

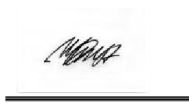
Міністерство освіти та науки України
Державний заклад «Луганський національний університет
імені Тараса Шевченка»
Факультет соціальних і гуманітарних наук
Кафедра іноземних мов

СОКОР Тетяна Павлівна
ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У ВИКЛАДАННІ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ: ІННОВАТИКА ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Кваліфікаційна робота магістра
за спеціальністю 014 Середня освіта
за спеціалізацією Мова і література (англійська)

Особистий підпис –  Сокор Т.П.

Науковий керівник –  Сура Н.А.
(докторка педагогічних наук, професорка,
професорка кафедри іноземних мов)

Завідувач кафедри –  Перепадя Д.О.
(доцент кафедри іноземних мов, кандидат
педагогічних наук, доцент)

Полтава 2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	9
1.1. Цифровізація освіти як сучасний освітній тренд.....	9
1.2. Поняття та класифікація цифрових ресурсів у навчанні іноземних мов	13
1.3. Інноваційні підходи до викладання англійської мови в цифровому освітньому середовищі.....	17
1.4. Педагогічні умови ефективного використання цифрових ресурсів у процесі навчання англійської мови.....	22
Висновки до розділу 1.....	26
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ	28
2.1. Емпіричне дослідження ефективності використання інтерактивних платформ у викладанні англійської мови.....	31
2.2. Методика з впровадження цифрових ресурсів у викладання англійської мови	38
2.3. Інтеграція ІКТ-технологій та цифрових ресурсів у розвиток англомовної мовленнєвої компетенції (на прикладі Святилівської гімназії)..	43
2.4. Методичні рекомендації щодо застосування цифрових технологій у викладанні англійської мови: інноватика та перспективи.....	53
Висновки до розділу 2.....	68
ВИСНОВКИ	71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	74
ДОДАТКИ.....	80

ВСТУП

Актуальність теми. Цифровізація освіти у XXI столітті змінює організацію навчання, розширює доступ до освітніх ресурсів, підтримує індивідуалізацію та формування цифрової компетентності учнів. Для закладів загальної середньої освіти це означає не лише використання окремих сервісів, а й поступове формування цифрового освітнього середовища, у межах якого поєднуються навчальний контент, комунікація, спільна діяльність, моніторинг прогресу й оцінювання [8; 17; 18].

У викладанні англійської мови потенціал цифровізації є особливо відчутним, оскільки результативність мовної підготовки прямо залежить від регулярності практики, різноманітності мовленнєвих ситуацій і своєчасного зворотного зв'язку. Цифрові ресурси (інтерактивні платформи, мобільні застосунки, хмарні сервіси, мультимедійні матеріали) створюють умови для збільшення “контакту з мовою” поза межами уроку, підтримують автономну роботу учнів, дозволяють урізноманітнювати канали сприймання (аудіо/відео/інтерактивні завдання), а також швидко збирати результати виконання вправ для формувального оцінювання [52; 63].

Разом із тим результативність цифрових інструментів не є автоматичною. Навіть якісні платформи можуть не підвищувати навчальні досягнення, якщо цифрові активності використовуються епізодично, без чіткої дидактичної мети, або підмінюють комунікативну практику механічними тестовими діями. До типових ризиків цифровізації належать: цифрова нерівність (нерівний доступ до пристроїв/інтернету), інформаційне перевантаження, зниження концентрації уваги, формалізація навчальної діяльності (“натискання відповідей” замість мовлення), а також питання приватності даних, авторського права та академічної доброчесності. Тому

особливо актуальними є: (а) визначення критеріїв і принципів добору цифрових ресурсів; (б) методично обґрунтована інтеграція цифрових інструментів у структуру уроку; (в) опис педагогічних умов, за яких цифрові ресурси справді сприяють розвитку англomовної мовленнєвої компетентності учнів [17; 18; 61].

Важливим аргументом актуальності є також те, що сучасна шкільна практика функціонує в умовах змішаних форматів навчання та потребує рішень, які забезпечують безперервність освітнього процесу й підтримку навчальної мотивації. Отже, проблема ефективного використання цифрових ресурсів у викладанні англійської мови має не лише теоретичне, а й виразне практичне значення для загальної середньої освіти [8; 52].

Ступінь наукової розробленості проблеми. В українській науково-методичній літературі питання використання ІКТ у навчанні іноземних мов та методики викладання англійської мови висвітлено у працях І. Василенко, О. Коваль, О. Ковальчук, Н. Петрової, О. Пухальської, В. Сидоренко та ін. [1; 10; 11; 17; 18; 19]. Зарубіжні підходи до методики навчання мов, розроблення навчальних матеріалів і використання цифрових інструментів у мовній освіті представлено в працях J. C. Richards, T. S. Rodgers, B. Tomlinson, P. Hubbard, M. Levy, M. Warschauer, R. Kern, H. Reinders, C. White та ін. [36; 52; 54; 61; 63].

Окремий корпус досліджень присвячено мобільному навчанню (MALL), яке розглядається як спосіб забезпечення регулярної практики та автономної роботи учнів, а також питанням підготовки вчителя й учнів до ефективного використання мобільних технологій [31; 39; 58]. Значну увагу в сучасних публікаціях приділено імерсивним технологіям (VR/AR) та їхньому потенціалу в контекстуалізації навчання і мотиваційному залученні учнів, а також використанню 360°-відео як ресурсу для формування навчального досвіду “занурення” у ситуацію [21, с. 355–385; 43, с. 1321–1329; 56, с. 256–

268]. Сучасним напрямом виступають також AI-інструменти у мовній освіті як засіб персоналізації, підтримки створення матеріалів і швидкого фідбеку, що водночас актуалізує питання етики, доброчесності та критичного ставлення до згенерованого контенту [28; 37; 45].

Разом із тим у практиці закладів загальної середньої освіти потребують уточнення: критерії педагогічно доцільного добору цифрових ресурсів; способи поєднання традиційних і цифрових методів без втрати комунікативної спрямованості уроку; підходи до оцінювання результативності застосування цифрових інструментів в реальному освітньому середовищі (з урахуванням рівнів учнів, доступності технологій, мотиваційних чинників). Це зумовило вибір теми магістерського дослідження та його емпіричну спрямованість [17; 52; 61].

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити педагогічні можливості цифрових ресурсів у викладанні англійської мови в закладах загальної середньої освіти, визначивши умови їх ефективного застосування.

Завдання дослідження:

1. охарактеризувати цифровізацію освіти як сучасний освітній тренд та її значення для викладання англійської мови;
2. визначити поняття, класифікацію та принципи добору й використання цифрових ресурсів у навчанні іноземних мов;
3. обґрунтувати інноваційні підходи до викладання англійської мови в цифровому освітньому середовищі;
4. визначити педагогічні умови ефективного використання цифрових ресурсів у процесі навчання англійської мови;
5. здійснити емпіричне дослідження ефективності використання інтерактивних платформ у викладанні англійської мови;

6. описати методику впровадження цифрових ресурсів у викладання англійської мови та показати її реалізацію на прикладі Святилівської гімназії;

7. розробити методичні рекомендації щодо застосування цифрових технологій у викладанні англійської мови: інноватика та перспективи.

Об’єкт дослідження – процес навчання англійської мови учнів закладів загальної середньої освіти в умовах використання цифрових ресурсів.

Предмет дослідження – цифрові ресурси та методичні прийоми їх інтеграції в уроки англійської мови з метою підвищення результативності навчання.

Методи дослідження: теоретичні (аналіз, синтез, порівняння, узагальнення наукових і методичних джерел); емпіричні (педагогічне спостереження, анкетування/опитування, аналіз результатів навчальної діяльності); методи обробки даних (порівняння показників, інтерпретація результатів).

Наукова новизна дослідження полягає в уточненні підходів до добору та інтеграції цифрових ресурсів у викладання англійської мови в школі, а також у визначенні педагогічних умов, за яких цифрові інструменти сприяють розвитку англійської мовленнєвої компетентності учнів.

Практична значущість полягає в тому, що запропоновані методичні рішення та рекомендації можуть бути використані вчителями англійської мови для планування уроків, вибору цифрових ресурсів, організації дистанційного/змішаного навчання та формувального оцінювання.

Теоретичне значення дослідження полягає в систематизації теоретичних підходів до використання цифрових ресурсів у навчанні іноземних мов та уточненні понятійного апарату (зокрема, розмежування “цифрового ресурсу”, “інструменту” та “платформи”), що дозволяє точніше

описувати методичні рішення та критерії їх ефективності. У роботі узагальнено класифікаційні підходи до цифрових ресурсів і виокремлено принципи їх педагогічно доцільного добору та застосування у викладанні англійської мови [17; 61].

Практична база та організація дослідження. Дослідження виконувалося на базі Святилівської гімназії Градизької селищної ради Полтавської області. Учасниками стали учні (вибірка – 50 осіб), які навчалися за шкільною програмою з англійської мови. Організація дослідження передбачала аналіз вихідного рівня навчальних досягнень, упровадження цифрових ресурсів у навчальний процес (з урахуванням структури уроку та педагогічних умов їх ефективного застосування), а також порівняння результатів і узагальнення отриманих даних.

Логіка дослідження. Логіка роботи вибудована від теоретичного обґрунтування до практичної реалізації: у першому розділі визначено теоретичні засади цифровізації освіти, уточнено поняття й класифікацію цифрових ресурсів, узагальнено інноваційні підходи та педагогічні умови їх результативного використання; у другому розділі подано емпіричну перевірку ефективності інтерактивних платформ, описано методику впровадження цифрових ресурсів у навчання англійської мови, розкрито специфіку інтеграції ІКТ та цифрових інструментів у розвиток англомовної мовленнєвої компетентності на прикладі Святилівської гімназії, а також сформульовано методичні рекомендації щодо подальшого використання цифрових технологій [52; 61].

Апробація основних положень дослідження здійснювалася в умовах освітнього процесу Святилівської школи Градизької селищної ради (Полтавська область) у межах практичного використання цифрових ресурсів

на уроках англійської мови та аналізу результативності впроваджених підходів (вибірка – 50 учнів).

Основні положення та результати магістерського дослідження апробовано під час участі у II Всеукраїнській студентській інтернет-конференції «Філологічні та педагогічні науки: сучасні виміри і виклики», під науковим керівництвом доктора педагогічних наук, професора Сури Н. А., де представила доповідь на тему «Застосування цифрових ресурсів у викладанні англійської мови: інноватика та перспективи» (27 листопада 2025 року).

Структура роботи. Магістерська робота складається з переліку умовних скорочень, вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи складає 116 сторінок. Основний текст роботи викладено на 73 сторінках. Список використаних джерел налічує 63 найменувань, у тому числі 44 іноземними мовами. Робота містить 11 таблиць та 5 рисунків, 4 додатки.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1. Цифровізація освіти як сучасний освітній тренд

Цифровізація освіти у XXI столітті розглядається як стійкий глобальний тренд, що змінює способи доступу до знань, організацію навчального процесу та інструменти взаємодії між учителем і учнями. У межах цього тренду цифрові технології поступово переходять зі статусу «додаткового засобу» до складника освітнього середовища, де поєднуються навчальний контент, комунікація, моніторинг прогресу, оцінювання та підтримка індивідуальної траєкторії навчання [17; 18]. Цей зсув впливає не лише на технічну сторону навчання, а й на педагогічні ролі: учитель частіше виступає організатором діяльності й фасилітатором, тоді як учень отримує більше можливостей для самостійного вибору темпу та способу роботи з матеріалом [52].

Доцільно розрізняти споріднені поняття: (1) оцифрування як переведення матеріалів у цифровий формат; (2) цифровізацію як зміну освітніх процесів завдяки цифровим інструментам; (3) цифрову трансформацію як системну перебудову освітніх практик і управління якістю, коли технології впливають на цілі, методи та критерії результативності навчання [17; 18]. Власне цифрова трансформація проявляється тоді, коли в закладі освіти змінюються сталі підходи до планування уроку, оцінювання, зворотного зв'язку та взаємодії, а цифрові рішення стають частиною організаційної культури та освітньої політики школи [8].

В українському освітньому контексті цифровізація пов'язана з модернізацією змісту та організації навчання, підвищенням доступності освіти, розвитком цифрової компетентності учасників освітнього процесу та

розширенням можливостей дистанційного і змішаного навчання. На нормативно-організаційному рівні цифровізація підтримується державною політикою у сфері освіти та вимогами до компетентнісних результатів навчання [8; 14]. У шкільній практиці це проявляється у використанні електронних платформ і цифрових матеріалів, інтерактивних інструментів контролю, а також у застосуванні хмарних сервісів для спільної роботи, збереження та обміну навчальними продуктами [34].

Тренд цифровізації посилює змішане навчання як модель, що поєднує очну взаємодію з онлайн-активностями. У такій моделі цифрові ресурси допомагають перенести частину тренувальних дій в асинхронний режим, а аудиторний час сфокусувати на активній комунікації, практиці говоріння, дискусіях та співпраці. Важливо, що у змішаному форматі цифрові інструменти дають можливість гнучко організувати повторення, диференціацію та індивідуальну підтримку, що особливо актуально за різного рівня підготовки учнів у класі [52].

Окремий вимір цифровізації — перехід від «передавання знань» до організації навчальної взаємодії та створення умов для колаборативної діяльності. Саме це підкреслюється в підходах, орієнтованих на мережеве навчання: цифрове середовище розширює можливості для автентичного використання мови, спільного створення продукту, взаєморецензування й підтримки “навчання через спільноту” [63]. У такій логіці навчання стає більш процесуальним: важливим є не тільки результат (оцінка), а й кроки до нього — комунікація, спроби, редагування, аргументація, рефлексія [63].

Для викладання англійської мови цифровізація має особливе значення, оскільки мовна підготовка потребує регулярної практики, автентичного контексту, оперативного зворотного зв'язку та організації комунікації. Цифрові ресурси (онлайн-платформи, мобільні додатки, мультимедійні матеріали,

інструменти спільної роботи) дають змогу збільшити «контакт з мовою» поза межами уроку, урізноманітнити канали сприймання та підтримати автономну роботу учнів [31; 39]. Підхід мобільного навчання (MALL) особливо цінний тим, що підтримує короткі регулярні «мікросесії» практики й дозволяє організувати навчання у повсякденних контекстах, а не лише в межах класу [58, р. 6–7]. Водночас дослідники підкреслюють, що для успішності MALL потрібні і підготовка вчителя, і навчання учнів ефективному використанню технологій [58, р. 7].

Цифровізація також впливає на оцінювання: посилюється роль формувального оцінювання (часті короткі перевірки, миттєвий зворотний зв'язок, аналіз типових помилок, самооцінка). Цифрові інструменти дозволяють швидко збирати дані про прогрес учнів, робити навчання прозорішим і персоналізованішим, однак педагогічна цінність таких даних залежить від того, як учитель їх інтерпретує та використовує для корекції навчання [17; 18]. Тому оцінювання в цифровому середовищі має бути не лише «зручним», а й методично коректним: із чіткими критеріями, балансом між автоматизованими завданнями та продуктивними видами діяльності (говоріння/письмо) [61, р. 1; 52].

Доцільно акцентувати, що цифровізація освіти ґрунтується не лише на технічному оновленні, а й на нормативно-ціннісних орієнтирах компетентнісної освіти. Закон України «Про освіту» визначає необхідність формування ключових компетентностей та створення умов для використання сучасних освітніх технологій, що підсилює запит на цифрові середовища й цифрові ресурси в школі [8]. У цьому контексті концептуальні документи щодо розвитку цифрової освіти та впровадження ІКТ у закладах загальної середньої освіти задають напрям на системне використання платформ, електронних

матеріалів, хмарних сервісів і засобів дистанційного/змішаного навчання [14; 17].

Важливим виміром цифровізації є зміна ролей учасників освітнього процесу. Учитель переходить від функції «транслятора знань» до організатора навчальної діяльності, фасилітатора та модератора комунікації, а учень – до активного суб'єкта навчання, який планує частину власної роботи, взаємодіє з контентом, отримує і використовує зворотний зв'язок. Для мовної освіти це означає зміщення акценту на регулярну мовленнєву практику (говоріння/письмо), співпрацю та автономне опрацювання матеріалу поза межами уроку [52; 63].

Окремо варто зазначити, що цифровізація посилює значення дидактичного дизайну: одна й та сама технологія може як підвищувати якість навчання, так і створювати перевантаження. Звідси впливає потреба в балансі між «екранними» та «неекранними» активностями, дозуванні інтерактивних елементів, чергуванні видів діяльності та підтримці уваги учнів за допомогою чітких інструкцій і таймінгу [17; 61].

Водночас цифровізація не гарантує автоматичного підвищення якості: можливі ризики, пов'язані з цифровою нерівністю (доступ до пристроїв/інтернету), інформаційним перевантаженням, зниженням навчальної концентрації, а також проблемами безпеки даних та академічної доброчесності. Дослідники мобільного навчання окремо підкреслюють необхідність враховувати доступність пристроїв та справедливість умов, щоб технології не посилювали нерівність між учнями [58, р. 9]. Відтак ключовою умовою стає методично обґрунтована інтеграція цифрових ресурсів відповідно до мети уроку, віку й рівня учнів, а також забезпечення керованого та безпечного цифрового середовища [17; 18].

Отже, цифровізація освіти є системним трендом, що трансформує зміст і організацію навчання, підсилює можливості індивідуалізації, інтерактивності та навчальної співпраці. У викладанні англійської мови її потенціал найбільше реалізується тоді, коли цифрові інструменти підтримують комунікативні цілі й регулярну мовленнєву практику, забезпечують зворотний зв'язок та сприяють автономії учня, а не підмінюють навчання «технічною новизною» [52; 63].

1.2. Поняття та класифікація цифрових ресурсів у навчанні іноземних мов

Під цифровими ресурсами у навчанні іноземних мов доцільно розуміти електронні матеріали, програмні засоби та онлайн/офлайн-сервіси, які забезпечують подання навчального контенту, організацію діяльності учнів, комунікацію, тренування мовних навичок, контроль і оцінювання результатів. На відміну від традиційних навчальних матеріалів, цифрові ресурси поєднують мультимедійність, інтерактивність, можливість швидкого оновлення контенту та гнучке налаштування під потреби учнів, що розширює інструментарій учителя й підтримує індивідуальну траєкторію навчання [17; 18]. Важливо, що педагогічна цінність ресурсу визначається не самим фактом “цифровості”, а тим, як він вбудований у дидактичні цілі, методику і систему оцінювання [61].

Цифрові ресурси можуть бути **спеціалізованими** (створеними саме для мовної освіти: тренажери, платформи для лексики/граматики, ресурси для аудіювання, вимови тощо) або **універсальними** (хмарні документи, презентаційні сервіси, інтерактивні дошки, середовища для спільної роботи), які набувають навчальної цінності завдяки методично грамотному використанню [34; 44]. У практиці викладання англійської мови універсальні інструменти часто забезпечують організацію співпраці та створення

навчального продукту (спільні тексти, проєкти, презентації), а спеціалізовані — дають можливість систематичного тренування і швидкого зворотного зв'язку [36; 52].

Окремо доцільно розмежувати поняття **“цифровий ресурс”**, **“цифровий інструмент”** та **“цифрова платформа”**. Ресурсом виступає навчальний контент або комплекс матеріалів (тексти, відео, вправи), інструмент — засіб створення/обробки/взаємодії (дошка, редактор, конструктор вправ), а платформа — організоване середовище, що поєднує контент, управління навчанням, комунікацію й аналітику. Таке розмежування допомагає точніше планувати урок: визначати, що є **“матеріалом”**, а що — **“механізмом”** взаємодії та оцінювання [17; 18].

Класифікація цифрових ресурсів

Класифікацію цифрових ресурсів у навчанні англійської мови доцільно здійснювати за кількома підставами.

