

ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ І.І. МЕЧНИКОВА

Факультет романо-германської філології

Кафедра граматики англійської мови

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

**« Діджиталізація освітнього процесу в закладах вищої освіти:
трансформаційний вплив на методологію викладання англійської мови»
« Digitalization of the Educational Process in Higher Education Institutions:
Transformative Impact on the Methodology of Teaching English»**

Виконавець: здобувачка денної форми навчання спеціальності В11 Філологія спеціалізації В11.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська

Освітня програма «Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська»

Гайова Марія Ярославівна

Керівник: к. пед. н., доцент Хромченко О. В.

Рецензент: д.пед.наук, проф. Князян М. О.

Рекомендовано до захисту:
протокол засідання кафедри
граматики англійської мови
№ ____ від ____ .12.2025 р.

Завідувач кафедри
_____ Карпенко О.Ю.

Захищено на засіданні ЕК №2
протокол № ____ від ____ .12.2025 р.

Оцінка _____ / _____ / _____
(за 4-х бальною шкалою, за шкалою ECTS, бал)

Голова ЕК _____ Карпенко О.Ю.

Одеса 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
Розділ I. ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ЯК ШЛЯХ ДО ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТИ	
1.1. Сутність та значення діджиталізації в системі вищої освіти.....	6
1.2. Віртуальні платформи як інструментарій для роботи сучасного закладу вищої освіти.....	11
1.3. Особливості організації дистанційної освіти для майбутніх вчителів-мовників.....	19
1.4. Методичні підходи до формування цифрових компетентностей у студентів-філологів.....	25
1.5. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації здобувачів вищої освіти до навчання.....	30
1.6. Особливості впровадження програм віртуальної та доповненої реальності.....	34
Висновки до розділу 1.....	38
Розділ II. РОЗВИТОК ЦИФРОВИХ ВМІНЬ ПРИ ВИВЧЕННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ВНЗ	
2.1. Впровадження цифрових технологій для організації інтерактивної роботи на заняттях англійської мови.....	41
2.2. Створення завдань з англійської мови на віртуальних платформах.....	54
2.3. Експериментальне дослідження впровадження цифрових технологій у навчання англійської мови.....	64
Висновки до розділу II.....	74
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	78
ДОДАТКИ.....	86

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі можна проспостерігати глобальну цифрову трансформацію абсолютно всіх аспектів нашого життя, в тому числі освіти. Цифровізація освіти стає не просто тенденцією, а критичною необхідністю для забезпечення якісної, безперервної вищої освіти та ключових і конкурентоспроможних вмінь та навичок. За даними досліджень 98% студентів бажають вчитися з цифровими технологіями та 65% викладачів відзначили підвищення рівня продуктивності після впровадження цифрових технологій у навчальний процес (Jannic Linder, 2025).

Ці глобальні тенденції відзеркалюються і в українській вищій освіті. В умовах пандемії та воєнного стану діджиталізація стала необхідною умовою для забезпечення безперервного навчання. Онлайн-ресурси, дистанційні курси, відеолекції та інтерактивні платформи дозволили не припиняти освітній процес навіть у складні часи. Водночас цифрова трансформація освіти не є лише вимушеною реакцією на кризові обставини, а частиною ширших світових змін. Вона зумовлена четвертою індустріальною революцією, яка підрозуміває переорієнтацію освітнього процесу в закладах вищої освіти у формат Освіта 4.0 (Education 4.0), що потребує застосування інноваційних методів навчання для створення сприятливих умов для формування сучасної, всесторонньо розвиненої особистості (“Освіта 4.0: український світанок”, 2022).

Мета дослідження: Проаналізувати теоретичні та практичні аспекти діджиталізації освітнього процесу у закладах вищої освіти, визначити ефективні цифрові інструменти та методичні підходи для підвищення якості навчання і розвитку цифрових компетентностей студентів-філологів.

Завдання дослідження:

1. Розкрити сутність поняття діджиталізації та її роль у цифровій трансформації вищої освіти.

