врахування попередніх знань.
 - Тест не є обов'язковим, але допомагає налаштувати навчальний маршрут.
3. Вибір курсу та уроків:
 - У розділі «Мій кабінет» оберіть потрібний курс за рівнем (A1-A2, B1-B1+).
 - Навігація вільна: обирайте уроки та вправи за власним темпом.
4. Типи завдань у Lingva.Skills:
 - Крок 1: Збір речень із прослуханих слів (аудіювання).
 - Крок 2: Побудова речень за граматичним шаблоном із запропонованих слів.
 - Крок 3: Написання англійських речень на основі українського варіанту.
 - Усі вправи мають підказки та граматичні коментарі.
5. Використання «Кабінету вчителя»:
 - Призначайте індивідуальні завдання окремим учням або групам.
 - Контролюйте прогрес і виконання завдань.
6. Візуалізація прогресу (кольори смужок уроків інформують про статус):
сірий – не розпочато; жовтий – у процесі; зелений – виконано;
 - Бали нараховуються за правильні відповіді, стимулюючи мотивацію.