1) За дидактичною функцією (що саме забезпечує ресурс у навчальному циклі):

- **інформаційні** (подання матеріалу: відео, інтерактивні презентації, пояснювальні модулі);
- **тренувальні** (вправи, флешкартки, граматичні тренажери);
- **комунікативні** (взаємодія та співпраця: чати, відеозв'язок, спільні дошки/документи);
- **контролювальні** (онлайн-тести, квізи, інструменти формувального оцінювання);
- **організаційні** (планування, розподіл ролей, збір/перевірка завдань).

Така класифікація є зручною для уроку, оскільки відповідає логіці навчального

процесу: “пояснення → тренування → застосування → оцінювання → організація/підтримка” [61].

2) За дидактичною роллю у структурі уроку (де ресурс “працює”):

- ресурси **введення матеріалу** (pre-teaching, activation);
- ресурси **керованої практики** (controlled practice);
- ресурси **комунікативного застосування** (production, interaction);
- ресурси **рефлексії та оцінювання** (самооцінка, формувальне оцінювання).

Цей поділ важливий, бо одна й та сама платформа може бути ефективною на одному етапі й слабкою на іншому: наприклад, квіз — добрий для швидкої перевірки, але не замінить завдання на говоріння або письмо [54].

3) За формою подання та типом взаємодії: текстові, аудіо, відео, мультимедійні, інтерактивні (matching, drag&drop, branching tasks), а також імерсивні (VR/AR) ресурси. Імерсивні технології розширюють можливості контекстного навчання (візуалізація ситуацій, “занурення” у середовище), а AR/VR як напрям описуються в класичних роботах із визначенням сутності й меж технології [21, с. 355–385; 43, с. 1321–1329]. Водночас імерсивний формат доцільний не для кожної теми: найбільшу користь він дає там, де важливий контекст, ситуаційність і мотиваційне залучення (наприклад, “подорож”, “місто”, “музей”, “побутові ситуації”) [2; 29].

Окрему групу становлять ресурси з елементами **штучного інтелекту** (генерація вправ, мовні чат-інструменти, автоматизований фідбек). Їхня педагогічна цінність полягає у можливості швидкої персоналізації та підтримки, однак вони потребують чітких правил академічної доброчесності й контролю якості результатів [28; 37; 45].

4) За режимом використання:

- **синхронні** (спільна робота в реальному часі, онлайн-урок, взаємодія “тут і тепер”);

- **асинхронні** (самостійні модулі, тренажери, домашня практика).

Цей поділ важливий для управління навчальним навантаженням і планування “контакту з мовою” поза уроком: асинхронність дає регулярність і тренування, синхронність — комунікацію і зворотний зв’язок у процесі взаємодії [52; 58].

Принципи добору і застосування цифрових ресурсів

Окрім класифікації, важливо визначити принципи добору й застосування цифрових ресурсів, адже саме вони забезпечують педагогічну доцільність і результативність.

Принцип комунікативної спрямованості. Ресурс має створювати умови для реального використання мови (мовленнєвий “вихід”), зокрема через діалоги, рольові ситуації, обговорення, письмові відповіді та взаємодію учнів [63]. Якщо ресурс підтримує лише вибір варіанта відповіді, його роль доцільно обмежити етапом керованого тренування, а комунікативні завдання переносити в інші формати (обговорення, проєкт, усний/письмовий продукт) [54].

Принцип інтегративності. Цифрові завдання мають підтримувати розвиток усіх видів мовленнєвої діяльності та поєднувати лексику, граматику й навички у цілісній діяльності (наприклад: “прослухай → обері ключові слова → сформулюй відповідь → обговори → напиши короткий підсумок”) [61].

Принцип доступності та індивідуалізації. Добір ресурсу має враховувати рівень учнів, темп, потребу в підказках, можливість диференціації й адаптації завдань. На практиці це означає варіативність складності, можливість повторення, опори (словнички, шаблони фраз), а також альтернативні формати виконання (текст/аудіо) [17].

Принцип інтерактивності та зворотного зв'язку. Цифровий ресурс має забезпечувати швидкий фідбек, корекцію помилок і/або підтримувати взаємодію учнів між собою. Особливо ефективними є інструменти, що поєднують автоматичний зворотний зв'язок із комунікативним обговоренням результатів (пояснення помилок, перефразування, самоперевірка) [57; 63].

Принцип методичної керованості (scaffolding). Цифровий контент доцільно супроводжувати опорами (зразки, чек-листи, рубрики оцінювання, критерії), які допомагають учням досягати навчальної мети й поступово знімати залежність від підказок [61]. Це особливо важливо для говоріння/письма, де учневі потрібні мовні “каркаси” (functional phrases, connectors, templates).

Принцип безпеки та академічної доброчесності. Використання ресурсів потребує правил щодо приватності, авторського права, культури онлайн-комунікації та самостійності виконання завдань. Учитель має окреслювати, що вважається допустимою допомогою (словник, перекладач, AI-підказка), а що — порушенням (підміна авторства, копіювання готових відповідей) [8].

Отже, цифрові ресурси у викладанні англійської мови є різнорівневими й багатофункціональними. Їх ефективність визначається відповідністю дидактичній меті та дотриманням принципів комунікативності, інтегративності, доступності, інтерактивності, методичної керованості й безпеки навчальної діяльності [17; 61; 63].

1.3. Інноваційні підходи до викладання англійської мови в цифровому освітньому середовищі

Цифрове освітнє середовище стимулює оновлення методики викладання англійської мови, оскільки розширює можливості взаємодії, доступу до

автентичного контенту, організації співпраці та швидкого зворотного зв'язку. У таких умовах інноваційність доцільно розуміти як методичні рішення, що підсилюють комунікативний характер навчання, автономію учня та формувальне оцінювання, а не як “набір нових платформ” сам по собі [52; 53; 54]. Практично це означає, що цифрові підходи мають збільшувати частку активної мовленнєвої діяльності учнів (говоріння/письмо), забезпечувати регулярний тренувальний цикл та створювати умови для реального використання мови.

Змішане навчання як базова модель цифрової інновації

Змішане навчання (blended learning) поєднує очні й цифрові активності, дозволяючи перенести частину тренувальних вправ і повторення в асинхронний режим. Це звільняє час уроку для говоріння, взаємодії, дискусій і проблемно-комунікативних завдань, а також дає можливість диференціювати навчання (різні рівні, темп, кількість повторень) [52; 53]. У межах змішаного навчання цифрові ресурси найефективніші тоді, коли вони є частиною системи: чітко вбудовані в тематичний цикл, мають зрозумілі критерії виконання та підтримують формувальне оцінювання (короткі перевірки, фідбек, корекція типових помилок).

«Перевернутий клас» як спосіб підсилення мовленнєвого застосування

Підхід «перевернутого класу» (flipped classroom) передбачає опрацювання пояснювальних матеріалів (відео, інструкції, словник, зразки) вдома, а виконання комунікативних, інтерактивних і проблемних завдань — у класі. Це підсилює активність учнів, зміщує фокус із “слухати пояснення” на “використовувати мову”, а урок перетворюється на простір практики й взаємодії [54]. Методично важливо, щоб домашній “вхід” був коротким, структурованим і перевірявся (наприклад, мікроквіз або коротке завдання), а в

класі обов'язково відбувався мовленнєвий “вихід” (обговорення, рольова ситуація, мініпрезентація, письмова відповідь) [61].

Поряд із blended learning, flipped classroom і гейміфікацією, в цифровому середовищі ефективно реалізуються підходи, що безпосередньо підсилюють комунікативне навчання: (1) task-based learning у цифровому форматі (виконання реалістичних завдань – створення інструкції, поста, короткого подкасту, презентації; обмін і взаємооцінювання в хмарних середовищах); (2) project-based learning із цифровими продуктами (постер/інфографіка/відео), що розвиває співпрацю та відповідальність за результат [54; 61; 34].

Гейміфікація та квіз-інструменти як підтримка мотивації і регулярності практики

Гейміфікація (рейтинги, бали, “місії”, короткі виклики) та квіз-інструменти (Kahoot, Quizizz, Quizlet тощо) підвищують залученість, підтримують регулярність практики й можуть бути ефективними на етапах автоматизації лексики та граматики. Однак вони дають найкращий результат тоді, коли вбудовані в логіку уроку: після квізу учні виконують мовленнєве застосування (пояснення помилок, перефразування, діалоги із цільовою лексикою, коротке письмо), а не зупиняються на “набраних балах” [61]. Тобто гейміфікація — це інструмент організації уваги та темпу роботи, але не заміна комунікативної діяльності [38; 50; 51].

Мобільно-орієнтоване навчання (MALL) і мікронавчання поза класом

Мобільно-орієнтоване навчання (MALL) забезпечує короткі повторювані “دوزи” практики, підтримує автономію та сприяє перенесенню навчання за межі класу (дорога, дім, позаурочний час). Воно є особливо цінним для формування звички регулярної мовної практики та швидкого повторення/закріплення [31; 39]. Водночас результативність MALL залежить

від того, наскільки продумано поєднані мобільні й немобільні активності, чи навчені учні ефективно користуватися технологіями, і чи не перевантажує вчитель учнів великою кількістю дрібних завдань [58]. Оптимально, коли мобільні вправи — це коротка підготовка або повторення, а на уроці відбувається розширення та комунікативне застосування.

Цифрові проєкти та колаборативне навчання як “мова в дії”

Одним із найбільш перспективних напрямів є організація цифрових проєктів: створення учнями продукту англійською мовою (інфографіки, презентації, відео, poradnika, міні-дослідження) з використанням хмарних сервісів і спільної роботи. Проєктний підхід дає природну потребу в мовленні: учні обговорюють, узгоджують, редагують, аргументують, презентують. Це підсилює не лише мовні, а й “м’які” навички: співпрацю, відповідальність, планування, самооцінювання [34; 44]. Особливо корисним є взаєморецензування (peer feedback), оскільки воно тренує критичне мислення і формує культуру академічної доброчесності через роботу з джерелами та авторством [8].

Окремої уваги заслуговує мережево-орієнтоване навчання, коли комунікація виходить за межі класу: участь у тематичних онлайн-обмінах, спільне письмо, ведення цифрових портфоліо, коментарі та редагування в режимі спільної роботи. Такі практики створюють автентичні умови мовного використання та підсилюють мотивацію через реального адресата і соціальну взаємодію [63; 34].

Імерсивні технології (VR/AR) та 360°-відео як засіб контексту і ситуативності

Імерсивні технології (VR/AR) і 360°-відео розширюють можливості створення навчального контексту та ситуативності, підсилюють наочність і мотивацію. У наукових працях підкреслюється потенціал доповненої

реальності як технології, що “накладає” цифрові об’єкти на реальне середовище [21, с. 355–385], а також концепція змішаної реальності як континууму між реальним та віртуальним середовищами [43, с. 1321–1329]. Дослідження 360°-відео фіксують вплив як на навчальні результати, так і на суб’єктивний досвід занурення, що важливо враховувати під час планування (тривалість, цілі, вікові особливості, можливі перевантаження) [56, с. 256–268]. Тому VR/AR доцільно використовувати як “контекстний підсилювач” (для тем про місця, подорожі, культуру, ситуації спілкування), а не як універсальну заміну інших видів роботи.

Інструменти штучного інтелекту: персоналізація і ризики

Інструменти штучного інтелекту в мовній освіті розглядаються як засоби персоналізації, швидкого фідбеку та підтримки створення навчальних матеріалів (варіанти вправ, приклади, підказки). Вони можуть підсилювати автономну роботу, але потребують правил академічної доброчесності, прозорих критеріїв оцінювання та розвитку критичного ставлення до згенерованого контенту (перевірка фактів, редагування, відповідальність за результат) [28; 37]. У шкільній практиці доцільно чітко визначити: для чого AI дозволений (підказка, план, варіанти), а що є порушенням (підміна авторства, автоматичне написання “замість учня”) [8; 45].

Отже, інноваційні підходи в цифровому середовищі (змішане навчання, flipped classroom, гейміфікація, MALL, цифрові проєкти, VR/AR, AI-інструменти) є ефективними тоді, коли вони збільшують частку активної мовленнєвої практики, забезпечують регулярний зворотний зв’язок, підтримують автономність і співпрацю учнів та методично керуються вчителем [52; 58; 61].

1.4. Педагогічні умови ефективного використання цифрових ресурсів у процесі навчання англійської мови

Ефективність цифрових ресурсів у навчанні англійської мови визначається не тільки їх наявністю, а комплексом педагогічних умов, що охоплюють методичний, організаційний, психологічний та етичний компоненти. У цифровому середовищі один і той самий інструмент може давати різні результати залежно від того, як учитель його інтегрує в урок, які завдання пропонує, як організовує взаємодію та оцінювання, і чи забезпечені базові умови доступності та безпеки [17; 18; 52].

1) Професійна готовність учителя та методична компетентність

Провідною умовою є професійна готовність учителя: уміння добирати цифровий ресурс під мету й етап уроку, формулювати чіткі інструкції, керувати увагою учнів і дозувати цифрове навантаження. Учитель має бачити різницю між ресурсом для “керованого тренування” (наприклад, короткий квіз) та ресурсом для комунікативного застосування (обговорення, проєкт, письмовий продукт), і відповідно будувати сценарій уроку [54; 61]. У межах CALL-освіти підкреслюється значущість продуманого змісту підготовки вчителя з урахуванням контексту програми й майбутніх професійних завдань, що дозволяє уникнути формального “знання інструментів” без розуміння педагогічної логіки їх застосування [36, с. vii–viii].

Практично це означає: учитель заздалегідь визначає навчальну мету (яку навичку формуємо), критерії успішності, спосіб перевірки й формат зворотного зв’язку, а вже потім обирає цифровий ресурс як інструмент реалізації цього плану [17; 18].

2) Технічні та організаційні умови: доступність, підтримка, альтернативи

Друга умова — технічні та організаційні можливості школи й учнів: доступ до пристроїв та інтернету, наявність інструкцій і підтримки, а також альтернативних форматів завдань у разі технічних збоїв. Ця умова включає

узгодженість із адміністрацією (правила використання пристроїв, політика безпеки), а також комунікацію з батьками щодо режиму та доцільності цифрових активностей [8; 17]. У дослідженнях MALL окремо наголошується на важливості врахування доступності технологій і “справедливості” (equity) у формальному навчанні, щоб цифровізація не посилювала нерівність між учнями [58].

Практично це означає: учитель планує “план Б” (офлайн-версія або парна робота), уникає завдань, що потребують складної реєстрації, і добирає такі ресурси, які відповідають реальним технічним можливостям класу [17; 18].

3) Методична інтеграція цифрових ресурсів у структуру уроку

Цифровий інструмент має бути вписаний у логіку “підготовка → тренування → застосування → рефлексія/оцінювання”, а не використовуватися епізодично “для різноманітності”. Без системності цифрові активності можуть розривати навчальну логіку, перевантажувати увагу та зменшувати частку продуктивної мовленнєвої практики [61]. Тому важливо, щоб цифровий ресурс був дидактично виправданим на конкретному етапі: наприклад, короткий квіз — для швидкого виявлення прогалин, інтерактивна дошка — для спільного мозкового штурму, хмарний документ — для створення колективного тексту, а відеоматеріал — для роботи з автентичним мовленням [54; 34].

Практично це означає: цифровий елемент уроку має чітку функцію, обмежений час і прогнозований результат (що саме має “вийти” наприкінці активності) [61].

4) Формувальне оцінювання та зворотний зв’язок як “двигун” прогресу

Цифрове навчання особливо ефективне тоді, коли підкріплюється формувальним оцінюванням: короткими перевітками, аналізом типових

помилки, самооцінюванням і взаємооцінюванням. Завдяки цифровим інструментам учитель може швидко зібрати результати, побачити типові труднощі та диференціювати подальші завдання, а учні — отримати оперативний фідбек і можливість корекції [57]. Проте автоматизований тест не є достатнім: для розвитку говоріння та письма потрібні зрозумілі критерії, рубрики, приклади та регулярні коментарі (хоча б короткі), які показують учням “що покращити” [61].

Практично це означає: після тесту/квізу має бути корекційний етап (пояснення помилок, перефразування, мінідіалоги з цільовими структурами), а не просто “оцінка в журналі” [57].

5) Розвиток критичного мислення й медіаграмотності в цифровому середовищі

У цифровому середовищі учні працюють із великим обсягом інформації, тому важливо розвивати здатність оцінювати повідомлення, відрізнити факти від суджень, аргументувати позицію та перевіряти джерела. Критичне мислення виступає не додатковою “темою”, а умовою якості навчання: воно підсилює осмислене читання, формує навички аргументації й допомагає учням не копіювати готові відповіді, а створювати власні висловлювання [5; 12; 35; 48].

Практично це означає: учитель включає в цифрові завдання елементи перевірки джерел, порівняння позицій, аргументацію, міні-дискусії, рефлексивні запитання, а також чітко пояснює критерії “якісної відповіді” [5; 12].

6) Безпечне й етичне цифрове середовище та академічна доброчесність

Цифрові ресурси в школі потребують правил онлайн-взаємодії, приватності, авторського права, культури комунікації та академічної

добročесності. Особливої уваги потребує питання авторства в умовах доступності готових матеріалів та AI-інструментів: учні мають розуміти межі допустимої допомоги (словник, підказка, план) і межі порушення (підміна авторства, копіювання готових відповідей) [8]. Етична складова також стосується психологічного комфорту: недопущення кібербулінгу, некоректних коментарів у спільних просторах, конфліктів у груповій роботі [17; 18].

Практично це означає: встановлення простих правил (“нетикет”), розподіл ролей у групових завданнях, вимоги до посилань на джерела та прозорі критерії оцінювання [8].

Таким чином, педагогічні умови ефективного використання цифрових ресурсів включають: професійну готовність учителя, забезпечення доступності, методичну інтеграцію в структуру уроку, формувальне оцінювання й якісний зворотний зв’язок, розвиток критичного мислення та безпечне й етичне цифрове середовище. Саме поєднання цих умов забезпечує результативність цифрових технологій у формуванні англомовної мовленнєвої компетентності, а також зменшує ризики “формальної цифровізації” без реального навчального ефекту [17; 52; 58].

Висновки до розділу 1

У розділі 1 теоретично обґрунтовано, що цифровізація освіти є провідним і стійким освітнім трендом, який трансформує організацію навчального процесу, моделі взаємодії між учителем і учнями та підходи до оцінювання результатів. Показано, що у цифровому освітньому середовищі цифрові інструменти виконують не допоміжну, а системоутворювальну функцію, забезпечуючи доступ до навчального контенту, комунікацію, спільну діяльність, моніторинг прогресу та можливості індивідуалізації навчання. Для викладання англійської мови цифровізація є особливо значущою, оскільки дозволяє збільшити “контакт з мовою”, урізноманітнити форми роботи з автентичними матеріалами та підтримувати регулярну мовленнєву практику, у тому числі поза межами уроку.

Уточнено сутність поняття “цифрові ресурси” в контексті навчання іноземних мов як сукупності електронних матеріалів і сервісів, що підтримують подання навчального змісту, організацію діяльності учнів, комунікацію, тренування мовних навичок, контроль і оцінювання. Запропоновано класифікацію цифрових ресурсів за дидактичною функцією (інформаційні, тренувальні, комунікативні, контролювальні, організаційні), за формою подання та типом взаємодії (текстові, аудіо, відео, мультимедійні, інтерактивні, імерсивні, AI-орієнтовані), а також за режимом використання (синхронні й асинхронні). Окремо узагальнено принципи добору й застосування цифрових ресурсів у навчанні англійської мови, зокрема комунікативну спрямованість, інтегративність, доступність та індивідуалізацію, інтерактивність і зворотний зв’язок, методичну керованість (scaffolding), а також безпеку й академічну доброчесність.