2. Проаналізувати сучасні віртуальні платформи та їхнє значення для організації освітнього процесу у ЗВО.
3. Дослідити особливості організації дистанційного навчання майбутніх учителів-філологів.
4. Проаналізувати можливості використання цифрових технологій у викладанні англійської мови.
5. Розробити та апробувати експериментальні завдання з англійської мови на віртуальних платформах, оцінити їх вплив на залучення студентів і розвиток навичок.

Відповідно до визначених завдань використано такі методи: *теоретичні*: теоретичний аналіз та узагальнення результатів педагогічних досліджень для розкриття сутності понять діджиталізації та цифрової трансформації; *емпіричні*: педагогічне спостереження, анкетування, тестування з метою перевірки ефективності розроблених експериментальних завдань на віртуальних платформах та оцінки їх впливу на залучення студентів і розвиток навичок; *статичні*: кількісний та якісний аналіз отриманих результатів експерименту.

Об'єкт дослідження. Процес діджиталізації та цифрової трансформації освітнього процесу у закладах вищої освіти.

Предмет дослідження. Методика використання цифрових технологій та інструментів для формування цифрових компетентностей та розвитку іншомовних навичок майбутніх учителів-філологів.

Наукова новизна дослідження полягає в:

1. Уточненні та поглибленні теоретичних засад діджиталізації та цифрової трансформації освіти.
2. Обґрунтуванні ефективності використання віртуальних платформ та цифрових технологій.

3. Доведенні ефективності застосування розроблених експериментальних завдань з англійської мови на віртуальних платформах для підвищення рівня мотивації, залучення студентів та розвитку їхніх навичок.

Практична значущість. Результати, отримані в ході дослідження, можна застосовувати у навчальному процесі закладів вищої освіти. Розроблені на віртуальних платформах завдання з англійської мови можуть допомогти не лише розвивати мовні навички філологів, а й підтримувати їхній рівень вмотивованості. Дана робота також матиме практичну цінність для підвищення кваліфікації викладачів. Використання цифрових технологій допомагатиме в організації та проведенні занять під час як дистанційного так і змішаного навчання, що є актуальним у сучасних умовах глобальних викликів.

Достовірність результатів дослідження: апробація результатів була здійснена на Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції, що відбулася 12 травня 2025 року в Одесі. За матеріалами конференції було опубліковано тези доповіді на тему: “Використання VR-технологій у навчанні англійської мови: перспективи та виклики”.

База дослідження. Теоретично-методологічну базу досліджень становлять роботи присвячені проблемам та підходам до впровадження цифрової трансформації в систему освіти таких науковців як: М. Д. Керлер (2013), Т. Бейтс (2024), К. Редкер (2024), А. Фернандес (2023), І. Петковіч (2018).

Емпірична база дослідження ґрунтується на даних, зібраних під час педагогічних спостережень, анкетування та тестування студентів. Для емпіричної перевірки було проведено апробацію розроблених експериментальних завдань з англійської мови із використанням навчальних ресурсів (Quizlet, Wordwall, Quiz.com, Mentimeter, Padlet, Miro та ін.).

Структура роботи: Дипломна робота складається із вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ І. ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ ЯК ШЛЯХ ДО ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТИ

1.1 Сутність та значення діджиталізації в системі вищої освіти

У сучасному інформаційному суспільстві діджиталізація освіти набуває особливої актуальності, оскільки виступає одним з ключових чинників підвищення якості освітнього процесу.

Український словник МуСлово (2014) визначає термін “діджиталізація” як “переведення певної інформації з аналогового у цифровий формат для її легшого подальшого використання на сучасних електронних девайсах”.

В освітньому процесі діджиталізація спричинена появою новітніх технологій і, відповідно, появою нових вимог до фахівців та потребою до формування ключових компетентностей, які відповідатимуть викликам у сучасному світі.

Кучерак (2020) зазначає, що правильний підбір цифрових технологій та поєднання й управління ними несе очевидні переваги для освітнього процесу. До основних переваг можна віднести:

- Розвиток умінь вчитися самостійно, аналізувати матеріал та виокремлювати основну інформацію;
- Вміння швидко адаптуватися до умов, що швидко змінюються;
- Посилення самомотивації та бажання вчитися впродовж життя;
- Персоналізація контенту, забезпечення співпраці та інтерактивності;
- Навчання у комфортних умовах, у зручному темпі, при встановленому часі на виконання завдань;
- Перехід від освіти для всіх до освіти для кожного.

