

Олена Хромченко
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова

Вікторія Аладишева
бакалавр факультету романо-германської філології
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова

ОСВІТНЬО-ІГРОВІ ПЛАТФОРМИ ЯК ДОПОМІЖНИЙ ЗАСІБ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Актуальність теми обумовлена сучасними тенденціями інтеграції цифрових технологій в освітній процес та потребою підвищення ефективності викладання іноземних мов у школі. В умовах переходу до нових освітніх стандартів і розвитку дистанційного та змішаного навчання питання формування лексичної компетентності як важливого компонента комунікативної компетентності набуває особливого значення.

Лексична компетентність забезпечує здатність оперувати лексичними одиницями в усному та письмовому мовленні, досягати точності висловлювань, що є необхідним у міжкультурній комунікації. Її формування

потребує системного підходу та інтерактивних методів навчання, серед яких важливе місце посідають освітньо-ігрові платформи. (Басай, 2022, с. 145)

Проблематика теми знаходить підтвердження у дослідженнях зарубіжних і вітчизняних науковців: С. Гескінс, Х. Гарднера, І., Беляєвої, Л. Плахотник, Н. Басай та інших. Наголошуються переваги цифрових ресурсів у навчанні мов, акцентуючи увагу на можливості підвищення мотивації, активізації мовленнєвої діяльності та оптимізації засвоєння лексики. (Kukulska-Hulme, 2009), (Richards, Rodgers, 2014, с.71)

Сучасні освітньо-ігрові платформи, такі як Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, дають змогу організувати навчання у форматі інтерактивних вікторин, флешкарт, ігор і тестів. Однією з переваг є доступність платформ, можливість адаптації завдань до теми уроку та рівня підготовки учнів, організації роботи в парах, групах або індивідуально.

Під час педагогічної практики у середній школі було встановлено, що учні, які систематично працювали із завданнями на цих платформах, демонстрували вищий рівень сформованості лексичних навичок порівняно з тими, хто навчався за традиційною методикою. Освітньо-ігрові платформи виявилися особливо зручними для організації **Warm-up**-частини уроку, що дозволяє налаштувати учнів на роботу та мотивувати до вивчення лексики, а також для закріплення та повторення матеріалу.

У порівнянні з іншими ресурсами, **Quizlet**, **Wordwall** та **LearningApps** дозволяють швидко інтегрувати інтерактивні завдання до уроку без значних витрат часу на підготовку чи пояснення правил. Це особливо важливо в умовах обмеженого навчального часу. Крім того, ці платформи забезпечують гнучкість — учитель може обирати рівень складності завдань та тип інтерактиву відповідно до теми уроку.

Практичний досвід підтвердив ефективність такого підходу за умови дотримання педагогічної доцільності та врахування технічних можливостей школи і цифрової компетентності учасників навчального процесу.

Згідно з дослідженням (Хромченко, 2023, с. 233), цифрове покоління учнів має схильність до навчання через взаємодію з технологіями, що робить використання освітньо-ігрових платформ необхідним для підтримки їхньої внутрішньої мотивації до вивчення англійської мови.

Отже, впровадження освітньо-ігрових платформ у процес формування лексичної компетентності є ефективним і перспективним напрямом сучасної шкільної освіти, який сприяє підвищенню мотивації, якості засвоєння матеріалу та урізноманітненню уроків.

Список використаної літератури

1. Басай, Н. П. (2022). Формування іншомовної лексичної компетентності учнів середньої школи засобами цифрових технологій. *Педагогічний альманах*, (49), 144–148.
2. Khromchenko, O. (2023). Peculiarities of teaching new generations of digital natives in the English language classes. *Pedagogical Sciences Reality and Perspectives*, (91), 231–234.
3. Kukulska-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), 157–165.
4. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
5. LearningApps.org, Wordwall.net, Quizlet.com: офіційні сайти платформ та методичні рекомендації до використання в навчальному процесі.