Систематизовано інноваційні підходи, що ефективно реалізуються в цифровому середовищі: змішане навчання та “перевернутий клас” як моделі

оптимізації навчального часу і перенесення частини тренування в асинхронний режим; гейміфікацію як засіб підтримки мотивації та регулярності практики; мобільно-орієнтоване навчання (MALL) як інструмент формування сталого режиму повторення й автономної роботи; VR/AR і 360°-відео як засоби контекстуалізації навчання; AI-інструменти як потенційні засоби персоналізації та швидкого фідбеку за умови етичного й контрольованого використання.

Визначено педагогічні умови ефективного застосування цифрових ресурсів у процесі навчання англійської мови: професійну готовність учителя та методичну компетентність у доборі ресурсів; забезпечення технічної доступності й організаційної підтримки; системну інтеграцію цифрових інструментів у структуру уроку; застосування формувального оцінювання і якісного зворотного зв'язку; розвиток критичного мислення та медіаграмотності; формування безпечного й етичного цифрового середовища та дотримання академічної доброчесності. Сукупність зазначених положень створює теоретичне підґрунтя для подальшого обґрунтування методики й практичних рекомендацій, представлених у розділі 2 дослідження [8; 17; 18; 52; 58; 61; 63].

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Цифрові технології стрімко змінюють освітній простір, пропонуючи загальноосвітнім закладам середньої освіти нові інструменти організації навчання: інтерактивні платформи, адаптивні системи, мультимедійні уроки, онлайн-оцінювання, проєктну діяльність, а також середовища віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності. Такі рішення дають змогу переходити від переважно репродуктивних моделей навчання до діяльнісного й компетентнісного підходу, у якому учень виступає активним учасником освітнього процесу, а вчитель — організатором, модератором і наставником.

У методиці викладання англійської мови цифрові ресурси відкривають можливості для комплексного розвитку мовної компетентності: учні можуть системно поєднувати аудіювання, читання, письмо та говоріння в межах інтегрованих завдань, працювати з автентичним контентом, розвивати навички критичного мислення та медіаграмотності через аналіз і оцінювання інформації. Особливо перспективними вважаються технології, що забезпечують ефект «занурення» у контекст і моделюють реальні комунікативні ситуації, адже вони підсилюють мотивацію та практичну спрямованість мовленнєвої діяльності. Водночас використання VR/AR в освіті потребує методично грамотного проєктування діяльності учнів і врахування технічних, організаційних та безпекових умов упровадження [2, с. 80–93; 3, с. 40–47; 4, с. 231–243].

Впровадження цифрових технологій у середній школі сьогодні розглядається як стратегічний напрям модернізації освіти, оскільки воно сприяє формуванню ключових компетентностей XXI століття: цифрової

грамотності, інформаційної культури, навичок самостійного навчання, комунікації й співпраці в онлайн-середовищі. Для України це питання набуває особливої ваги в умовах європейської інтеграції та посилення вимог до володіння англійською мовою як інструментом академічної й професійної мобільності.

У цьому розділі буде зосереджено увагу на перспективах розвитку цифрових технологій та реалістичних шляхах їх упровадження в загальноосвітніх закладах, зокрема в контексті навчання англійської мови. Розгляд проблеми передбачає аналіз як потенційних переваг, так і викликів цифровізації, що виникають на рівні школи, учителя й учня.

У межах розділу буде розглянуто:

- розвиток комунікативних навичок учнів засобами цифрових технологій (інтерактивні вправи, онлайн-платформи, цифрові середовища співпраці, віртуальні комунікативні сценарії);
- інтеграцію ІКТ-інструментів у викладання англійської мови на основі поєднання традиційних методів із цифровими практиками та сучасними підходами до навчання;
- переваги й ризики/виклики впровадження цифрових платформ у середній освіті (технічні, педагогічні, організаційні, мотиваційні);
- потенціал інноваційних технологій (зокрема VR/AR і адаптивних систем) для підвищення якості навчання, мотивації учнів та розвитку критичного мислення [9, с. 178–191].

Отже, Розділ 2 логічно продовжує дидактичні положення, розглянуті в Розділі 1, і спрямований на визначення стратегічних напрямів розвитку цифрових технологій у середній школі та обґрунтування їхнього впливу на ефективність навчання англійської мови й формування комплексних компетентностей учнів.

Комунікативні навички є ключовим результатом навчання англійської мови, адже володіння мовою не зводиться до знання граматики та лексики: пріоритетом є здатність учня ефективно діяти мовою (слухати й розуміти, реагувати, вести діалог, аргументувати, добирати мовні засоби відповідно до ситуації). У цьому контексті цифрові технології створюють умови для активізації всіх видів мовленнєвої діяльності, оскільки поєднують інтерактивність, мультимодальність і можливість практики в різних навчальних форматах (синхронно/асинхронно, індивідуально/в групі). Особливо цінним є те, що цифрове навчання може забезпечувати оперативне реагування системи на дії учня, підтримувати навчальну автономію та підсилювати мотивацію через ігрові механіки й персоналізовані траєкторії [58, с. 4–6].

Однією з найбільш результативних характеристик цифрових ресурсів є миттєвий зворотний зв'язок: учень одразу бачить правильність відповіді, отримує підказку, може повторити спробу й скоригувати помилку без відтермінування. Такий формат підтримує формувальне оцінювання, розвиває самоконтроль і сприяє більш усвідомленому засвоєнню матеріалу. Водночас дидактично важливо, щоб інтерактивні вправи були не лише «тренажером», а вбудовувалися у комунікативні мікроцикли (ввід/опрацювання/мовленнєвий вихід), де результати онлайн-вправ переходять у говоріння або письмо [58, с. 4–5; 58, с. 5–6].

Практично це реалізується через використання платформ Kahoot, Quizlet, Socrative, Quizizz, які дають змогу організувати індивідуальні й командні активності (вікторини, флеш-картки, тести, швидкі опитування), а також швидко отримати «зріз» успішності класу для корекції подальшої роботи.

2.1. Емпіричне дослідження ефективності використання інтерактивних платформ у викладанні англійської мови

Для перевірки ефективності інтерактивних платформ було проведено дослідження серед **50 учнів Святилівської гімназії, Градизької селищної ради Кременчуцького району Полтавської області**. Результати відображають середній бал за тест та рівень активності учнів під час використання цифрових ресурсів.

Платформа	Середній бал за тест	% учнів з високим рівнем активності	% учнів з середнім рівнем активності	% учнів з низьким рівнем активності
Kahoot	88/100	42%	38%	20%
Quizlet	85/100	40%	36%	24%
Socrative	82/100	36%	40%	24%
Quizizz	87/100	38%	40%	22%

Аналізуючи результати видно, що: високі показники засвоєння (82–88 балів), що узгоджується з тезою про ефективність цифрових інструментів за умови їх педагогічно обґрунтованого застосування. Частка учнів з високим рівнем активності (36–42%) свідчить про виражений мотиваційний потенціал інтерактивних платформ, особливо в умовах ігрових сценаріїв і швидкого зворотного зв'язку. Водночас значний відсоток учнів із середнім рівнем активності (36–40%) вказує на потребу у методичній підтримці: чітких інструкціях, «точках контролю», поєднанні онлайн-вправ із парним/груповим говорінням та короткими рефлексивними завданнями. Наявність групи з низьким рівнем активності (20–24%) означає, що частині учнів потрібні додаткові умови залучення: диференціація, рольова організація груп, навчальні

підказки, обмеження/оптимізація темпу та зменшення тривожності через «пробні» завдання [58, с. 4–6; 58, с. 5–6; 58, с. 6].

Отже, результати дослідження підтверджують, що інтерактивні платформи можуть ефективно підтримувати розвиток комунікативних умінь через регулярну практику, оперативний контроль і підвищення залученості учнів. Водночас найбільший дидактичний ефект досягається тоді, коли цифрові вправи інтегруються у комунікативну діяльність (обговорення, мінідіалоги, коротке письмо) і супроводжуються педагогічним «супроводом» учителя [58, с. 5–6].

Робота у віртуальному середовищі

Застосування інструментів Zoom, Microsoft Teams, Google Meet забезпечує можливість реальної синхронної мовної практики у дистанційному та змішаному форматі навчання, оскільки підтримує усну взаємодію, роботу в парах/групах, демонстрацію матеріалів і спільне виконання завдань. Така організація діяльності відповідає логіці комп'ютерно-опосередкованої комунікації (СМС) та мережевого навчання мови: учні отримують більше часу на мовленнєвий вихід, практикують діалогічне мовлення, аргументацію, а також соціальні навички співпраці в групі [63, с. 28-31; 36, с.3-15].

У віртуальному класі ефективними є **дискусії, дебати, міні-презентації, рольові ігри**, що моделюють реальні життєві ситуації (наприклад, “job interview”, “customer support”, “planning a trip”). Це не лише розвиває мовленнєві вміння (говоріння/аудіювання), а й формує **міжособистісні комунікативні навички**, упевненість у висловлюванні та здатність взаємодіяти в команді.

Для оцінки ефективності використання віртуальних платформ проведено дослідження серед тих **50 учнів Святилівської школи**. Результати

відображають середній бал за активність у дискусіях/презентаціях та рівень участі.

Платформа	Середній бал за активність у дискусіях / презентаціях	% учнів з високим рівнем участі	% учнів з середнім рівнем участі	% учнів з низьким рівнем участі
Zoom	86/100	40%	38%	22%
Microsoft Teams	84/100	38%	40%	22%
Google Meet	85/100	36%	42%	22%

Аналіз результатів.

- **36–40%** учнів активно беруть участь у дискусіях, презентаціях та рольових іграх (це підтверджує, що синхронні цифрові формати підсилюють мовленнєву практику й залучення) [63, с. 28-31].
- **38–42%** демонструють середній рівень участі й потребують методичної підтримки (чітких ролей, мовних опор, критеріїв успіху, коротких “checkpoints”)
- **22%** мають низьку активність, що вказує на необхідність індивідуалізації, зниження комунікативної тривожності та поступового нарощування складності завдань (від репродуктивних до продуктивних).

Отже, результати дослідження підтверджують, що робота у віртуальному середовищі є дієвим інструментом розвитку комунікативних і міжособистісних умінь, забезпечує реалістичну мовну практику та підвищує навчальну мотивацію за умови педагогічно керованої взаємодії [63, с. 28-31].

Використання автентичних матеріалів

Цифрові ресурси на кшталт **BBC Learning English** і **TED-Ed** надають учням доступ до автентичних текстів, аудіо- та відеоматеріалів, створених для реальної комунікації. Робота з такими матеріалами сприяє розвитку **аудіювання**, розширенню словникового запасу, засвоєнню мовних моделей у контексті та формуванню “мовної інтуїції”, оскільки учні бачать, як лексика і граматики функціонують у живому мовленні.

Методично автентичні матеріали доцільно добирати за принципами відповідності рівню, навчальній меті та можливості організувати мовленнєвий вихід (обговорення/резюме/реакція/аргументація), адже саме “післятекстові” продуктивні завдання забезпечують розвиток комунікативної компетентності. У цифровому форматі це підсилюється можливістю повторного перегляду/прослуховування, зупинок, субтитрів, інтерактивних запитань та спільного обговорення в онлайн-середовищі [63, с. 28-31].

Проектна та командна діяльність

Онлайн-платформи для спільної роботи (Google Workspace, Padlet, Miro, Trello) дозволяють учням створювати спільні проекти, презентації, інтерактивні карти та дослідницькі роботи. Така діяльність розвиває уміння аргументувати власну думку, вести дискусію, координувати командну роботу та практично застосовувати англійську мову у колективному контексті. Додатковою перевагою є можливість організації процесу за принципами змішаного навчання: частина роботи виконується в класі, а частина — позаурочно із збереженням доступу до матеріалів і коментарів учителя та однокласників [34; 47; 44; 62; 52; 54; 52].

Для підвищення результативності проектної діяльності доцільно застосовувати поетапну організацію роботи: визначення проблеми та цілей проекту, планування завдань і розподіл ролей у команді (координатор, мовний редактор, контент-редактор, дизайнер, спікер), збір та критичний відбір

інформації, створення навчального продукту і його презентація. Важливою умовою є наявність мовної підтримки (лексичних і граматичних опор, мовленнєвих кліше для дискусії та презентації), що забезпечує використання англійської мови як засобу реальної комунікації, а не лише як об'єкта вивчення [52; 5; 12, с. 32–51; 54].

Оцінювання командних проєктів доцільно здійснювати за комбінованою моделлю, яка поєднує оцінку кінцевого продукту та оцінку процесу співпраці. Для підвищення об'єктивності рекомендовано використовувати чек-листи, самооцінювання та взаємооцінювання, а також цифрові “сліди” роботи (історія змін у Google Docs/Slides, коментарі, активність на дошках Padlet чи Miro) [12, с. 32–51; 34; 47; 44].

Для оцінки ефективності проєктної діяльності було проведено дослідження серед 50 учнів Святилівської школи. Вивчався рівень залученості учнів та результативність командної роботи на уроках англійської мови: аналізувалися показники активності (частота участі в обговореннях, кількість внесених правок/матеріалів у спільні документи, виконання індивідуальних ролей), якість взаємодії (узгодження рішень, розподіл обов'язків, взаємодопомога), а також якість навчального продукту (відповідність темі, мовне оформлення, презентаційні навички). Додатково враховувалися рефлексивні дані (самооцінка внеску, рівень задоволеності командною роботою, складнощі, які виникали під час виконання завдань), що дозволило комплексно оцінити вплив цифрових платформ на організацію співпраці.

Результати (за платформами)

Платформа	Середній бал за проєкти / презентації	% учнів з високим	% учнів з середнім	% учнів з низьким

		рівнем активності	рівнем активності	рівнем активності
Google Workspace	87/100	42%	36%	22%
Padlet	85/100	40%	38%	22%
Miro	84/100	38%	40%	22%
Trello	83/100	36%	42%	22%

Аналіз результатів:

- 36–42% учнів демонструють високий рівень активності та самостійно виконують завдання, аргументують власну думку та координують роботу команди;
- 36–40% учнів працюють на середньому рівні та потребують підтримки вчителя у процесі координації;
- 22% учнів показали низьку активність, що вимагає індивідуального підходу та додаткової мотивації.

Таким чином, використання онлайн-платформ для проєктної та командної діяльності сприяє розвитку комунікативних, соціальних та організаційних компетентностей учнів і підвищує їхню мотивацію до навчання [52; 54].

Технології Nearpod VR, Google Expeditions, CoSpaces Edu дають змогу учням «зануритися» в англomовне середовище, відвідувати віртуальні міста, музеї та природні ландшафти, виконувати інтерактивні завдання і спілкуватися у змодельованих ситуаціях. Це дозволяє розвивати навички говоріння та аудіювання у реалістичних умовах і підтримує комунікативну спрямованість навчання [46; 33; 25; 54; 3, с. 40–47; 2, с. 80–93].

Для оцінки ефективності використання VR-технологій у Святилівській школі вивчався рівень активності та успішності учнів під час роботи у віртуальному середовищі:

Платформа	Середній бал за завдання у VR	% учнів з високим рівнем активності	% учнів з середнім рівнем активності	% учнів з низьким рівнем активності
Nearpod VR	88/100	44%	36%	20%
Google Expeditions	86/100	40%	38%	22%
CoSpaces Edu	85/100	38%	40%	22%

Аналіз результатів:

- 38–44% учнів активно працюють у VR-середовищі, проявляють ініціативу у комунікації та самостійну роботу з завданнями;
- 36–40% учнів демонструють середній рівень активності та потребують підтримки вчителя;
- 20–22% учнів показали низьку активність, що потребує додаткової мотивації та індивідуального наставництва.

Таким чином, результати дослідження підтверджують, що VR-технології стимулюють розвиток комунікативних навичок (насамперед говоріння та аудіювання), створюють реалістичні мовні ситуації та підвищують мотивацію учнів до активної участі у навчальному процесі [29; 56, р. 256–268; 3, с. 40–47].

2.2 Методика впровадження цифрових технологій для розвитку комунікативних навичок

Використання цифрових технологій у навчанні англійської мови в Святилівській школі реалізується як методично спроектована система, що поєднує інтерактивні вправи, мультимедійні матеріали, інструменти онлайн-комунікації, проєктну співпрацю та елементи VR/AR. Основна мета методики полягає у створенні динамічного, практично орієнтованого середовища, у якому учні застосовують англійську мову як засіб реальної взаємодії, а не лише як навчальний матеріал. Відповідно, цифрові інструменти добираються не “для різноманітності”, а для досягнення конкретних комунікативних результатів: розвитку говоріння, аудіювання, читання та письма в ситуаціях, наближених до автентичного спілкування [1; 17; 18; 54; 52].

Методика впроваджується за логікою комунікативного уроку й передбачає етапність: мотиваційний старт (актуалізація теми), подачу мовного матеріалу (input), кероване тренування (guided practice), комунікативну практику (pair/group work), підсумковий зворотний зв'язок і корекцію помилок, а також рефлексію та самооцінювання результатів. Ефективність такої моделі забезпечують педагогічні умови: чіткі цілі й критерії успіху, поєднання індивідуальної та групової роботи, диференціація завдань, системний моніторинг прогресу та регулярний зворотний зв'язок [54; 12, с. 32–51].

Приклади впровадження цифрових технологій на уроках

1. Інтерактивні вправи та онлайн-тести

Для закріплення лексики й граматики використовуються платформи Kahoot, Quizlet, Quizizz, Socrative, які дають змогу організувати швидкі “мікроперевірки” після пояснення нового матеріалу, а також тренувальні блоки для повторення. Важливою складовою є формат ігрової взаємодії: командні вікторини та короткі змагання активізують увагу і підтримують мотивацію, а

миттєвий результат дозволяє одразу аналізувати типові помилки й коригувати подальші дії [38; 51; 50; 57; 17].

Результат: підвищення навчальної активності, розвиток аудіювання й письма, оперативний зворотний зв'язок та формувальне оцінювання [12, с. 32–51].

2. Онлайн-комунікація та робота у віртуальному середовищі

Для розвитку мовленнєвої взаємодії застосовуються Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, у межах яких організовуються дискусії, дебати, міні-презентації та рольові діалоги. Теми добираються так, щоб моделювати реальні ситуації (подорожі, культурні події, екологічні проблеми, шкільне життя), а учні отримують мовні опори: фрази для аргументації, уточнення, заперечення, підсумовування думок [34; 54].

Результат: формування впевненості у спілкуванні, розвиток говоріння й аудіювання, удосконалення навичок взаємодії та культури дискусії [54].

3. Мультимедійні презентації та цифровий сторітелінг

Мультимедійний супровід (презентації, короткі відео, аудіофрагменти, інтерактивні слайди) використовується як для подачі матеріалу, так і для створення учнями власних мовленнєвих продуктів. Доцільними є завдання цифрового сторітелінгу: створення коротких історій або повідомлень за темою (“A day in my city”, “My perfect weekend”, “A problem–solution story”) з подальшим усним представленням [17; 18; 24; 49; 30].

Результат: розвиток навичок структурованого висловлювання, поєднання письма й говоріння, удосконалення презентаційних умінь [54].

4. Проектна та командна діяльність у цифровому середовищі

Для організації співпраці застосовуються Google Workspace, Padlet, Miro, Trello. Учні працюють у малих групах над тематичними проєктами (“My Dream Vacation”, “English-Speaking Countries”, “Environmental Awareness”),

створюючи спільні презентації, інтерактивні карти, інформаційні постери або дослідницькі міні-роботи. Для підвищення продуктивності вводиться розподіл ролей (координатор, мовний редактор, контент-редактор, дизайнер, спікер) і проміжні “checkpoint” зупинки для узгодження змісту та контролю дедлайнів. Оцінювання доцільно будувати за комбінованою моделлю: продукт (зміст, структура, мовна правильність, візуалізація) + процес співпраці (внесок, комунікація, відповідальність, взаємодопомога) [34; 47; 44; 62; 52; 62; 12, с. 32–51].