В основі діджиталізації освітнього середовища лежать цифрові технології, які забезпечують високий рівень взаємодії між усіма учасниками

навчального процесу, розвиток цифрової компетенції та професійних навичок і збільшення рівня конкурентоспроможності.

Проаналізувавши літературу різних авторів (Духаніна та Лесик, 2023 Zhang, 2024), можна виокремити такі основні риси діджиталізації освіти:

- Розвиток ІТ-інфраструктури, створення безпечних цифрових освітніх середовищ;
- Персоналізація навчання та можливість підлаштування навчального процесу під індивідуальні потреби студентів;
- Висока інтерактивність освітніх ресурсів;
- Впровадження цифрових навчальних платформ та застосування інноваційних педагогічних форм та методів викладання;
- Розвиток цифрової компетентності та soft-skills.

Діджиталізація відіграє важливу роль у модернізації системи вищої освіти, оскільки сприяє підвищенню її доступності та ефективності. На думку дослідників UNESCO (2022) впровадження цифрових технологій в освіту відкриває нові можливості для викладачів, студентів та освітніх організацій.

1. Перш за все діджиталізація забезпечує розширення доступу до різноманітних освітніх ресурсів завдяки появі цифрових бібліотек, онлайн-курсів, віртуальних платформ та онлайн-видавництва. Це дозволяє студентам отримувати якісні знання не залежно від місця перебування чи стану здоров'я.
2. Цифрові технології збільшують академічну мобільність та спрощують участь у міжнародних програмах, курсах, обмінах, онлайн-лекціях та спільних дослідницьких проєктах. Для університетів це пришвидшує та полегшує процес інтеграції у глобальний освітній простір, що надає можливість обміну інформацією та досвідом
3. Діджиталізація сприяє підвищенню якості навчального процесу, завдяки застосуванню сучасних педагогічних стратегій, таких як змішане

навчання, перевернутий клас, VR/AR технології і т.д. Впровадження новітніх стратегій підвищуватиме мотивацію, сприятиме формуванню навичок XXI століття та професійних вмінь.

4. Цифровізація створює нові можливості для покращення та оптимізації процесів управління. Наприклад впровадження електронного документообігу та електронних журналів, використання систем управління навчанням (LMS) підвищуватиме ефективність управління та сприятиме покращенню комунікації між учасниками освітнього процесу.

Процес діджиталізації має вплив і на методику викладання іноземних мов та зумовлює зміну підходів до організації навчальної діяльності, виборі педагогічних стратегій та засобів навчання, а також на оцінювання результатів навчання. Цифрова трансформація освіти створює умови для осучаснення методик викладання та переходу до інноваційних моделей навчання та викладання.

Діджиталізація сприяє формуванню автентичного мовного середовища, що є важливим фактором у процесі засвоєння англійської мови. Використання онлайн-платформ, автентичних матеріалів, та інтерактивних вправ забезпечує студентам доступ до живої, актуальної англійської мови. На думку дослідниці Савченко (2021), цифрові ресурси значно розширюють можливості аудіювання та говоріння, а також підтримують різні формати мовної практики.

Цифрові технології трансформують традиційні педагогічні підходи, сприяючи застосуванню комунікативних, проєктних та інтерактивних методик. Дослідження Черненко (2025) показують, що в умовах дистанційного навчання комбінування цифрових технологій з традиційними методами допомагає розвивати мовні компетентності та студенти стають більш активними та вмотивованими. Застосування віртуальних платформ та різних інтернет ресурсів дозволить організувати вебінари, рольові ігри, дискусії, залучати

студентів до створення проєктів, що забезпечуватиме високу залученість у навчальний процес.

Варто зазначити, що цифровізація змінює підходи до оцінювання, сприяючи розвитку формувального й автоматизованого оцінювання. Автоматизовані системи оцінювання надають можливість викладачам відстежувати успішність студентів, визначати потенційні труднощі та потреби та адаптувати подальший навчальний процес.