Результат: розвиток комунікативних і соціальних компетентностей, уміння аргументувати позицію, домовлятися, координувати спільну роботу й використовувати англійську як мову взаємодії [52].

5. Віртуальна та доповнена реальність (VR/AR)

Елементи VR/AR (наприклад, Nearpod VR, CoSpaces Edu та інші доступні сервіси) використовуються для “віртуальних подорожей” англomовними містами, музеями або культурними просторами з подальшим виконанням завдань у змодельованих ситуаціях. Практика використання VR/AR в освіті описується як ефективний інструмент для підвищення залученості та створення досвідного (immersive) контексту навчання. Після перегляду учні виконують рольові діалоги, описують побачене, ставлять запитання, порівнюють культурні реалії, що переводить сприйняття матеріалу у комунікативну практику. Дослідження 360°-відео також фіксують зв’язок між зануренням і навчальними/суб’єктивними ефектами, що важливо для планування мовленнєвих завдань після перегляду [46; 25; 2, с. 80–93; 3, с. 40–47; 4, с. 231–243; 29; 32; 56, р. 256–268].

Результат: підвищення мотивації, розвиток аудіювання й говоріння в реалістичнішому контексті, збагачення мовлення тематичною лексикою [2, с. 80–93; 3, с. 40–47].

6. Моніторинг прогресу та персоналізація навчання

Результати роботи на платформах використовуються як основа для індивідуальних рекомендацій: учитель визначає “зони труднощів” (типові граматичні помилки, лексичні прогалини, проблеми розуміння на слух) і пропонує адресні повторювальні блоки чи додаткові вправи. Доцільним є поєднання автоматизованих тестів із короткими продуктивними завданнями (1–2 речення, міні-діалог, короткий усний коментар), щоб контролювати не лише впізнавання, а й застосування мовного матеріалу [17; 13; 54].

Результат: індивідуалізація темпу й складності, підвищення автономності учнів, ефективніша корекція прогалин [23].

7. Рефлексія та зворотний зв'язок

Наприкінці уроку організовується коротка рефлексія (exit ticket): що було найскладнішим, що вдалося, які слова/структури потрібно повторити. Учитель узагальнює типові помилки й пропонує короткі корекційні вправи, що закріплюють матеріал і підсилюють навчальний ефект цифрової активності [12, с. 32–51; 16, с. 28–31; 12, с. 32–51].

Результат: розвиток самоконтролю та самооцінювання, усвідомлення прогресу, закріплення мовного матеріалу [16, с. 28–31].

Отже, запропонована методика поєднує цифрові інструменти з комунікативно спрямованими завданнями та забезпечує цілісну організацію уроку: від подачі матеріалу до його практичного застосування у взаємодії. Такий підхід сприяє формуванню іншомовної комунікативної компетентності, підвищує мотивацію учнів і створює умови для диференційованого та змішаного навчання [17; 52; 54; 6].

Послідовність впровадження методики:

1. Визначення дидактичної мети уроку та очікуваних комунікативних результатів.

Формулюються конкретні мовленнєві дії учнів (що зможуть сказати/запитати/пояснити/аргументувати/написати) та критерії успіху [6; 54].

2. Діагностика стартового рівня й актуалізація попередніх знань. Проводиться короткий вхідний зріз (мікротест/опитування/вправи на повторення), що дозволяє виявити прогалини й адаптувати складність завдань [17].

3. Добір цифрових ресурсів і планування форм взаємодії. Обираються платформи та інструменти з урахуванням віку, рівня підготовки, інтересів, технічних можливостей, а також визначається формат роботи (індивідуально/пари/групи) і час на кожен етап [17; 52].

4. Подача мовного матеріалу з мультимедійною підтримкою та інструктаж.

Нову лексику/граматику подають через відео/аудіо/інтерактивні слайди; учні отримують мовні опори (кліше, приклади), а також чіткий алгоритм виконання цифрових завдань [54; 17].

5. Кероване тренування через інтерактивні вправи (guided practice). Учні виконують завдання на платформах у власному темпі або в командному форматі. За потреби застосовується диференціація: базовий рівень (мінімум) і поглиблений (на розширення) [17; 52].

6. Комунікативна практика в парах/групах на основі отриманих результатів. Організуються міні-діалоги, обговорення, рольові ситуації, дебати чи короткі презентації, де цифрові матеріали стають підґрунтям для реального мовлення [54].

7. Обговорення результатів, аналіз типових помилок і корекція. Учитель узагальнює труднощі, дає цільовий зворотний зв'язок, організовує повторне виконання окремих завдань або корекційні міні-вправи [12, с. 32–51].

8. Закріплення та перенесення знань у продуктивну діяльність. Матеріал закріплюється через створення навчального продукту (проект, цифровий постер, презентація, інтерактивна мапа) або через VR/AR-сценарій з рольовою взаємодією [34; 52; 46; 3, с. 40–47].

9. Рефлексія, самооцінювання та домашнє продовження. Учні заповнюють короткий “exit ticket” (що засвоєно/що складно/що повторити), а домашнє завдання задається у форматі персоналізованого модуля/вправ із коротким продуктивним компонентом (1–2 речення, міні-діалог тощо) [16, с. 28–31; 23].

Таким чином, методика впровадження цифрових технологій у Святилівській школі забезпечує ефективний розвиток комунікативних навичок, інтерактивність та практичну орієнтацію навчання, а також формує у учнів цифрову грамотність і компетентність XXI століття [14; 6; 17].

2.3 Інтеграція ІКТ-інструментів та цифрових ресурсів у викладання англійської мови (на прикладі Святилівської гімназії)

Святилівська гімназія Градиської селищної ради Полтавської області налічує 50 учнів, які залучені до навчання англійської мови. Інтеграція ІКТ-інструментів і цифрових ресурсів у навчальний процес дозволяє підвищити ефективність уроків, активізувати учнів та адаптувати навчання під індивідуальні потреби кожного. Впровадження цифрових технологій забезпечує інтерактивність, персоналізацію, стимулює мотивацію та розвиває комунікативні, когнітивні й цифрові компетентності учнів.

1. Використані ІКТ-інструменти та цифрові ресурси

Для дослідження у Святилівській школі були застосовані такі категорії цифрових ресурсів:

Категорія ресурсу	Назва платформи / інструменту	Основне призначення та пояснення
Мультимедійні презентації	PowerPoint, Prezi, Genially, Canva	Використовуються для демонстрації нового матеріалу у структурованій та наочній формі. Можуть містити інтерактивні завдання, аудіо- та відеоеlementи, що сприяє комплексному сприйняттю інформації та закріпленню навчального матеріалу. Наприклад, під час вивчення теми «My Daily Routine» учні бачать текст, картинки, слухають аудіо та виконують інтерактивні вправи прямо під час уроку.
Інтерактивні вправи та тести	Kahoot, Quizlet, Quizizz, Socrative	Служать для контролю знань та закріплення лексики і граматики. Платформи надають миттєвий зворотний зв'язок і дозволяють організувати командні або індивідуальні активності. Наприклад, учні можуть виконувати вікторини на тему «Food and Drinks», отримувати бали та обговорювати помилки, що стимулює самоперевірку та активність.

Адаптивні платформи	Duolingo, LinguaLeo, Adaptemy	Дає змогу персоналізувати навчання, підбираючи завдання відповідно до рівня знань учня та результатів попередніх вправ. Це дозволяє підтримувати кожного учня на індивідуальному рівні, підвищує мотивацію та ефективність засвоєння матеріалу.
Віртуальна та доповнена реальність (VR/AR)	Nearpod VR, Google Expeditions, CoSpaces Edu	Дозволяє проводити практику мовлення у реалістичних ситуаціях. Учні можуть «подорожувати» англomовними містами, виконувати рольові ігри, спілкуватися в змодельованих ситуаціях. Це розвиває навички говоріння та аудіювання, занурює учнів у англomовне середовище та стимулює інтерактивне навчання.
Онлайн-ресурси для аудіювання та читання	BBC Learning English, TED-Ed	Використовуються для роботи з автентичними матеріалами, розвитку аудіювання та читання. Учні знайомляться з живою англійською мовою, аналізують тексти, слухають відео та виконують завдання на розуміння інформації. Це сприяє формуванню природного мовного

		середовища та розвитку комунікативної компетентності.
Інструменти для командної роботи	Google Docs, Padlet, Miro, Trello	Дають можливість створювати спільні проєкти, обговорювати завдання та готувати презентації. Учні працюють у групах над тематичними проєктами (наприклад, «English-Speaking Countries»), координують дії, аргументують свої думки та практично застосовують англійську мову у колективних ситуаціях.

Пояснення ефективності інтеграції

1. Комплексність навчання – поєднання мультимедійних презентацій, онлайн-тестів та VR/AR-технологій дозволяє одночасно розвивати всі види мовленнєвої діяльності: говоріння, аудіювання, читання та письмо [4, с. 231–243; 56, р. 256–268].

2. Індивідуалізація та адаптивність – використання адаптивних платформ враховує різний рівень підготовки учнів та забезпечує персоналізоване навчання.

3. Мотивація та інтерактивність – інтерактивні вправи, VR/AR-середовище та командні проєкти підвищують зацікавленість учнів, формують активну позицію у навчанні та сприяють глибокому засвоєнню матеріалу [12, с. 32–51].

4. Розвиток цифрових компетентностей – робота з різними платформами формує в учнів навички користування сучасними ІКТ, що є важливою складовою освіти XXI століття.

2. Структура інтеграції ІКТ на уроках

Використання цифрових ресурсів у Святилівській школі організовано поетапно, що дозволяє поєднувати традиційні методи навчання з інноваційними технологіями, забезпечуючи комплексний розвиток комунікативних та когнітивних навичок учнів.

Етап уроку	Використані ресурси	Очікуваний результат для учнів
Введення нового матеріалу	PowerPoint, Prezi, Canva, Genially	Забезпечення зрозумілого пояснення теми та її наочності через мультимедійні презентації. Підвищення мотивації та залучення учнів до активної участі у вивченні нового матеріалу. Включення інтерактивних елементів дозволяє одночасно слухати, бачити та взаємодіяти з інформацією.
Закріплення лексики та граматики	Kahoot, Quizlet, Quizizz, Socrative	Миттєвий зворотний зв'язок щодо правильності виконання завдань, повторення та закріплення матеріалу. Учні отримують можливість самоперевірки та корекції помилок, що підвищує ефективність засвоєння лексичних та граматичних структур.
Практика говоріння та аудіювання	Duolingo, LinguaLeo, Nearpod VR,	Розвиток комунікативних навичок у реалістичних умовах. Виконання інтерактивних завдань, рольових ігор

	Google Expeditions	та віртуальних подорожей сприяє практичному застосуванню англійської мови, покращує навички аудіювання та усного мовлення, формує впевненість у спілкуванні.
Робота з автентичними текстами	BBC Learning English, TED-Ed	Розширення словникового запасу, розвиток навичок читання та аудіювання. Учні знайомляться з живою англійською мовою, аналізують тексти та аудіо/відео матеріали, що сприяє формуванню культурної компетентності та реалістичного мовного середовища.
Проектна діяльність та групова робота	Google Docs, Padlet, Miro, Trello	Розвиток командної роботи, презентацій та комунікаційних навичок. Учні виконують колективні проекти, координують дії, обговорюють результати, аргументують власні думки та практично застосовують англійську мову у колективних ситуаціях.

Пояснення ефективності структури

1. Послідовність та системність – кожен етап уроку логічно будується на попередньому, що забезпечує поступове засвоєння матеріалу та зменшує перевантаження учнів.

2. Інтерактивність та мотивація – використання ІКТ на всіх етапах уроку стимулює активну участь учнів, підвищує зацікавленість та сприяє розвитку самостійності у навчанні.

3. Практична орієнтація – поєднання VR/AR, онлайн-платформ та проєктної діяльності забезпечує реалістичне застосування англійської мови, що важливо для розвитку комунікативних компетентностей.

4. Індивідуалізація – адаптивні платформи дозволяють враховувати рівень знань кожного учня та пропонувати персоналізовані завдання, що підвищує ефективність навчання.

3. Розподіл учнів за активністю у використанні ІКТ

Для дослідження у Святилівській школі було проведено аналіз активності 50 учнів на уроках англійської мови з використанням цифрових ресурсів. Активність оцінювалась за критеріями: самостійність у виконанні завдань, частота використання цифрових ресурсів, здатність до самоконтролю та взаємодії з однокласниками.

Таблиця 3.1 – Рівень активності учнів у використанні цифрових ресурсів

Рівень активності учнів	Кількість учнів	Відсоток від загальної кількості
Високий (активно використовують усі ресурси)	20	40%
Середній (регулярно виконують завдання, іноді потребують допомоги)	18	36%
Низький (часто потребують допомоги, низька самостійність)	12	24%

1. Високий рівень активності (40%)

Учні цієї групи активно користуються усіма доступними цифровими ресурсами: мультимедійними презентаціями, інтерактивними вправами, VR/AR-технологіями, онлайн-платформами для проєктної роботи. Вони демонструють високий рівень самостійності, вміють виконувати завдання без постійної допомоги вчителя та проявляють ініціативу у групових і командних активностях.

2. Середній рівень активності (36%). Учні цієї категорії регулярно виконують завдання, однак іноді потребують допомоги або пояснень від учителя. Вони користуються цифровими ресурсами ефективно, проте потребують підказок при складних завданнях або нових платформах. Використання адаптивних платформ (Duolingo, Adaptemy) та інтерактивних вправ допомагає їм підвищувати самостійність і засвоювати матеріал у власному темпі.

3. Низький рівень активності (24%). Ця група учнів потребує постійного супроводу та мотивації. Часто вони виконують завдання неохоче або лише частково. Для них ефективними є індивідуальні маршрути навчання, адаптивні платформи та персоналізовані завдання, що стимулюють інтерес до навчання і дозволяють поступово підвищити рівень активності.

Висновки

- 40% учнів демонструють високий рівень самостійності та ефективне використання ІКТ на уроках;
- 36% учнів потребують періодичної підтримки, але добре засвоюють матеріал за умови надання допомоги;
- 24% учнів вимагають індивідуального підходу та систематичної мотивації для повного залучення до навчання.

Отримані дані дозволяють зробити висновок, що інтеграція цифрових ресурсів сприяє активізації більшості учнів, а застосування адаптивних платформ і персоналізованих завдань є ключовим фактором для підвищення ефективності навчання та розвитку комунікативних навичок.

Отже, інтеграція ІКТ-інструментів у навчальний процес англійської мови у Святилівській школі продемонструвала значний потенціал цифрових ресурсів для підвищення ефективності, мотивації та якості навчання. Насамперед, використання мультимедійних презентацій, інтерактивних вправ, адаптивних платформ, мобільних додатків і VR/AR-технологій забезпечує динамічне, емоційно привабливе й змістовно насичене освітнє середовище. Це сприяє глибшому розумінню матеріалу, розвитку комунікативних компетентностей та формуванню позитивного ставлення до вивчення англійської мови.

Цифрові ресурси дозволяють адаптувати навчання до індивідуальних можливостей і потреб учнів завдяки автоматичному добору завдань, диференціації рівнів складності та можливості самостійного повторення матеріалу. Це забезпечує поступове і стійке формування мовних навичок у всіх видах мовленнєвої діяльності — аудіюванні, говорінні, читанні та письмі. Крім того, використання інтерактивних форм роботи сприяє розвитку умінь самоконтролю, самооцінки та планування власної освітньої траєкторії, що є важливими елементами автономного навчання.

Проектні форми роботи створюють сприятливе середовище для *розвитку соціальних і комунікативних компетентностей* учнів. Використання платформ Google Docs, Padlet, Miro, Trello забезпечує можливість дистанційної та синхронної співпраці, вільного обміну ідеями, колективного створення продукту діяльності. Це не лише підвищує якість засвоєння матеріалу, а й формує навички відповідальності, організації роботи в групі, критичного

мислення та цифрової грамотності — компетентності, важливі для сучасного інформаційного суспільства.

Отримані результати показали, що хоча більшість учнів (76%) *активно й успішно* використовують цифрові ресурси, частина школярів (24%) потребує додаткової педагогічної підтримки й індивідуальних мотиваційних стратегій. Це вказує на важливість поєднання цифрових інструментів із традиційними методами навчання, а також необхідність використання індивідуальних маршрутів навчання, консультативної підтримки та диференційованих завдань, що забезпечують залучення всіх учнів до навчального процесу.

Впровадження цифрових технологій у Святилівській гімназії підтвердило їхню здатність значно підвищувати якість освітнього процесу. Цифрові інструменти поєднують інтерактивність, наочність і мотиваційний вплив, сприяючи розвитку мовленнєвих, когнітивних, соціальних та цифрових компетентностей. Вони забезпечують гнучкість навчального процесу, дають змогу проводити уроки в різних форматах (очного, дистанційного, змішаного), формують навички роботи з інформацією та підготовлюють учнів до реальних комунікативних ситуацій поза межами школи.

Інтеграція ІКТ вимагає від учителя нової ролі — координатора, наставника й організатора навчальної діяльності. Ефективність цифрових інструментів залежить від педагогічно виваженого добору ресурсів, методично грамотного структурування уроку та здатності поєднувати різні форми роботи. Саме вчитель забезпечує баланс між технологіями та живим спілкуванням, що є необхідною умовою формування стійких мовних навичок.

Комплексне впровадження ІКТ у навчальний процес англійської мови демонструє високий потенціал у підвищенні навчальних досягнень, розвитку цифрової та комунікативної компетентності, формуванні мотивації до навчання та забезпеченні індивідуального підходу. Для досягнення

максимального ефекту важливо системно, поступово та методично грамотно інтегрувати цифрові ресурси, забезпечуючи педагогічну підтримку всім учням і створюючи умови для ефективної взаємодії, творчості та самореалізації.

2.4. Методичні рекомендації щодо застосування цифрових технологій у викладанні англійської мови: інноватика та перспективи

Використання цифрових ресурсів на уроках англійської мови розширює арсенал учителя: дозволяє поєднувати текст, аудіо й відео, організовувати інтерактивну практику, диференціювати завдання та оперативно оцінювати прогрес учнів [17; 52]. Доцільно розглядати такі ресурси не як «додаток» до уроку, а як засіб, що підтримує розвиток читання, письма, аудіювання та говоріння, формує медіаграмотність і підсилює мотивацію [54; 17]. Основні форми роботи умовно об'єднуються в групи: мультимедійні матеріали й інтерактивні уроки, онлайн-тести й тренажери, робота з автентичним онлайн-контентом, цифрові інструменти співпраці та проєктної діяльності, а також VR/AR-активності як засіб занурення у контекст [52; 3, с. 40–47].

Мультимедійні презентації (PowerPoint, Prezi, Canva) та інтерактивні уроки (Nearpod, Genially) забезпечують наочність, структурованість і керованість навчального контенту, а також дають змогу створювати сценарій уроку з логікою «пояснення → тренування → застосування → рефлексія» [17; 54]. На практиці такі матеріали виконують кілька функцій: подають та структурують матеріал (input + organization): презентація дозволяє дозувати інформацію, показати приклад мовленнєвої моделі, виділити ключові слова/опори, забезпечити «малий крок» засвоєння [61]; дозволяють використання різних видів інформації для кращого розуміння: поєднання зображення, аудіо та коротких текстів підсилює смислові асоціації й полегшує розуміння, особливо на етапі введення лексики/мовленнєвих кліше [17]; дають

можливість інтерактивно закріпити набуті знання та навички: Genially/Nearpod дозволяють вбудовувати міні-перевірки (drag&drop, matching, multiple choice, open-ended), що переводить учня від пасивного перегляду до активної взаємодії [30; 46]; щоб презентація не перетворювалася на «лекторій», доцільно закладати опорні питання для аналізу (Why? What if? Pros/Cons?) та короткий підсумок учня; це підводить учнів до усвідомленого формулювання позиції й аргументації та пов'язано з розвитком мовленнєвих умінь і навичок критичного оцінювання інформації [12, с. 32–51; 5].

Мультимедійні презентації та інтерактивні уроки створюють комплексне навчальне середовище, яке поєднує аудіальне, візуальне та практичне сприйняття матеріалу, підвищує мотивацію та активність учнів, формує мовні, когнітивні та цифрові компетентності. Їх ефективність залежить від продуманого поєднання видів діяльності та організації мовленнєвого виходу, зокрема через завдання, що стимулюють аналіз і коротку аргументацію [7, с. 95–99].

Онлайн-тести (Kahoot, Quizizz, Socrative) і тренажери (Quizlet, Duolingo, LinguaLeo) використовуються як форма поточного контролю, швидкого зворотного зв'язку та підтримки регулярної практики. Їхня дидактична цінність полягає у таких аспектах:

- короткий тест на 6–10 запитань дозволяє виявити типові помилки й скоригувати пояснення або практику ще під час уроку.

- цифрові вправи з повторенням (flashcards, match, spelling) забезпечують систематичне повернення до лексики/структур і допомагають учням працювати у власному темпі.

- після тесту учень бачить результат і розуміє, що саме потребує доопрацювання, що сприяє розвитку навчальної автономності та відповідальності.

Методичні рекомендації щодо застосування:

- Початковий етап: Перед початком роботи визначте мету оцінювання (діагностична, поточна чи підсумкова), оберіть формат завдань, критерії оцінювання та часові рамки. Для зменшення хвилювання учнів та перевірки розуміння інструкцій корисно провести коротке тренувальне завдання [16, с. 28–31].
- Етап регулярного моніторингу: Після пояснення нового матеріалу або роботи з текстом, аудіо чи відео, проводьте короткі перевірки знань. Це дозволяє швидко оцінити рівень засвоєння та скоригувати темп навчання за потреби [9, с. 178–191].
- Формувальне оцінювання та зворотний зв'язок: Аналізуйте типові помилки, коротко повертайтеся до складних правил чи лексики та пропонуйте вправи для виправлення. Це є невід'ємною частиною навчального процесу, а не просто виставленням оцінки [9, с. 178–191].
- Диференційований підхід: Запропонуйте завдання різного рівня складності (базовий, стандартний, поглиблений). Надайте допомогу та додаткові матеріали тим, хто її потребує, а для сильніших учнів підготуйте завдання, що вимагають застосування знань у реальних ситуаціях [12, с. 32–51].
- Режими роботи: Поєднання завдань, що виконуються під час уроку (для максимальної залученості), та завдань для самостійної роботи після уроку (для повторення, тренування та моніторингу) сприяє послідовності та закріпленню матеріалу [16, с. 28–31].
- Підсумковий контроль та академічна доброчесність: Для перевірки не лише розпізнавання, а й реального володіння мовним матеріалом, поєднуйте автоматизовані завдання з завданнями, що вимагають коротких письмових відповідей (1-2 речення, міні-твори) [7, с. 95–99].

- Рефлексія та самооцінка: Короткі завдання наприкінці заняття (наприклад, "Що було складним?", "Що зрозуміло?", "Що потрібно повторити?") сприяють розвитку самостійності учнів у навчанні та відповідальності за власний прогрес [12, с. 32–51].

Інтерактивні вправи та онлайн-тести є універсальним інструментом для вивчення англійської мови в цифрову епоху. Вони підвищують зацікавленість учнів, допомагають підтримувати регулярність навчання, розвивають навички самоконтролю та надають вчителю цінну інформацію для оптимізації навчального процесу [9, с. 178–191; 16, с. 28–31].

Автентичні матеріали (наприклад, відео BBC Learning English, короткі новинні сюжети, інтерв'ю, інструкції, оголошення) забезпечують реальний мовний контекст і формують навички розуміння змісту, а не лише «правильності форми». Водночас робота з автентикою потребує чіткої методичної організації: прогнозування теми, 6–8 ключових слів (word bank), мікро-завдання на очікування, 2–3 речення узагальнення, перепарафразування, міні-дискусія/власна позиція.

Чому варто використовувати автентичні цифрові матеріали на уроках з методичної точки зору:

- По-перше — покращення вміння спілкуватися. Коли учні працюють з автентичними матеріалами, вони стикаються з тим, як мова використовується в реальному житті – з її природними зворотами, стилями, інтонаціями та в різних ситуаціях. Це допомагає краще розуміти співрозмовника та адекватно реагувати в реальних умовах спілкування [54; 63].

- По-друге — зростання зацікавленості та мотивації. Сучасні та актуальні теми, а також цікаві формати подання інформації (відео, короткі

ролики, інфографіка) роблять процес навчання більш захопливим і показують учням практичну цінність знань [52; 17].

- По-третє — розвиток уміння мислити критично та аналізувати. Завдання, які вимагають порівняння фактів чи думок, визначення авторської позиції або оцінки аргументів, спонукають учнів до глибшого аналізу інформації та самостійного формування висновків [5; 12, с. 32–51].

- По-четверте — використання різноманітних форматів (зокрема, відео 360°). Інтерактивні та занурювальні формати можуть підвищити залученість учнів і зробити навчальний досвід більш особистісним, однак потребують чіткої організації роботи та зрозумілих завдань [56, р. 256–268; 29].

Де знайти такі матеріали:

- BBC Learning English: пропонує відео, аудіо та тексти для розвитку словникового запасу та навичок аудіювання [22].

- TED-Ed: містить короткі відео, які доцільно використовувати для організації дискусій та завдань на осмислення почутого [59].

Як ефективно використовувати автентичні матеріали на уроці:

- Підбирати матеріали, що відповідають темі уроку та рівню знань учнів [54].

- Ставити завдання на розуміння основного змісту: пошук ключових слів, відповіді на запитання, складання короткого резюме [54].

- Організовувати обговорення в парах або групах: спонукати учнів висловлювати думку, наводити аргументи та приклади [12, с. 32–51].

- Запропонувати створити проєкт на основі матеріалу (інфографіка, презентація або короткий відеоролик), поєднуючи мовну практику з цифровими навичками [34; 24].

- Повторно використовувати фрагменти матеріалу: інтегрувати їх із вивченням граматики або нової лексики для закріплення в контексті [61; 54].

Робота з автентичним контентом з інтернету дозволяє поєднати практичне використання англійської мови з розвитком критичного мислення. Учні не просто сприймають інформацію, а й вчать її аналізувати, інтерпретувати та формувати власні судження.

Ключовим моментом є етап після ознайомлення з матеріалом. Саме він перетворює звичайний перегляд чи читання на справжній розвиток мислення та мовлення. Учень не просто "зрозумів", а й починає оцінювати, порівнювати та робити власні висновки.

Інструменти спільної роботи (Padlet, Miro, Trello, Google Workspace) організовують навчання в логіці collaboration + project output, де результатом є конкретний продукт: маршрут, poradnik, інфографіка, ментальна карта, дебати, чеклист тощо. Перевага таких форм у тому, що вони формують комунікацію в групі, підтримують розвиток письма й говоріння через «реальну потребу» висловитися та стимулюють відповідальність.

Проектна та командна робота в онлайн-форматі є дієвим інструментом упровадження цифрових ресурсів на уроках англійської мови, оскільки дає змогу поєднувати мовну практику з розвитком цифрової грамотності та навичок співпраці, що відповідає сучасним орієнтирам цифровізації освіти [14]. У процесі виконання спільних завдань учні застосовують англійську мову в ситуаціях, наближених до реального спілкування (обговорення ідей, узгодження рішень, підготовка продукту), що підсилює комунікативну спрямованість навчання та активізує навчальну взаємодію [1]. Водночас проектна діяльність створює умови для формування критичного мислення: учні аналізують інформацію з різних джерел, зіставляють факти, аргументують позицію та роблять висновки [9, с. 178–191].

Ключові переваги проектної та командної роботи:

1. Розвиток комунікативних навичок. Учні практикують усне й писемне мовлення під час планування, обговорення та презентації результатів, що природно розширює мовленнєвий досвід і словниковий запас [1].

2. Формування навичок співпраці й організації. Командна робота передбачає розподіл функцій, узгодження дедлайнів і взаємну відповідальність за спільний результат [14].

3. Підвищення мотивації та залученості. Створення «видимого продукту» (презентації, інфографіки, відео, допису) робить навчальну діяльність значущою для учнів і підтримує внутрішню мотивацію [1].

4. Інтеграція видів діяльності та цифрових компетентностей. Проєкт охоплює читання, аудіювання, говоріння й письмо та вимагає застосування цифрових інструментів для спільної роботи [14].

Які цифрові інструменти можна використовувати для командної взаємодії:

- Google Workspace (Docs, Slides, Sheets) — спільне редагування документів і презентацій у реальному часі [34].
- Padlet — «стіна» для збору ідей, дискусій, коментування та взаємооцінювання [47].
- Miro — візуалізація, ментальні карти, узгодження структури проєкту (онлайн-дошка) [44].
- Trello — планування етапів, розподіл завдань і відстеження прогресу [62].

Проаналізувавши статті, маю рекомендації щодо впровадження на уроці:

- На підготовчому етапі учитель формулює очікувані результати (що учні мають уміти сказати/написати), визначає формат продукту та критерії

оцінювання (зміст, мовна правильність, логіка, командна взаємодія, дотримання термінів) [14].

- Потім потрібно організувати команди та розподілити ролі. Доцільно фіксувати ролі (координатор, мовний редактор, дизайнер, спікер, технічний відповідальний), щоб забезпечити внесок кожного й дисципліну виконання [14].

- Також, треба визначити план роботи та контрольні точки. План проєкту з дедлайнами зручно вести у Trello або таблиці Google Sheets; це робить процес прозорим і керованим [62; 34].

Адаптивні платформи є одним із найсучасніших інструментів цифрового навчання, що дозволяють персоналізувати освітній процес та враховувати індивідуальні потреби учнів. Вони автоматично підлаштовують навчальні завдання під рівень знань і темп навчання кожного учня, що підвищує ефективність засвоєння матеріалу та стимулює мотивацію до самостійного навчання [13].

Переваги використання адаптивних платформ:

1. Адаптивні системи підбирають завдання відповідно до результатів попередніх вправ і рівня знань учня. Це дозволяє уникнути перевантаження слабших учнів та надати більш складні завдання тим, хто демонструє високий рівень підготовки [13].

2. Системи заохочують учнів до активного навчання через бали, рейтинги, рівні складності та можливість бачити власний прогрес. Учні отримують відчутний результат своєї роботи, що стимулює їх до подальшого опрацювання матеріалу [13].

3. Учні навчаються планувати власний процес опрацювання завдань, контролювати результати та визначати слабкі місця. Адаптивні платформи сприяють розвитку самоконтролю та самооцінки [13].

4. Робота з адаптивними платформами допомагає учням орієнтуватися у цифровому середовищі, користуватися різними функціями системи, інтегрувати мультимедійні елементи у процес навчання та застосовувати технології для ефективного засвоєння знань [14].

Приклади платформ та їх особливості:

- *Duolingo* – адаптивна платформа для вивчення мов із системою рівнів, завдань на переклад, аудіювання та говоріння, яка підлаштовує складність вправ під результативність учня [27].
- *LinguaLeo* – персоналізовані уроки, вправи на лексику та граматику, ігрові елементи для мотивації та інтеграція мультимедійного контенту [40].
- *Adaptemy* – система для адаптивного навчання, що пропонує індивідуальні маршрути навчання та додаткові завдання для закріплення матеріалу [20].

Методика використання на уроці:

- Підготовчий етап (організація та діагностика): учитель визначає мету роботи з платформою (введення матеріалу, тренування, повторення, контроль), обирає відповідний модуль і задає часові рамки. Доцільно провести коротку стартову діагностику (placement/level check), щоб учні працювали з адекватним рівнем складності, а також надати інструкцію щодо правил роботи й очікуваного результату [13].
- Мотиваційний старт і постановка цілей: на початку уроку учитель коротко формулює цілі (“сьогодні відпрацюємо Past Simple / лексику з теми Food”), пояснює, як буде оцінюватися робота (кількість виконаних завдань, точність, прогрес). Це допомагає учням усвідомлено планувати діяльність і підвищує відповідальність за результат [14].

- Індивідуальна робота за диференційованим маршрутом: учні виконують завдання на платформі у власному темпі, а система автоматично підбирає наступні вправи відповідно до успішності. Для слабших учнів можна передбачити “обов’язковий мінімум” (повторення базових блоків), а для сильніших — “розширений рівень” (додаткові теми, складніші вправи, робота з контекстом) [13].

- Поєднання з мовною практикою на уроці: щоб цифрова робота не була “самотійним тренажером”, учитель інтегрує результати у комунікативні вправи:

- після блоку лексики учні складають 3–5 речень або міні-діалоги з новими словами;

- після граматики виконують короткі трансформації або “Find someone who...”;

- після аудіювання/вимови відтворюють фрази, тренують інтонацію, моделюють ситуації спілкування [10].

- Проміжні “точки контролю” (checkpoint): через кожні 7–10 хвилин учитель робить коротку зупинку: учні фіксують результат (відсоток правильних відповідей/кількість виконаних вправ), а вчитель уточнює типові труднощі та дає коротке пояснення або додатковий приклад. Це запобігає механічному виконанню завдань без розуміння [17].

- Корекційна робота та підтримка: якщо платформа пропонує повторювальні блоки або додаткові вправи, учитель спрямовує учнів на їх виконання за індивідуальною потребою. Для класу загалом доцільно опрацювати 2–3 найтипівіші помилки: учитель демонструє приклади, пояснює правило та пропонує коротку вправу на закріплення [17].

- Роль учителя як наставника (моніторинг і рекомендації): учитель відстежує прогрес учнів, аналізує, які теми/типи завдань викликають найбільше помилок, і на цій основі:

- добирає додаткові вправи;
- формує міні-групи підтримки;
- дає індивідуальні рекомендації (що повторити, які блоки пройти ще раз, які слова/структури виписати) [1].

- Групова взаємодія на основі даних платформи: результати виконання вправ можна використати для командної роботи: учні обговорюють “складні питання”, пояснюють одне одному правила, створюють спільний “лист помилок” (error log) з правильними прикладами. Це активізує комунікацію англійською та формує навички взаємонавчання [15].

- Домашнє завдання та продовження навчання: як домашню роботу учитель задає конкретний модуль/підтему з платформою та визначає мінімальний обсяг (наприклад, 10–15 хв на день або певну кількість вправ). Для підвищення ефективності варто поєднати це з коротким завданням на продукцію: написати 5 речень із новою лексикою або підготувати міні-висловлювання за темою [18].

- Рефлексія та самооцінювання: наприкінці уроку учні виконують коротку рефлексію: що вдалося, що було важко, які помилки повторювалися, що потрібно повторити. Можна використати “exit ticket”: 1 правило/слово, яке запам’ятали; 1 приклад речення; 1 питання, яке залишилося [23].

Адаптивні платформи дозволяють забезпечити персоналізоване, мотивуюче та ефективне навчання, враховуючи рівень підготовки кожного учня. Вони формують навички самостійного опрацювання матеріалу, цифрової грамотності та самоконтролю, а їх інтеграція у навчальний процес сприяє підвищенню загальної ефективності викладання англійської мови [13].

Віртуальна (VR) та доповнена (AR) реальність належать до найбільш інноваційних форм цифрового навчання, оскільки створюють занурююче інтерактивне середовище й моделюють ситуації, наближені до реального

спілкування. У контексті уроків англійської мови VR/AR дають змогу переносити навчання зі «штучних» вправ у контекстні сценарії (подорож, обслуговування, робочі комунікації), що підсилює практичну спрямованість і комунікативність навчання [2, с. 80–93; 3, с. 40–47]. У наукових оглядах AR підкреслюється як технологія, що накладає цифрову інформацію на реальний світ і тим самим розширює можливості навчального середовища [21, р. 355–385], а підходи до VR/AR/MR як до споріднених, але різних за ступенем «занурення» середовищ допомагають коректно обирати інструмент під дидактичну мету [4, с. 231–243].

Переваги використання VR/AR у навчанні англійської мови

1. VR/AR дають змогу відтворювати ефект присутності у віртуальній локації (місто, музей, клас, лабораторія), що *посилює сприйняття мовлення у контексті*, а також підтримує культурну складову навчання [2, с. 80–93; 3, с. 40–47].

2. Сценарії на кшталт «замовлення в кафе», «покупка квитка», «пояснення маршруту», «екскурсія» є методично цінними, бо *стимулюють мовленнєву дію* (мовленнєві наміри, репліки-відповіді, уточнення), а не відтворення готових фраз; VR/AR середовище робить такі ситуації більш реалістичними [2, с. 80–93].

3. VR/AR формати *підвищують залученість* за рахунок новизни, інтерактивності та «дослідницького» досвіду, що особливо корисно для підтримки навчальної мотивації [3, с. 40–47].

4. Завдання у VR/AR часто вимагають орієнтування в інформації, вибору дій, пояснення рішень, співвіднесення побаченого з попередніми знаннями; тому VR/AR *можуть бути основою для проблемних запитань, міні-досліджень і рефлексії* [2, с. 80–93].

Для цього можна використовувати такі ресурси:

- Nearpod VR — інтерактивні уроки й віртуальні екскурсії, які можна використати як основу для опису локацій, діалогів, вправ на лексику та говоріння [46].
- Google Expeditions — віртуальні тури (VR/AR) як контекст для завдань на говоріння/письмо (опис, порівняння, «guide talk», міні-презентації) [33].
- CoSpaces Edu — створення власних 3D-сцен і рольових ситуацій (проектний формат: учні конструюють сцену й «програють» діалог/інструкцію англійською) [25].

Методика використання на уроці

I. Підготовка (pre-task): короткий інструктаж з безпеки й правил роботи, постановка мовної мети (лексика/фрази/структури), розподіл ролей у парах/групах (спікер, навігатор, нотатник) [3, с. 40–47].

II. Робота у VR/AR (while-task): учні «відвідують» локацію за сценарієм і виконують конкретні комунікативні міні-завдання (знайти/описати/порівняти/пояснити), фіксують ключову лексику та 2–3 фрази для подальшого використання [2, с. 80–93].

III. Закріплення (post-task): обговорення досвіду, мовленнєвий вихід (короткий усний опис/діалог/міні-звіт), рефлексія (що було складно, які слова потрібні, які помилки повторювалися) та коротке закріплення через вправи/тести [3, с. 40–47].

IV. Додаткові завдання: мініпроект (презентація або «virtual guide»): учні готують короткий англomовний супровід до обраної локації або створюють власну сцену (для CoSpaces) з діалогом/інструкцією [25].

Робота з віртуальною та доповненою реальністю, створює занурююче й мотивуюче навчальне середовище, що сприяє практичному застосуванню англійської мови, розвитку комунікативних і когнітивних навичок, а також

формуванню цифрових компетентностей [2, с. 80–93; 3, с. 40–47]. Використання VR/AR, робить навчання інтерактивним, сучасним і максимально наближеним до реального життя, що може підвищувати ефективність засвоєння матеріалу за умови дидактично доцільної організації діяльності учнів [4, с. 231–243].

Використання цифрових ресурсів, на уроках англійської мови, може здійснюватися в різних формах: від інтерактивних презентацій та онлайн-тестів до проєктної діяльності, роботи з автентичними матеріалами, адаптивних платформ і VR/AR-технологій [1, с. 1–5]. Кожна форма має свої переваги, однак їхня результативність залежить від відповідності навчальній меті, віковим особливостям і рівню підготовки учнів, а також від дотримання принципів системності, послідовності й педагогічної доцільності [17, с. 12–18]. Комплексне поєднання цих форм дозволяє забезпечити всебічний розвиток мовних компетентностей, підвищити мотивацію та сформувати навички практичного використання англійської мови [6, с. 5–7].