Незважаючи на численні переваги, діджиталізація освіти має певні виклики, які можуть негативно впливати на якість навчального процесу, професійну діяльність викладачів та добробут студентів. Проаналізувавши роботи різних дослідників (Бобро, 2024, Балик, 2025, Будник & Ніколаеску, 2022) можна виділити такі потенційні ризики та виклики:

1. Однією з основних проблем науковці виділяють психологічні ризики, пов'язані з тривалим використанням цифрових пристроїв. Через постійне перебування в онлайн-середовищі студенти можуть відчувати втому, зниження мотивації або проблеми з концентрацією. Також довготривале використання пристроїв може спричиняти додаткове навантаження на зір, втомлюваність та тривожні стани.
2. Штучний інтелект створює нові виклики для оцінювання, так як їхнє використання студентами може ставити під сумнів прозорість і справедливість оцінювання. Використання студентами генеративних систем може призвести як до недоброчесного виконання завдань, так і до зменшення рівня інтелектуальних вмінь.
3. Формування цифрової компетентності викладачів є важливою передумовою успішної цифрової трансформації університетів, але часто ця компетентність розвивається повільно і непослідовно. Стрімке впровадження технологій вимагає не лише володіння інструментами, а й уміння критично осмислювати їх використання в навчанні.

4. Окрему групу викликів становлять соціально-педагогічні ризики, пов'язані зі зміною форматів комунікації, порушенні механізмів соціалізації та зниженні рівня залученості студентів до навчального процесу. Зменшення безпосередньої взаємодії у дистанційному чи змішаному навчанні обмежує спілкування, що традиційно сприяє формуванню академічної культури, командної роботи та професійної ідентичності. Разом із тим у цифровому середовищі посилюються ризики кібербулінгу, тролінгу та соціального виключення, що створює додаткові бар'єри для забезпечення рівних можливостей та емоційного благополуччя студентів.
5. Цифровізація освіти може поглиблювати нерівність у доступі до якісного навчання. Не всі студенти і викладачі мають рівний доступ до швидкісного інтернету, сучасних пристроїв або цифрових платформ. Цей фактор особливо критичний у контексті воєнних дій та економічної нестабільності, коли доступ до цифрових ресурсів може бути обмеженим з технічних або соціальних причин.

Діджиталізація істотно трансформує систему вищої освіти, підвищуючи її якість, гнучкість та доступність. попри численні переваги, вона супроводжується низкою викликів. Збалансоване впровадження цифрових технологій є необхідною умовою для ефективного розвитку та модернізації освітнього середовища. У цьому контексті особливого значення набувають використання віртуальних платформ, які є одним із основних інструментів цифровізації навчального процесу.

1.2. Віртуальні платформи як інструментарій для роботи сучасного закладу вищої освіти

Віртуальна платформа – це віртуальний майданчик, інформаційно-комунікаційне середовище, що забезпечує академічний контент, продуктивну діяльність, комунікацію та інтерактивну взаємодію учасників процесу, або програмно-технічний засіб, що забезпечує доступ до цифрового освітнього середовища всіх учасників в будь-який час з будь-якої точки світу та забезпечує освітній процес за дистанційної форми навчання [9].

Відмінною рисою віртуальних платформ, як інструменту діджиталізації, є їхня ключова особливість – здатність одночасно залучати значну кількість учасників одночасно, що забезпечує максимальну ефективність в умовах діджиталізації освіти.

Аналіз наукових праць, присвячених оцінці функціональних можливостей віртуальних навчальних платформ, засвідчує їхнє структурування за трьома основними функціями:

- Контент (Content): Забезпечення, створення та організація навчальних матеріалів.
- Управління (Management): Адміністрування процесу, контроль користувачів, оцінювання та відстеження прогресу.
- Комунікації (Communications): Засоби взаємодії між учасниками (форуми, повідомлення, чат тощо) (Buendía, Hervás, 2006).

Зважаючи на значущу роль комунікації під час реалізації різних педагогічних моделей (синхронне, асинхронне, змішане навчання), для більш детального аналізу методичного потенціалу ми пропонуємо класифікацію віртуальних платформ, основною ознакою якої є спосіб та синхронність взаємодії (Схема 1).