Аналіз основних форм роботи з матеріалами цифрових ресурсів свідчить, що їх ефективне впровадження в навчальний процес англійської мови підтримує інтерактивність уроку, індивідуалізацію та розвиток комплексних мовних компетентностей [1, с. 20–25; 18, с. 33–38]. Кожна форма цифрової діяльності виконує специфічні функції, але в сукупності вони формують динамічне, адаптивне та персоналізоване навчальне середовище [14, с. 6–9].

Використання мультимедійних презентацій та інтерактивних уроків забезпечує наочність і структурованість навчального матеріалу, а також інтеграцію різних видів мовленнєвої діяльності, що сприяє комплексному засвоєнню лексики, граматики та комунікативних умінь [17, с. 40–45]. Інтерактивні вправи й онлайн-тести дають змогу організувати формувальне оцінювання, забезпечити оперативний зворотний зв'язок і розвивати в учнів

навички самоконтролю [1, с. 60–66]. Робота з автентичними матеріалами й онлайн-контентом сприяє зануренню в реальне мовне середовище та активізує критичне мислення, оскільки потребує відбору інформації, її аналізу й інтерпретації [9, с. 178–191].

Проектна та командна діяльність у цифровому середовищі формує комунікативні, соціальні та організаційні компетентності, розвиває здатність до співпраці й відповідальності за спільний результат [6, с. 8–10]. Адаптивні платформи забезпечують індивідуалізацію та персоналізацію навчання, підлаштовуючи завдання під рівень знань і темп роботи учня, що підвищує мотивацію та ефективність опрацювання навчального матеріалу [13, с. 1–3]. Використання VR/AR створює занурююче інтерактивне середовище, у якому учні можуть практикувати мову в різноманітних ситуаціях і формувати практичні комунікативні навички [2, с. 80–93; 3, с. 40–47].

Таким чином, комплексне застосування різних форм роботи з цифровими ресурсами забезпечує системність, інтегративність, мотиваційну спрямованість та адаптивність навчання, створюючи сучасний освітній процес, орієнтований на розвиток усіх видів мовленнєвої діяльності й ключових компетентностей учнів [6, с. 5–7; 14, с. 6–9].

Висновок до розділу 2

Проведене дослідження було спрямоване на всебічний аналіз можливостей цифрових ресурсів у викладанні англійської мови в закладах загальної середньої освіти та на визначення практичних орієнтирів їх подальшого впровадження. Опрацювання теоретичних джерел, зіставлення функціональних можливостей сучасних цифрових інструментів і апробація окремих рішень у Святилівській школі Градизької селищної ради Полтавської області (вибірка — 50 учнів) засвідчили, що інформаційно-комунікаційні технології за умови методично виваженого застосування підвищують результативність навчання та розширюють можливості індивідуалізації освітнього процесу.

Установлено, що *інтеграція цифрових технологій* створює умови для комплексного розвитку аудіювання, читання, говоріння й письма, оскільки поєднує наочність, мультимедійність, швидкий зворотний зв'язок і варіативність завдань. Використання мультимедійних презентацій (PowerPoint, Prezi, Genially, Canva), інтерактивних вправ і тестів (Kahoot, Quizlet, Quizizz, Socrative), адаптивних платформ (Duolingo, LinguaLeo, Adaptemy), а також VR/AR-середовищ (Nearpod VR, Google Expeditions, CoSpaces Edu) дає змогу організувати навчання як у форматі керованого тренування, так і в комунікативно орієнтованих видах роботи. Практичні спостереження підтвердили, що ІКТ підсилюють не лише відтворення знань, а й активізують їх застосування — через аналіз, порівняння, узагальнення та виконання завдань у контексті.

Результати дослідження підтвердили, що ефективність цифрового навчання визначається дотриманням дидактичних принципів, які забезпечують цілісність методики: інтегративність (поєднання видів мовленнєвої діяльності), доступність та індивідуалізація, інтерактивність,

наочність і мультимедійність, мотиваційна спрямованість, системність і послідовність, контроль і оцінювання, адаптивність, а також практична орієнтація. Саме узгодженість цифрових інструментів із метою уроку та навчальними результатами робить їх застосування педагогічно виправданим.

Застосування цифрових інструментів у Святилівській школі позитивно вплинуло на комунікативні уміння учнів: активізувалася участь у діалогах і дискусіях, підвищилася готовність до аргументації, зросла впевненість у спонтанному мовленні. Інтерактивні платформи, VR/AR-сценарії та групові онлайн-проекти створювали ситуації співпраці, у яких англійська мова використовувалася як засіб взаємодії. Водночас зафіксовано різну інтенсивність включення учнів у цифрові активності: 40% продемонстрували високий рівень самостійності, 36% — середній рівень із частковою підтримкою вчителя, 24% — низьку активність. Отже, технологічні рішення підвищують потенціал уроку, але потребують педагогічного супроводу, диференціації та стимулювання навчальної автономії.

Досвід використання адаптивних платформ засвідчив, що персоналізація завдань і можливість працювати у власному темпі сприяють підвищенню мотивації та розвитку навичок самоконтролю. Адаптивні механізми (повторювальні блоки, корекційні завдання, поступове ускладнення) допомагають учням долати індивідуальні труднощі й формують відповідальність за навчальний результат. Таким чином, цифрові ресурси створюють передумови для побудови індивідуальних освітніх траєкторій, що є важливим компонентом сучасного навчання.

Проектна діяльність із використанням Google Docs, Padlet, Miro, Trello сприяла розвитку навичок командної взаємодії, самоорганізації, планування, критичного мислення та презентації результатів. Учні вчилися розподіляти ролі, узгоджувати рішення, аргументовано відстоювати позицію та

дотримуватися дедлайнів. Це доводить, що цифрові інструменти впливають не лише на мовленнєвий аспект, а й на ширший спектр компетентностей, пов'язаних із соціальною взаємодією та навчальною самостійністю.

Інтеграція цифрових ресурсів забезпечує комплексний ефект, який поєднує мотиваційні чинники, інтерактивність, персоналізацію та системність навчання. Учні отримують можливість працювати в умовах, наближених до автентичного англомовного середовища, використовувати мову для вирішення завдань і комунікації, а також розвивати компетентності XXI століття: цифрову, комунікативну, соціальну, інформаційну, когнітивну та здатність навчатися впродовж життя.

Отже, впровадження цифрових технологій у навчання англійської мови є дієвим шляхом модернізації освітнього процесу. Досвід Святилівської школи підтвердив, що систематичне й методично обґрунтоване застосування ІКТ:

- підсилює мотивацію та залученість учнів;
- забезпечує диференціацію й індивідуалізацію навчання;
- сприяє розвитку мовленнєвих, соціальних і цифрових умінь;
- готує учнів до реальних комунікативних ситуацій і подальших освітніх та професійних викликів;
- підвищує загальну якість організації уроку.

Таким чином, цифрові ресурси доцільно розглядати як складову сучасної педагогічної практики, що підтримує реалізацію компетентнісного підходу та відповідає стратегічним орієнтирам розвитку освіти.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі узагальнено теоретичні підходи та практичний досвід застосування цифрових ресурсів у викладанні англійської мови в закладах загальної середньої освіти. Актуальність дослідження зумовлена тим, що цифровізація освіти змінює способи доступу до знань, підсилює можливості комунікації, індивідуалізації та формувального оцінювання, а для мовної освіти забезпечує систематичний контакт із мовою, автентичний контекст і швидкий зворотний зв'язок [17; 52; 63].

Теоретично доведено, що цифровізацію доцільно розглядати як процес, який виходить за межі «оцифрування» матеріалів і передбачає зміну організації навчальної діяльності та ролі вчителя. У викладанні англійської мови цифрові ресурси є найбільш ефективними тоді, коли підтримують комунікативні цілі, забезпечують мовленнєвий «вихід» (говоріння/письмо) і поєднуються з методично продуманими опорами та рефлексією [54; 61].

Уточнено поняття цифрових ресурсів у навчанні іноземних мов і окреслено їх класифікацію за дидактичною функцією (інформаційні, тренувальні, комунікативні, контролювальні, організаційні), типом взаємодії (інтерактивні, мультимедійні, імерсивні, AI-орієнтовані) та режимом використання (синхронні/асинхронні). Показано, що ефективність цифрового ресурсу визначається не «новизною», а відповідністю педагогічній меті, доступністю, наявністю зворотного зв'язку та можливістю диференціації [17; 36; 61; 58].

Систематизовано інноваційні підходи, що реалізуються в цифровому освітньому середовищі: змішане навчання, «перевернутий клас», гейміфікація, мобільно-орієнтоване навчання (MALL), мережево-орієнтовані практики співпраці, а також використання VR/AR і 360°-відео. Обґрунтовано, що ці підходи підсилюють мовленнєву практику за умови чітко сформульованих

мовних цілей та переходу від перегляду/тренування до продуктивного завдання (діалог, короткий виступ, лист, проєкт) [52; 63; 21, с. 355–385; 56, с. 256–268].

Визначено педагогічні умови ефективного використання цифрових ресурсів: професійна готовність учителя; технічна доступність та організаційна підтримка; методична інтеграція ресурсів у структуру уроку; формувальне оцінювання та корекційний етап після цифрових перевірок; розвиток критичного мислення й медіаграмотності; безпечне й етичне цифрове середовище (приватність, авторське право, академічна доброчесність) [8; 57; 61].

Емпіричне дослідження на базі Святилівської гімназії (50 учнів) показало, що використання цифрових ресурсів позитивно впливає на навчальну активність і результати за умови систематичного та керованого впровадження. Під час роботи з синхронними платформами (Zoom, Microsoft Teams, Google Meet) високий рівень участі в дискусіях/презентаціях демонстрували 36–40% учнів, тоді як 22% потребували додаткової підтримки та поступового нарощування складності завдань.

Дані контрольного тестування з теми Present Simple (використання Quizizz/Kahoot) засвідчили суттєве зростання середніх показників: до впровадження цифрових ресурсів середній результат становив близько 60–62%, а після застосування інтерактивних платформ (Quizizz, Kahoot, Duolingo, Genially) — 86–88%, що підтверджує підвищення результативності засвоєння матеріалу та навчальної мотивації.

Аналіз використання VR-інструментів (Nearpod VR, Google Expeditions, CoSpaces Edu) засвідчив, що імерсивні ресурси підвищують ініціативність і залученість: 38–44% учнів демонстрували високий рівень активності у VR-завданнях, тоді як 20–22% потребували додаткової мотивації та індивідуальної

підтримки. Отже, VR/AR мають потенціал для створення реалістичних мовних ситуацій і стимулювання говоріння та аудіювання, але потребують чітких мовних опор і продуманого післядіяльнісного етапу [29; 56, с. 256–268; 3].

Узагальнено практичні рекомендації для вчителів англійської мови щодо інтеграції цифрових ресурсів: (а) добирати ресурси під конкретну мовну ціль і тип діяльності; (б) планувати короткі цифрові перевірки з подальшою корекцією помилок; (в) використовувати шаблони, рубрики та «мовні опори»; (г) забезпечувати диференціацію й інклюзію; (г) формувати правила безпеки та доброчесності; (д) поєднувати синхронні та асинхронні формати для збільшення частки говоріння/письма на уроці [34; 57; 61].

Таким чином, мету дослідження досягнуто: теоретично обґрунтовано та емпірично підтверджено, що цифрові ресурси, інтегровані методично виважено, підсилюють комунікативну спрямованість навчання, забезпечують індивідуалізацію та формувальне оцінювання й сприяють підвищенню результативності викладання англійської мови у закладах загальної середньої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Василенко І. В. Інформаційно-комунікаційні технології у навчанні іноземних мов / І. В. Василенко. – Київ : Освіта, 2020.
2. Ветчанін Є., Горбатовський Д. Використання віртуальної реальності в освітньому процесі та профорієнтаційній роботі на прикладі програмного продукту VRAnalytics // Освітологічний дискурс. – 2020. – Вип. 1 (28). – С. 80–93. – Режим доступу: <https://od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/659/578> (дата звернення: 16.03.2023) [Електронний ресурс].
3. Волинець В. Використання технологій віртуальної реальності в освіті // Неперервна професійна освіта: теорія і практика. – 2021. – № 2. – С. 40–47.
4. Волинець В. О. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних комп'ютерних систем // Питання культурології. – 2021. – Вип. 37. – С. 231–243.
5. Вукіна Н. В. Критичне мислення: як цьому навчати : наук.-метод. посіб. / Н. В. Вукіна, Н. П. Дементієвська, І. М. Сущенко ; за наук. ред. О. І. Пометун. – Харків, 2007. – 190 с.
6. Державний стандарт базової середньої освіти: Англійська мова. – Київ : МОН України, 2018.
7. Діденко М. О., Сибірко О. С. Критичне мислення як важлива складова вивчення англійської мови студентами морських спеціальностей // Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія». – 2019. – Вип. 8(76). – С. 95–99.
8. Закон України «Про освіту» (Відомості Верховної Ради України, 2017, № 38–39, ст. 380). – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 27.08.2023) [Електронний ресурс].

9. Ільчук І. Ю. Потенціал застосування технології розвитку критичного мислення учнів основної школи під час навчання іноземних мов // Проблеми сучасного підручника. – 2018. – Вип. 21. – С. 178–191.
10. Коваль О. М. Методика викладання англійської мови у школі / О. М. Коваль. – Київ:, 2020 [б. в.].
11. Ковальчук О. С. Сучасні технології у викладанні англійської мови: теорія та практика / О. С. Ковальчук. – Львів : ЛНУ, 2019.
12. Козира В. М. Технологія розвитку критичного мислення у навчальному процесі : навч.-метод. посіб. – Тернопіль : ТОКІППО, 2017. – С. 32–51.
13. Козлова Т. О. Вплив адаптивних платформ на розвиток комунікативних компетентностей учнів / Т. О. Козлова // Вісник освіти України. – 2021. – № 4. – С. —.
14. Концепція розвитку цифрової освіти в загальноосвітніх навчальних закладах. – Київ : МОН України, 2020.
15. Кроуфорд А., Саул В., Метью С., Макінстер Д. Технології розвитку критичного мислення учнів. – Київ : Плеяда, 2006. – 217 с.
16. Наволокова Н. П. Технологія розвитку критичного мислення // Педагогічна майстерня. – 2014. – № 4. – С. 28–31.
17. Петрова Н. В. ІКТ в освіті: методика використання цифрових ресурсів / Н. В. Петрова. – Харків : Основа, 2021.
18. Пухальська О. В. Цифрові технології у навчанні іноземних мов / О. В. Пухальська. – Львів:, 2021 [б. в.].
19. Сидоренко В. М. Інтеграція цифрових технологій у навчання англійської мови в умовах загальноосвітньої школи / В. М. Сидоренко // Методика викладання іноземних мов. – 2020. – № 2.
20. Adaptemy. – Available at: <https://adaptemy.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].

21. Azuma R. T. A Survey of Augmented Reality // Presence: Teleoperators and Virtual Environments. – 1997. – Vol. 6, No. 4. – P. 355–385. – Available at: <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> (accessed: 03.09.2023) [Electronic resource].
22. BBC Learning English. – Available at: <https://www.bbc.co.uk/learningenglish> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
23. Benson P. Teaching and Researching Autonomy in Language Learning / P. Benson. – London : Routledge, 2017.
24. Canva. – Available at: <https://www.canva.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
25. CoSpaces Edu. – Available at: <https://cospaces.io/edu/> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
26. Dewey J. How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process. – Boston : D.C. Heath & Co., 1933. – 301 p.
27. Duolingo. – Available at: <https://www.duolingo.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
28. Dziubata Z. Application of AI Technologies in Teaching ESL and ESP at Agro-Technical Higher Educational Institutions / Z. Dziubata // Pedagogical Discourse. – 2024. – P. —.
29. Freina L., Ott M. A Literature Review on Immersive Virtual Reality in Education: State of the Art and Perspectives // eLearning and Software for Education (eLSE). – 2015. – Available at: https://www.researchgate.net/publication/280566372_A_Literature_Review_on_Immersive_Virtual_Reality_in_Education_State_Of_The_Art_and_Perspectives (accessed: 25.08.2023) [Electronic resource].
30. Genially. – Available at: <https://www.genial.ly> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].

31. Godwin-Jones R. Emerging Technologies: Using Mobile Apps for Language Learning / R. Godwin-Jones // Language Learning & Technology. – 2018. – Vol. 22, № 2. – P. —.
32. Godwin-Jones R. Emerging Technologies: Using VR and AR in Language Learning / R. Godwin-Jones // Language Learning & Technology. – 2019. – P. —.
33. Google Expeditions. – Available at: <https://edu.google.com/expeditions/> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
34. Google Workspace (Docs, Slides, Sheets). – Available at: <https://workspace.google.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
35. Halpern D. F. Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking. – 3rd ed. – Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates, 1996. – 205 p.
36. Hubbard P., Levy M. Teacher Education in CALL / P. Hubbard, M. Levy. – Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins Publishing, 2006.
37. Humeniuk I. AI-generated content as a tool for improving the linguistic competence of students / I. Humeniuk // Modern Studies in Education and Science. – 2024. – P. —.
38. Kahoot!. – Available at: <https://kahoot.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
39. Kukulska-Hulme A. Mobile Assisted Language Learning: New Perspectives on Digital Learning / A. Kukulska-Hulme. – London : Routledge, 2020.
40. LinguaLeo. – Available at: <https://lingualeo.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
41. Lipman M. Critical thinking: What can it be? // Educational Leadership. – 1988. – No. 46(1). – P. 38–43.
42. Microsoft PowerPoint. – Available at: <https://www.microsoft.com/powerpoint> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].

43. Milgram P., Kishino F. A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays // IEICE Transactions on Information and Systems. – 1994. – Vol. E77-D, No. 12. – P. 1321–1329.
44. Miro. – Available at: <https://miro.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
45. Mykytiuk S., Lysytska O., Chastnyk O. Educational Potential of Student-Generated Visuals for Learning English as a Second Language in the Age of Artificial Intelligence // IAFOR Journal of Education. – 2025. – Vol. 13, № 1. – P. —.
46. Nearpod VR. – Available at: <https://www.nearpod.com/vr> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
47. Padlet. – Available at: <https://padlet.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
48. Paul R. W. Critical Thinking: What Every Person Needs to Survive in a Rapidly Changing World. – Santa Rosa, CA, 1993. – 178 p.
49. Prezi. – Available at: <https://prezi.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
50. Quizizz. – Available at: <https://quizizz.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
51. Quizlet. – Available at: <https://quizlet.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
52. Reinders H., White C. Innovation in Language Learning and Teaching: The Case of Digital Tools / H. Reinders, C. White. – London : Palgrave Macmillan, 2016.
53. Reinhardt J., Zander M. Digital Tools in Language Education: Case Studies and Best Practices / J. Reinhardt, M. Zander // TESOL Journal. – 2021. – P. —.
54. Richards J. C., Rodgers T. S. Approaches and Methods in Language Teaching / J. C. Richards, T. S. Rodgers. – Cambridge : Cambridge University Press, 2014.