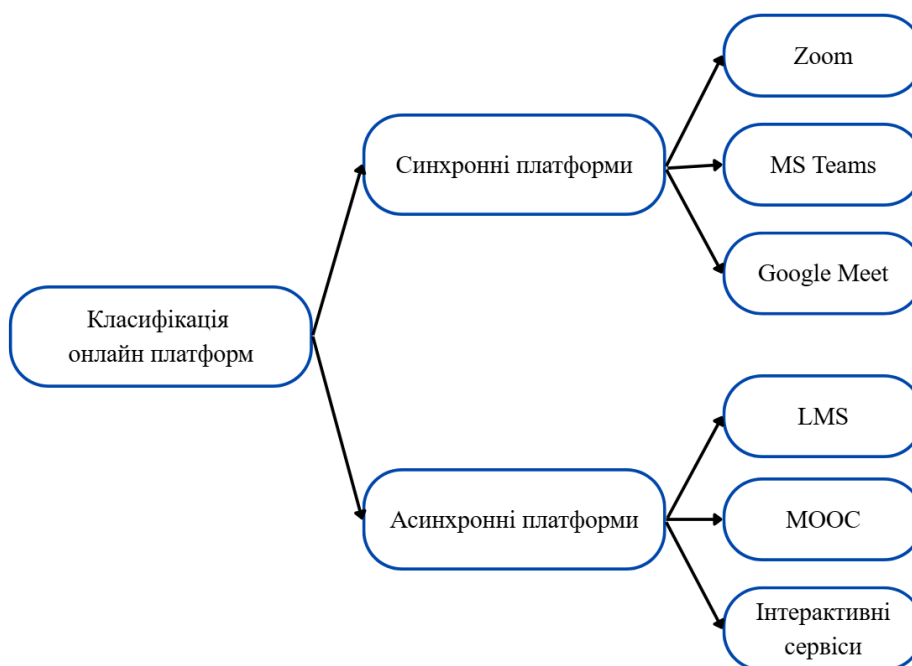


Схема 1. Класифікація віртуальних навчальних платформ за способом та синхронністю взаємодії

На основі цього критерію, віртуальні навчальні платформи поділяються на дві основні групи:

1. Синхронні платформи (Інтерактивна взаємодія в режимі реального часу). Ця група об'єднує інструменти, основною функцією яких є забезпечення комунікації та інтеракції, що відбувається одночасно для всіх учасників. Їхнє ключове призначення – імітація очного заняття: проведення лекцій, семінарів, обговорень у форматі відеоконференцій. Сюди можна віднести такі платформи як Zoom, MS Teams, Google Meet та ін.
2. Асинхронні платформи (Взаємодія через мережу без прив'язки до часу чи місця). До цієї групи належать платформи, що забезпечують доступ до навчального контенту та системи управління, де взаємодія між викладачем та студентами може відбуватися з перервою у часі (наприклад, за допомогою e-mail, завдань із дедлайном). Вони

пропонують самостійний темп навчання і не вимагають одночасної присутності.

Цю категорію можна поділити на 3 підпункта:

- Система управління навчанням (Learning management system, далі LMS), наприклад такі платформи як Moodle, Google Classroom, Blackboard Learning System;
- Масові відкриті онлайн-курси (Massive Open Online Courses, далі MOOC) наприклад Coursera, Prometheus, Canvas Network;
- Інтерактивні сервіси, наприклад Quizlet, Wordwall, Mentimeter. Вони забезпечують спільну роботу та створення інтерактивного контенту. Водночас їхній функціонал дозволяє ефективно використовувати різні сервіси і під час синхронних занять як додатковий інструмент візуалізації та колаборації.

Окрему увагу серед асинхронних платформ заслуговують системи управління навчанням (LMS), оскільки вони є базовим середовищем для організації, реалізації та контролю освітнього процесу.

Система управління навчанням (Learning Management System, LMS) — це веб-орієнтоване програмне забезпечення, призначене для роботи з навчальним контентом, організації взаємодії студентів, забезпечення інструментів оцінювання та формування звітів про навчальний прогрес і діяльність здобувачів освіти. (Nurul Nadirah, Fariza, 2024).

Онлайн-навчальний контент доступний через LMS, що дає змогу студентам переглядати та взаємодіяти з навчальними матеріалами за допомогою веббраузерів, використовуючи будь-яку операційну систему, комп'ютер або мобільний пристрій.