55. Routledge Handbook of Technological Advances in Researching Language Learning / ed. A. Sadeghi. – London : Routledge, 2025.
56. Rupp A. M., Odette K. L., Kozachuk J., Michaels J. R., Smither J. A., McConnell D. S. Investigating learning outcomes and subjective experiences in 360-degree videos // Computers & Education. – 2019. – Vol. 128. – P. 256–268.
57. Socrative. – Available at: <https://www.socrative.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
58. Stockwell G., Hubbard P. Some Emerging Principles for Mobile-Assisted Language Learning / G. Stockwell, P. Hubbard // CALICO Journal. – 2013. – Vol. 30, № 1. – P. —.
59. TED-Ed. – Available at: <https://ed.ted.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
60. Technology Enhanced Language Learning Research Trends and Practices: A Systematic Review (2020–2022) // European Journal of e-Learning. – 2023. – Vol. 21, № 4. – P. —.
61. Tomlinson B. Materials Development in Language Teaching / B. Tomlinson. – Cambridge : Cambridge University Press, 2011.
62. Trello. – Available at: <https://trello.com> (accessed: 16.10.2025) [Electronic resource].
63. Warschauer M., Kern R. Network-based Language Teaching: Concepts and Practice / M. Warschauer, R. Kern. – Cambridge : Cambridge University Press, 2000.

ДОДАТОК А

Таблиця 1. Використання цифрових платформ на уроках англійської мови у Святилівській школі.

Категорія ресурсу	Назва платформи / інструменту	Призначення на уроці	Приклад завдання	Очікуваний результат	Тип діяльності
Мультимедійні презентації	PowerPoint, Prezi, Genially, Canva	Демонстрація нового матеріалу, інтерактивні завдання	Учні переглядають слайди з лексикою та аудіо, виконують вправи на дошці	Зрозуміле пояснення теми, наочність, підвищення мотивації	● Читання/ ● Аудіювання
Інтерактивні вправи та тести	Kahoot, Quizlet, Quizizz, Socrative	Контроль знань, закріплення лексики та граматики	Вікторина з нової теми, кросворд, вправи на відповідність	Миттєвий зворотний зв'язок, повторення матеріалу	● Говоріння/ ● Аудіювання
Адаптивні платформи	Duolingo, LinguaLeo, Adaptemy	Персоналізація навчання, індивідуальні маршрути	Індивідуальні вправи з підбором складності відповідно до	Розвиток самостійності, підвищення мотивації, глибше	● Читання/ ● Аудіювання

			попередніх результатів	засвоєння матеріалу	
VR/AR- технології	Nearpod VR, Google Expeditions, CoSpaces Edu	Практика мовлення у реальних ситуаціях, рольові ігри	Віртуальна екскурсія англомовним містом з виконанням інтерактивни х завдань	Розвиток комунікатив них навичок, практичне застосуванн я мови	● Говоріння/ ● Аудіювання
Онлайн- ресурси для аудіювання та читання	BBC Learning English, TED-Ed	Робота з автентичними матеріалами, розвиток аудіювання і читання	Прослухати відео або аудіо, відповісти на запитання, скласти конспект	Розширення словниковог о запасу, розвиток аудіювання та читання	● Аудіювання/ ● Читання
Інструменти для командної роботи	Google Docs, Padlet, Miro, Trello	Спільні проєкти, обговорення, презентації	Створити презентацію або карту ідей у команді, обговорити результати	Розвиток командної роботи, навичок презентації та комунікації	● Говоріння/ ● Письмо

Таблиця 2. Активність учнів у використанні ІКТ на уроках англійської мови (Святилівська гімназія, 50 учнів)

Рівень активності учнів	Кількість учнів	Відсоток від загальної кількості
Високий (активно використовують усі ресурси)	20	40%
Середній (регулярно виконують завдання, іноді потребують допомоги)	18	36%
Низький (часто потребують допомоги, низька самостійність)	12	24%

Таблиця 3. Результати контрольних тестів з англійської мови до і після використання цифрових ресурсів (Quizizz/Kahoot, тема: Present Simple, 50 учнів)

Учень	Результат до (%)	Результат після (%)
1	60	90
2	55	85
3	70	95
4	50	80
5	65	88
6	58	83
7	62	87
8	55	82
9	60	85

10	67	80
11	54	80
12	61	88
13	63	80
14	59	84
15	66	91
16	62	78
17	68	92
18	57	83
19	61	89
20	60	86
21	55	81
22	69	94
23	61	87
24	58	82
25	65	89
26	56	81
27	62	88
28	63	80
29	59	84
30	67	92
31	54	79
32	61	87
33	66	91
34	58	78
35	68	93

36	57	83
37	61	88
38	60	85
39	55	82
40	60	84
41	62	88
42	58	84
43	60	80
44	56	81
45	67	92
46	59	85
47	63	89
48	60	86
49	61	87
50	65	90

Пояснення

1. До використання цифрових ресурсів середній результат тестів складав близько **60–62%**, що свідчить про потребу у додаткових інтерактивних та мультимедійних засобах для кращого засвоєння матеріалу.

2. Після впровадження цифрових платформ (Quizizz, Kahoot, Duolingo, Genially) середній результат підвищився до **86–88%**, що демонструє значне покращення знань, активності та мотивації учнів.

3. Інтерпретація:

- Активні учні швидко засвоюють новий матеріал та отримують миттєвий зворотний зв'язок від цифрових платформ.

- Менш активні учні отримують підтримку через адаптивні вправи та повторення завдань.
- Використання цифрових ресурсів стимулює самостійне навчання та розвиток комунікативних навичок.

ДОДАТОК Б

**Анкета для учнів щодо використання цифрових ресурсів на уроках
англійської мови**

Мета анкети — визначити ставлення учнів до використання ІКТ, їхній рівень мотивації, зручність виконання завдань та ефективність роботи з цифровими платформами.

Просимо оцінити твердження та відповісти на запитання. Анкетування анонімне.

1. Оцініть, будь ласка, за шкалою від 1 до 5:

1 — зовсім не погоджуюся 5 — повністю погоджуюся

1. Мені цікаво працювати з цифровими ресурсами на уроках англійської мови.
2. Використання цифрових платформ підвищує мою мотивацію вивчати англійську мову.
3. Інтерактивні завдання допомагають мені краще зрозуміти навчальний матеріал.
4. Я вважаю, що ІКТ роблять уроки більш різноманітними та захопливими.
5. Виконувати завдання на цифрових платформах для мене просто та зручно.
6. Я відчуваю, що став більш самостійним(ою) у навчанні завдяки ІКТ.
7. Адаптивні завдання допомагають мені працювати у своєму темпі.
8. Я б хотів(ла), щоб цифрових ресурсів на уроках було більше.

2. Відкриті питання

9. Які цифрові ресурси Вам подобаються найбільше? Чому?
10. Які труднощі виникають під час роботи з цифровими платформами?

11. Що, на Вашу думку, можна покращити в роботі з ІКТ на уроках англійської мови?

<https://forms.gle/XyuSVCS5GJdVz2mU6>

Анкета для вчителя англійської мови щодо використання цифрових ресурсів

Мета анкети — визначити рівень ефективності застосування ІКТ, труднощі, а також педагогічні можливості цифрових технологій на уроках англійської мови.

1. Оцініть за шкалою від 1 до 5:

1. Цифрові ресурси підвищують мотивацію учнів до вивчення англійської мови.
2. Адаптивні платформи дозволяють краще враховувати індивідуальні освітні потреби учнів.
3. Використання ІКТ робить уроки більш ефективними.
4. Цифрові інструменти допомагають мені організовувати роботу учнів більш гнучко.
5. Застосування мультимедіа полегшує пояснення нового матеріалу.
6. Я відчуваю, що використання ІКТ економить час на уроці.
7. ІКТ сприяють розвитку комунікативних навичок учнів.
8. Учні стають більш самостійними завдяки цифровим платформам.

2. Відкриті питання

9. Які цифрові ресурси Ви використовуєте найчастіше і чому?
10. З якими труднощами Ви стикаєтеся під час роботи з ІКТ?
11. Які переваги використання цифрових технологій Ви вважаєте найважливішими?
12. Які рекомендації Ви можете надати щодо покращення цифрового навчального процесу?

<https://forms.gle/ao6py9MpXAgWfb6p8>

Графічне відображення результатів анкетування



Рис.1 Графічне відображення результатів анкетування «Чи ж цифрові завдання цікавими?»



Рис.2 «Чи допомагають цифрові ресурси стати більш самостійним(ою)?»



Рис.3 «Чи зрозумілі Вам завдання на цифрових платформах?»

ДОДАТОК В

Урок 1. Тема: “Travelling. Planning a Trip”

Клас:

8

Тип уроку: комбінований (введення + тренування + продуктивна діяльність)

Цифрові ресурси: PowerPoint/Canva, Padlet, Quizizz, Google Maps, Nearpod VR

Форми роботи: фронтальна, парна/групова, індивідуальна

Обладнання: смартфони/планшети або ПК, проектор/інтерактивна дошка, навушники (за можливості), стабільний інтернет

Мета уроку

Навчальна:

- формувати вміння описувати подорож, маршрут та плани;
- активізувати й розширити лексику з теми “Travelling”;
- відпрацьовувати мовні структури планування (be going to / would like to / we can...).

Розвивальна:

- розвивати навички пошуку, відбору та узагальнення інформації у цифровому середовищі;
- формувати навички комунікації в групі, уміння домовлятися та презентувати результат.

Виховна:

- підтримувати інтерес до англійської мови, допитливість, толерантність до інших культур;
- формувати відповідальність за спільний результат і дотримання дедлайнів.

Очікувані результати

Після уроку учні зможуть:

- описувати маршрут подорожі англійською (place → transport → time → reason);
- використовувати цифрові карти та VR-тури як джерело інформації;
- створювати груповий навчальний продукт (маршрут) на Padlet;
- виконувати інтерактивні завдання в Quizizz і аналізувати помилки;
- презентувати маршрут у форматі короткого усного виступу.

3. Мовний матеріал

Лексика: sightseeing, landmark, museum, gallery, park, underground/metro, bus stop, go by..., get to..., ticket, budget-friendly, must-see, itinerary, route.

Фрази для планування/презентації:

- *We're going to visit... / First, we will go to...*
- *Then we'll take the mempo/bus...*
- *It takes about ... minutes.*
- *We chose this place because...*
- *Our route is convenient/cheap/interesting because...*

Граматика : future plans (*be going to*), модальні (*can / should*) для порад.

Хід уроку

1. Організаційний момент (2–3 хв)

Canva/слайд: фото відомих міст + запитання на розігрів:

- *Where would you like to travel? Why?* (1–2 учні відповідають)

Мікро-ціль уроку на слайді: “Plan a short trip route using Maps + VR”.

2. Актуалізація знань (5 хв)

Quizizz: “Famous places” (10 запитань)

- формат: індивідуально або в парах (якщо мало гаджетів)

- після тесту: вчитель показує 2–3 найчастіші помилки → коротко пояснює

Міні-висновок: “Today we’ll use these words in a real plan.”

3. Введення/оновлення матеріалу через VR (10 хв)

Nearpod VR: вибір міста (London / New York / Paris)

Завдання до перегляду (на слайді):

- *Find 2 landmarks and 1 activity you would like to do.*

Після перегляду (обговорення):

- учні в парах: 30–40 секунд обмін → 2–3 відповіді вголос

Мовна підтримка на дошці: “I’d like to..., It looks..., I think it’s...”

4. Практична групова робота (15 хв)

Організація: групи по 3–4 учні (рекомендовано ролі)

- Coordinator (time), Navigator (Maps), Writer (Padlet), Speaker (presentation)

Інструкція (на слайді):

1. Open Google Maps.
2. Choose 3 places to visit.
3. Add transport + time between places.
4. Write 1 reason for each place (why it’s worth visiting).
5. Post your route to Padlet.

Шаблон для Padlet (щоб усі писали однаково):

- City: ...
- Stop 1: ... (reason: ...)
- Transport/time: ...
- Stop 2: ... (reason: ...)
- Transport/time: ...
- Stop 3: ... (reason: ...)

- Total time: ...
- Tip: We recommend...

☒ Диференціація:

- *Basic*: заповнюють шаблон + 1–2 речення.
- *Standard*: додають 2–3 прикметники (amazing, crowded, historic...)

і 1 пораду (*You should buy tickets online*).

• *Advanced*: додають “budget” (cheap/free), коротке порівняння (*This is more interesting than...*).

5. Презентація проєктів (8 хв)

Кожна група — до 1 хвилини.

Критерії на екрані (простий рубрикатор):

- Clarity of route (1)
- English use (1)
- Teamwork (1)
- Creativity/argument (1)

Разом: 4 бали (або перетвори у 12-бальну шкалу).

6. Рефлексія та підсумок (3 хв)

Padlet/чат (Exit ticket):

- *What did you learn today?*
- *One new word: ...*
- *One place I want to visit: ...*

Підсумкова фраза вчителя: коротко підкреслити, що вийшло добре (план, англійські фрази, взаємодія).

5. Домашнє завдання (2 варіанти на вибір)

Обов’язкове:

- написати 6–8 речень: “My mini trip plan” (3 stops + transport + why).

На вибір (творче):

- зробити 1 слайд у Canva/Google Slides із маршрутом + 3 фото і короткі підписи англійською.

Оцінювання та моніторинг

- Quizizz: швидкий зріз знань + типові помилки
- Padlet: внесок учнів (видно, хто писав/додавав)
- Усна презентація: коротке формувальне оцінювання за рубрикою

Урок 2. Тема: “Healthy Lifestyle”

Клас: 7

Тип уроку: комбінований (актуалізація + робота з відео + продуктивна
групова діяльність)

Цифрові ресурси: Genially, Kahoot, BBC Learning English (відео), Trello

Форми роботи: фронтальна, групова, індивідуальна

Обладнання: проектор/інтерактивна дошка, смартфони/планшети/ПК, інтернет

Мета уроку

Сформувати в учнів уміння описувати здорові звички та складати рекомендації щодо здорового способу життя в усній і письмовій формі з використанням цифрових ресурсів.

- активізувати та засвоїти лексику з теми “Healthy lifestyle”;
- розвивати навички аудіювання на основі відео BBC Learning English;
- удосконалити вміння давати поради (should/shouldn’t; imperative);
- організувати командну роботу з плануванням у Trello та створенням продукту в Genially.

Очікувані результати

Після уроку учні зможуть:

- називати та пояснювати здорові/нездорові звички англійською мовою;
- зрозуміти основний зміст відео та виконати завдання до нього;
- створити короткий цифровий “порадник” **How to Stay Healthy** у Genially;
- працювати в групі з розподілом ролей і завдань через Trello;
- оцінити роботу інших груп за простими критеріями (peer assessment).

Мовний матеріал

Лексика: healthy/unhealthy habits, balanced diet, vegetables, fruit, water, sleep, exercise, screen time, junk food, routine, stress, energy.

Граматика/функції мовлення:

- поради: *You should... / You shouldn't...*
- наказові форми: *Drink water. Sleep enough. Don't eat too much sugar.*
- частотність (за потреби): *always / usually / often / sometimes / never*

Мовні кліше для поради:

- *To stay healthy, you should...*
- *It's important to... because...*
- *Try to... / Don't forget to...*

Хід уроку

1. Warm-up – Kahoot (5 хв)

Тема: “Good or Bad Habits?”

- 8–10 запитань (швидке повторення)
- після Kahoot: учитель підсумовує 2–3 типові помилки у словах/значеннях

Перехід: “Now we'll watch a short video and collect tips for our own health guide.”

2. Перегляд відео BBC Learning English (7 хв)

Перед переглядом (1 хв):

- прогнозування: *What tips do you expect to hear?* (2–3 відповіді)

Під час перегляду:

Учні виконують **цифровий робочий аркуш у Genially** (інтерактивні завдання):

- **Task 1:** match words (diet, exercise, sleep, water...)
- **Task 2:** choose the correct answer / True-False
- **Task 3:** complete 3 missing words from the video (простий cloze)

Після перегляду (1–2 хв):

- швидка перевірка: “One useful tip from the video is...”

Диференціація:

- *Basic:* завдання на відповідність/True-False
- *Standard:* заповнення пропусків
- *Advanced:* сформулювати 1 пораду своїми словами (*You should... because...*)

3. Групова робота (15 хв)

Завдання: створити цифровий poradnik “**How to Stay Healthy**” у Genially.

Організація роботи через Trello:

Учитель відкриває дошку Trello з колонками: **To do – Doing – Done.**

Учні в групах беруть картки із завданнями.

Ролі (рекомендовано для порядку):

- *Team leader* (слідкує за часом і Trello)
- *Language editor* (перевіряє англійську)
- *Designer* (підбір зображень/оформлення)
- *Speaker* (презентує)

Картки-завдання в Trello (приклад):

- Write 3 tips about food
- Write 3 tips about exercise
- Write 3 tips about sleep & routine
- Add “Don’ts” (3 unhealthy habits)
- Find 4–6 pictures/icons
- Make a title + short slogan

Шаблон для Genially (щоб усі робили однаково):

- Title: *How to Stay Healthy*
- Section 1: Food (3 tips)
- Section 2: Exercise (3 tips)
- Section 3: Sleep & routine (3 tips)
- Section 4: Don’ts (3 tips)
- Mini-quiz: “Which tip will you try this week?” (1 питання)

Мовна підтримка (на слайді/дошці):

- *You should... / You shouldn’t...*
- *Try to...*
- *Don’t forget to...*
- *It’s important to... because...*

4. Обговорення та взаємооцінювання (5 хв)

Кожна група показує свій poradnik (30–40 сек).

Peer assessment (простий чек):

- Clear tips (1)
- Correct English (1)
- Nice design (1)
- Teamwork (1)

Разом: 4 бали (або перевести в 12-бальну шкалу).

Короткий фідбек учителя: відзначити сильні сторони + 1 порада на покращення.

Підсумок і рефлексія (1–2 хв, якщо встигаєш)

“Exit ticket” усно або в Genially:

- *One tip I will try this week is...*
- *One unhealthy habit I want to change is...*

Домашнє завдання (на вибір)

Обов’язкове:

- написати 6–8 речень: *My Healthy Week Plan* (3 should + 3 shouldn’t + 2 because).

Творче (за бажанням):

- додати 1 слайд/сторінку до Genially: “My personal health challenge for 7 days”.

УРОК 3. Тема: “My Future Profession”

Клас: 9

Тип уроку: урок формування мовленнєвих умінь (лексико-комунікативна спрямованість)

Цифрові ресурси: Canva, Quizlet, BBC Learning English, Miro, Padlet

Форми роботи: фронтальна, парна/групова, індивідуальна

Обладнання: проектор/інтерактивна дошка, смартфони/планшети/ПК, інтернет

Мета уроку

Навчальна:

- розширити словниковий запас з теми “Jobs / Professions”;
- навчити описувати майбутню професію та необхідні компетентності (skills), обов’язки (duties) і освіти (education).

Розвивальна:

- розвивати вміння порівнювати, узагальнювати, аргументувати професійний вибір;
- формувати навички використання цифрових інструментів для планування й візуалізації інформації (mind map).

Виховна:

- формувати ціннісне ставлення до навчання, відповідальність за майбутній вибір і повагу до різних професій.

Очікувані результати

Після уроку учні:

- засвоюють 12–15 нових слів (jobs + skills);
- можуть коротко описати одну професію англійською (2–4 речення);
- створюють ментальну карту обраної професії в Miro;
- працюють у групі та публікують результат у Padlet;
- застосовують мовні кліше для аргументації (I think..., because..., In my opinion...).

Мовний матеріал

Лексика (приклади): engineer, designer, programmer, nurse, journalist, lawyer, entrepreneur, scientist;
skills: communication, creativity, teamwork, problem-solving, responsibility, leadership, time management, digital skills.

Функції мовлення / кліше:

- *I would like to become a ... because ...*
- *A ... should be ... (creative/responsible).*
- *The main duties are ...*
- *You need ... education / training.*

- *This job is interesting/challenging because ...*

Граматика (за потреби): *would like to, have to / need to*, прикметники для опису якостей.

Хід уроку

1. Warm-up (5 хв)

Canva-презентація: зображення професій → учні відгадують назви (індивідуально/в парах).

Міні-завдання: “Choose one job you like and one you don’t like. Why?” (2–3 відповіді).

Оголошення мети: “Today you’ll create a mind map about a profession and present it.”

2. Введення та тренування лексики (10 хв)

Quizlet – “Jobs and Skills”:

- Flashcards (ознайомлення)
- Match (швидке закріплення)
- Spell (контроль написання)

Диференціація:

- *Basic:* Flashcards + Match
- *Standard:* + Spell
- *Advanced:* скласти 3 речення з новими словами (*A designer should be creative...*)

Швидка перевірка (1 хв): учитель просить назвати 3 skills для “teacher/doctor/programmer”.

3. Перегляд відео (6 хв)

BBC Learning English: “Future Jobs” (короткий фрагмент).
Завдання (Multiple choice): 4–5 питань на розуміння основної думки та

деталей.

Після відео: 1 запитання на критичне мислення:

- *Which job from the video sounds the most interesting? Why?*

4. Групова робота в Miro + публікація в Padlet (15 хв)

Організація: групи по 3–4 учні.

Ролі (рекомендовано):

- Coordinator (час + порядок),
- Researcher (ідеї/факти),
- Language editor (перевіряє англійську),
- Designer (оформлення в Miro),
- Speaker (виступ).

Інструкція на слайді:

1. Choose a profession.
2. Fill in the mind map with: **skills, duties, education required**.
3. Add 2–3 key words from Quizlet.
4. Prepare 2–4 sentences for a short presentation.
5. Post a screenshot/link to Padlet.

Шаблон ментальної карти (Miro):

- **Profession:** ...
- **Skills (3–5):** ...
- **Duties (3):** ...
- **Education required:** ...
- **Why this job? (1–2 reasons):** ...

Підказки для сильніших:

- додати “Pros / Cons” (2+2) або “Future trends” (1–2 ідеї).

Мовна підтримка на дошці:

- *A ... should be ...*

- *The main duties are ...*
- *You need to ... / You have to ...*
- *I chose this profession because ...*

5. Презентація результатів (5 хв)

Кожна група презентує професію (30–40 секунд, 2–4 речення).

Міні-оцінювання (peer feedback): учні ставлять “+” у Padlet-коментарях за критеріями:

- Clear information
- Good English
- Useful skills/duties

5.Рефлексія (2 хв)

Padlet (Exit ticket):

- *One skill I want to develop is...*
- *One job I might choose in the future is... because...*

6. Оцінювання

- Quizlet (активність + засвоєння лексики)
- Multiple choice після відео (розуміння)
- Miro mind map (зміст + мова + структура)
- Презентація (усне мовлення)

Проста рубрика (4 бали):

1. Content (skills/duties/education)
2. English accuracy
3. Teamwork
4. Presentation clarity

7. Домашнє завдання (на вибір)

Обов’язкове:

- написати 8–10 речень: *My Future Profession* (job + 5 skills + duties + why).

Творче (за бажанням):

- зробити 1 слайд у Canva: “My profession profile” (job, skills, motto, picture).

УРОК 4. Тема: “Environmental Problems and Solutions”

Клас: 8

Тип уроку: комбінований (актуалізація + візуальний/VR input + лексична практика + проєктний продукт)

Цифрові ресурси: Nearpod VR, Genially, Kahoot, CoSpaces Edu, Trello

Форми роботи: фронтальна, групова, індивідуальна

Обладнання: проєктор/інтерактивна дошка, смартфони/планшети/ПК, інтернет

Мета уроку

Навчальна:

- формувати вміння описувати екологічні проблеми та пропонувати можливі шляхи їх вирішення англійською мовою;
- активізувати тематичну лексику та мовні конструкції для аргументації.

Розвивальна:

- розвивати критичне мислення через аналіз екологічних ситуацій і пошук причинно-наслідкових зв’язків;
- удосконалювати навички командної взаємодії та планування проєкту.

Виховна:

- формувати екологічну свідомість і відповідальне ставлення до довкілля.

Очікувані результати

Після уроку учні:

- називають та коротко пояснюють основні екологічні проблеми;
- визначають проблему за VR-сценами/зображеннями та описують

її наслідки;

- підбирають адекватні рішення та аргументують вибір;
- створюють міні-проект “**Our Eco Plan**” у форматі інфографіки

Genially;

- розподіляють ролі та завдання в Trello, дотримуються дедлайнів;
- презентують результат у 3–5 реченнях.

Мовний матеріал (для повноти конспекту)

Лексика: pollution, air/water pollution, smog, litter, plastic waste, recycling, greenhouse gases, climate change, deforestation, endangered species, drought, flooding.

Фрази для опису проблеми:

- *This picture/scene shows...*
- *The main problem is...*
- *It can cause... / It leads to...*
- **Фрази для рішень:**
- *We should... / We shouldn't...*
- *One solution is to...*
- *People can reduce... by*
- **Для аргументації:**
- *In our opinion... because...*
- *This is effective because...*

Хід уроку

1. Мотивація (3 хв)

Kahoot: “What do you know about ecology?” (6–8 коротких запитань)

- мета: активізація теми + включення в роботу
- **Міні-перехід:** “Today we’ll identify problems and create an Eco Plan.”

2. VR-дослідження (10 хв)

Nearpod VR сцени:

- polluted river
- plastic waste beach
- smog in a city

Завдання до перегляду (на слайді):

1. Name the problem.
2. Say 1 consequence (*It can cause...*).
3. Suggest 1 quick solution (*We should...*).

Формат: “Think–Pair–Share”

- 30 сек подумати → 1 хв у парі → 2–3 відповіді від класу.

Учитель фіксує на дошці 3 колонки: **Problem – Consequence – Quick solution.**

Диференціація:

- *Basic:* назвати проблему (1 слово/фраза)
- *Standard:* проблема + наслідок
- *Advanced:* проблема + наслідок + аргументоване рішення

3. Робота з лексикою (7 хв)

Genially: інтерактивна вправа “Match the problem with the solution”

- приклади пар: *plastic waste* → *recycle/use reusable bags*; *smog* → *use public transport*

Перевірка: коротке обговорення “Which solutions are the most realistic for our town/school?”

4. Проектна робота “Our Eco Plan” (15 хв)

Організація: групи по 3–4 учні.

Trello-дошка (вчитель): колонки **To do – Doing – Done**, картки із завданнями.

Ролі в групі:

- Coordinator (стежить за часом + Trello)
- Researcher (ідеї/причини/факти)
- Language editor (англійська, граматика)
- Designer (оформлення Genially)
- Speaker (презентація)

Тематика груп (як у тебе):

- Group 1 — Pollution
- Group 2 — Recycling
- Group 3 — Climate change

Продукт: Genially-інфографіка за схемою:

“Problem → Causes → Solutions → What we can do at school”

Шаблон :

- **Problem:** ...
- **Causes (2–3):** ...
- **Consequences (1–2):** ...
- **Solutions (3):** ...
- **Eco plan for our school (2 actions):** ...

Диференціація в проєкті:

- *Basic:* 2 причини + 2 рішення
- *Standard:* 3 причини + 3 рішення + 1 наслідок
- *Advanced:* додати “Why it works” (1 речення пояснення) або

короткий слоган/заклик

5. Презентація (5 хв)

Кожна група презентує свою інфографіку (30–45 сек):

- 1 речення: проблема
- 1–2 речення: причини/наслідки
- 1–2 речення: рішення + “school eco action”

Peer feedback (дуже коротко): клас обирає “Most realistic plan” / “Most creative plan”.

Рефлексія (2–3 хв)

Exit ticket (Genially або усно):

- *One thing I will do to help the environment is...*
- *The most serious problem is... because...*

Оцінювання (простий рубрикатор)

1. Content (problem–causes–solutions)
2. English accuracy & vocabulary
3. Teamwork (roles, participation)
4. Presentation clarity / visuals

(можна 4 бали або перевести у 12-бальну шкалу)

Домашнє завдання (на вибір)

Обов’язкове:

- 8–10 речень: *Environmental problem in my area + 3 solutions* (із should/shouldn’t).

Творче:

- зробити маленький постер/1 слайд у Genially: “My Eco Challenge for 7 Days”.

УРОК 5. Тема: “Daily Routine and Time Management”

Клас: 6 **Тип уроку:** урок розвитку навичок говоріння (на основі Present Simple)

Цифрові ресурси: PowerPoint, Duolingo, Quizizz, Miro, Padlet
Форми роботи: фронтальна, парна, індивідуальна
Обладнання: проектор/інтерактивна дошка, смартфони/планшети/ПК, інтернет

Мета уроку

Навчальна:

- навчити учнів описувати розпорядок дня англійською мовою;
- практикувати **Present Simple** у висловлюваннях про звички та режим дня.

Розвивальна:

- розвивати навички планування часу й усвідомлення “time blocks”;
- формувати самоконтроль і навчальну автономію через короткі тренування в Duolingo.

Виховна:

- виховувати відповідальність за власний режим, дисципліну й уважне ставлення до здорових звичок.

Очікувані результати

Після уроку учні:

- називають 10–12 дієслів щоденної рутини та вживають їх у Present Simple;
- складають власний розклад дня (5–7 подій з часом);
- створюють цифрову мапу “My Day” у Miro;
- виконують тренувальний блок “Daily Routine” у Duolingo;
- беруть участь у коротких діалогах та міні-монологіях;
- залишають рефлексивні відповіді у Padlet.

Мовний матеріал (щоб конспект був повний)

Лексика (daily routine verbs): get up, wash, have breakfast, go to school, have lessons, do homework, play, help at home, have dinner, go to bed.

Час: at 7 o'clock, at half past..., in the morning/afternoon/evening.

Граматика: Present Simple (I get up..., I don't..., Do you...?)

Кліше для говоріння:

- *I get up at...*
- *After school, I...*
- *In the evening, I usually...*
- *I think my routine is... (busy/comfortable)*

Хід уроку

1. Warm-up (5 хв)

PowerPoint: картинки активностей → учні називають дієслова.

Міні-гра “Mime & guess” (за бажанням, 1 хв): 1–2 учні показують дію, клас відгадує.

Переходова фраза: “Let’s learn how to talk about our day with time.”

Підтримка для слабших: слова на слайді під картинками.
Для сильніших: додати прислівники частотності (*usually/sometimes*).

2. Тренування в Duolingo (7 хв)

Учні проходять урок **“Daily Routine”**.

Мета: швидке автоматизоване тренування форм і лексики.

Контроль: учитель просить після проходження написати 2 речення, які запам’ятали (на дошці/в чаті).

Диференціація: сильніші пишуть 3 речення + 1 питання (*Do you...?*).

3. Інтерактивна вправа (8 хв)

Quizizz: “Present Simple habits”

- 8–10 запитань: утворення речень, заперечення, питання, час “at...”

Швидкий аналіз: вчитель показує 2 типові помилки (наприклад, *I goes, Do you goes?*) і коротко пояснює.

4. Практика мовлення (15 хв)

Miro дошка “My Day” (вчитель готує шаблон: Morning / Afternoon / Evening).

Учні додають стікери з фразами:

- *I get up at...*
- *I go to school at...*
- *I have lunch at...*
- *I do homework at...*
- *I go to bed at...*

Далі — **говоріння в парах (2 раунди):**

1. **Pair interview:**

- *What time do you get up?*
- *What do you do after school?*
- *What time do you go to bed?*

2. **Mini-presentation (30 сек):** кожен учень коротко розповідає партнеру про свій день, використовуючи 5 стікерів.

Диференціація:

- *Basic:* 5 речень (структура “I + verb + at + time”).
- *Standard:* 6–7 речень + 1 “usually”.
- *Advanced:* додати 1 порівняння/оцінку: *My routine is busy because...*

або 1 пораду: *I should go to bed earlier.*

5. Рефлексія (5 хв)

Padlet: “What new phrases did you learn today?”

Додатково (щоб було змістовніше):

- *One thing I will change in my routine is...*
- *My routine is... (good/busy) because...*

Оцінювання (формувальне)

- активність у Duolingo (виконано/не виконано)
- Quizizz (точність)
- Miro “My Day” (повнота розкладу + правильність)
- говоріння в парах (вчитель відмічає 2–3 учнівські відповіді, дає

короткий фідбек)

Міні-критерії для говоріння:

1. uses time (at...)
2. uses Present Simple correctly
3. speaks fluently (without long pauses)

Домашнє завдання (на вибір)

Обов’язкове:

- написати 7–8 речень “My Daily Routine” (з часом).

Творче:

- зробити маленький “Time management plan”: 3 поради собі англійською (*I should...*), або додати 3 нові стікери в Miro “Weekend routine”.

ДОДАТОК Г

Таблиця словникових тем із вправами для VR/AR-середовищ

Те	Лексичний матеріал	Тип VR/AR-активності	Вправа/завдання (приклад)	Приклад ресурсу	Очікувані результати
Travelling	places, transport, directions	VR-тур містом / 360° сцени	1) <i>Name 5 places you see</i> ; 2) <i>Plan a route (Start → 3 stops)</i> ; 3) <i>Give directions using left/right/straight</i>	Nearpod VR / 360° tours	Уміння описувати маршрут і давати прості вказівки
Food	fruit, vegetables, meals	AR-об'єкти / 3D-моделі	1) <i>Describe the item (colour/size)</i> ; 2) <i>Sort: healthy/unhealthy</i> ; 3) <i>I like / I don't like + food</i>	CoSpaces Edu (AR) / 3D objects	Практика опису предметів і висловлення вподобань
House	rooms, furniture	VR-навігація будинком	1) <i>Find 6 objects</i> ; 2) <i>Where is...? (prepositions)</i> ; 3) Міні-опис кімнати (5–6 речень)	Nearpod (360° rooms) / 360° images	Закріплення прийменників місця, опис приміщення

Animals	wild & domestic animals	AR-картки / 3D-моделі	1) <i>Name + 1 fact</i> ; 2) <i>Compare two animals (bigger/faster)</i> ; 3) <i>Pronunciation drill (listen & repeat)</i>	Merge Cube / AR flashcards	Розширення словника, тренування вимови
Environment	pollution, recycling	VR-сцени “проблема–наслідки”	1) <i>Identify the problem</i> ; 2) <i>Say 1 consequence</i> ; 3) <i>Suggest 2 solutions (should/shouldn't)</i>	Nearpod VR (360° scenes)	Формування екологічної лексики й уміння пропонувати рішення
Shopping	clothes, accessories, sizes	AR-сцена “shop” / рольова взаємодія	1) <i>Find 5 items</i> ; 2) Опис (colour/size/price); 3) Діалог buyer–assistant (8–10 реплік)	CoSpaces Edu (AR)	Розвиток діалогічного мовлення у ситуації купівлі
Healthy lifestyle	habits, routine, sports	VR-ситуації “daily choices”	1) <i>Choose 3 healthy habits</i> ; 2) <i>Make advice: You should...</i> ; 3) Міні-план “My healthy week”	360° images / Nearpod	Уміння давати поради, аргументувати вибір звичок

Professions	jobs, skills, workplace	VR-екскурсія “workplace”	1) <i>What do you see?</i> (tools/places); 2) <i>Skills needed</i> (3–5); 3) <i>I’d like to be... because...</i>	360° workplaces / Nearpod	Опис професії, навички аргументації вибору
Culture	holiday words, symbols	VR-тур/віртуальна екскурсія	1) <i>Find 3 symbols</i> ; 2) <i>Describe traditions</i> (People usually...); 3) <i>Compare with Ukraine</i>	360° cultural tours	Розвиток монологічного мовлення й культурної обізнаності
Technology	devices, privacy, screen time	VR/360° “technology in life”	1) <i>Pros/cons</i> (2+2); 2) <i>Fact vs opinion</i> ; 3) <i>Make 3 rules for safe use</i>	360° scenes + інтерактивні слайди	Критичне мислення, аргументація “for/against”
City / Community	places in town, services	VR-прогулянка містом	1) <i>Where can you...?</i> ; 2) <i>Make a mini-route</i> ; 3) <i>Ask/answer questions</i> (Excuse me...)	Nearpod VR / 360° city	Практика функціональної лексики та запитань
Weather	weather words, clothes	VR/360° “seasons”	1) <i>Describe the weather</i> ; 2) <i>Choose clothes</i> ; 3) <i>Make plans: If it’s... we will...</i>	360° images / Nearpod	Опис погоди, зв’язок лексики з ситуацією

2. Інструкції для учнів з користування адаптивними платформами (Duolingo, LinguaLeo)

Навчання англійської з Duolingo: Початок вашої подорожі

Ласкаво просимо до світу Duolingo! Цей посібник допоможе вам ефективно використовувати платформу для вивчення англійської мови. Дотримуючись цих простих кроків, ви зможете швидко досягти своїх навчальних цілей.

1

Реєстрація та персоналізація

Перейдіть на [сайт Duolingo](#) або завантажте застосунок. Створіть акаунт, використовуючи вашу пошту, Google або Apple ID. **Важливо:** вкажіть реальне ім'я та прізвище, щоб вчитель міг ідентифікувати вас у звітах. Оберіть англійську мову для вивчення та пройдіть вхідне тестування для визначення рівня.

2

Встановлення щоденної цілі та регулярність

Налаштуйте щоденну ціль: мінімум **10 хвилин** на день. Регулярність – ключ до успіху! Набагато ефективніше займатися потроху щодня, ніж надолжувати все за один раз. Duolingo розроблено для щоденної практики.

3

Послідовність та повторення

Виконуйте уроки послідовно: спочатку нові теми, потім повертайтеся до повторення (Review/Practice), якщо з'являються помилки. Це допомагає закріпити матеріал. Використовуйте повторювальні блоки перед контрольними або після пропуску занять.

4

Аналіз прогресу та робота над помилками

Слідкуйте за своїм прогресом у профілі (Achievements/Progress). Звертайте увагу на теми, які даються складніше (низький відсоток правильних відповідей). Якщо платформа показує неправильну відповідь, **запишіть це в зошит** і повторіть правило/слово.

Пам'ятайте про безпеку: не діліться паролем, не додавайте незнайомих людей у "друзі" і не публікуйте особисті дані у відкритих налаштуваннях профілю. Удачі у навчанні!

Освоюємо англійську з LinguaLeo: Покроковий посібник

LinguaLeo пропонує інтерактивний та цікавий підхід до вивчення англійської мови. Дотримуйтесь цих рекомендацій, щоб максимально ефективно використовувати всі можливості платформи.

Реєстрація та ідентифікація

Перейдіть на [сайт LinguaLeo](#) та створіть акаунт. Заповніть свій профіль так, щоб вчитель міг вас ідентифікувати (ім'я/клас або узгоджений нік).

Регулярність – запорука успіху

Оберіть щоденний режим навчання (оптимально **10-15 хвилин**) і дотримуйтесь його. LinguaLeo ефективний саме при систематичному повторенні матеріалу. Краще 10 хвилин щодня, ніж 60 хвилин раз на тиждень!

Комплексний підхід до навчання

Проходьте тренування за різними напрямками: **Vocabulary** (вивчення та повторення слів), **Grammar** (правила та вправи), **Listening/Reading** (матеріали з контекстом). Додавайте 5-10 нових слів у свій словник щодня для повторення.

Практика вимови та моніторинг прогресу

Працюйте над вимовою: прослуховуйте слова/фрази та повторюйте вголос 2-3 рази. Записуйте свою вимову та порівнюйте. Використовуйте "Meatballs" та інші ігрові елементи для мотивації, але головним показником залишається **якість виконання** та зменшення помилок.

Перевіряйте результати у Dashboard, щоб виявити теми, де є багато помилок, і повертайтеся до їх повторення. Не забувайте робити скріншот вашого Dashboard або статистики тренувань і надсилати вчителю за вимогою. Дотримуйтесь правил безпеки: не вказуйте особисті дані в профілі та не розголошуйте пароль. Успіхів!