На основі аналізу попередніх досліджень, системи управління навчанням (Learning Management Systems, LMS) можуть бути класифіковані за трьома основними типами: засоби розвитку навчальних навичок, комунікаційні засоби та засоби підвищення продуктивності (Nurul Nadirah, Fariza, 2024, Wichadee, 2015).

1. Засоби розвитку навчальних навичок (learning skills tools).

До цього типу належать різні модулі, зокрема модуль навчання, модуль тестування, модуль завдань та модуль онлайн-презентацій.

Модуль навчання передбачає створення навчальних матеріалів і завдань для студентів.

Модуль тестування може включати низку функцій, таких як система оцінювання, база запитань, механізм надання відповідей та інструмент для відстеження результатів студентів.

Модуль завдань забезпечує можливість викладачу завантажувати завдання у систему LMS, тоді як студенти мають змогу виконувати його онлайн, редагувати та надсилати до встановленого терміну подання.

Модуль онлайн-презентацій дозволяє користувачам завантажувати власні презентації безпосередньо до LMS або додавати посилання на зовнішні вебресурси, такі як YouTube.

2. Комунікаційні засоби (communication tools).

Ця група інструментів забезпечує ефективну взаємодію між усіма учасниками навчального процесу: як між самими студентами, так і між викладачем та навчальною групою.

Найпоширенішим інструментом є оголошення (announcements), що використовуються для поширення актуальної інформації серед усіх учасників курсу — зокрема, новин, повідомлень про заплановані заходи та оновлення навчального процесу.

До комунікаційних засобів також належать дискусійні форуми (discussion tools), які дозволяють користувачам читати коментарі, публікувати повідомлення та відповідати на них, сприяючи інтерактивному обговоренню навчальних питань.

3. Засоби підвищення продуктивності (productivity tools).

Цей тип інструментів охоплює календарі, системи керування документами, опитування та інші сервіси, призначені для оптимізації організації навчального процесу.

Системи керування документами дозволяють студентам і викладачам завантажувати та отримувати файли з будь-якого пристрою, підключеного до мережі Інтернет. Крім того, деякі інструменти LMS збирають дані про активність студентів у системі та їхню успішність.

Багато платформ LMS надають студентам можливість переглядати узагальнені звіти про власні результати оцінки за тести, завдання та екзамени.

Окрім поділу LMS за типами інструментів, у науковій літературі також виділяють класифікацію за типом систем, що становлять основу електронного навчального середовища. Такий підхід ґрунтується на функціональному призначенні платформи та рівні керування навчальним контентом і користувацькими даними (Al-Dhief et al., 2024).

Відповідно до цього підходу, LMS-системи поділяються на три основні типи:

1. Системи управління студентами (Student Management Systems, SMS);
 2. Системи управління навчальним контентом (Learning Content Management Systems, LCMS);
 3. Системи управління контентом (Content Management Systems, CMS).
1. Система управління студентами (Student Management System, SMS).

Цей тип систем є базовим інструментом у діяльності освітніх установ, зокрема університетів та факультетів. Основна мета SMS полягає в обліку, зберіганні та контролі даних про студентів. Такі системи забезпечують управління

інформацією, що стосується навчальних курсів, оцінювання, заявок, екзаменів, фінансових аспектів.

2. Система управління навчальним контентом (Learning Content Management System, LCMS).

LCMS це спеціалізоване програмне забезпечення, призначене для створення, редагування, зберігання та поширення електронного навчального контенту. Такі системи дозволяють викладачам генерувати, повторно використовувати та оновлювати навчальні матеріали у цифровому форматі. LCMS підтримують як асинхронні, так і синхронні форми навчальної взаємодії, поєднуючи функції LMS та систем керування контентом. Важливою технічною характеристикою LCMS є використання моделі SCORM (Shareable Content Object Reference Model), що забезпечує сумісність навчального контенту з різними LMS-платформами. Основною метою LCMS є ефективне керування цифровими навчальними ресурсами, а також забезпечення можливостей спільної роботи викладачів і студентів.

3. Система управління контентом (Content Management System, CMS).

CMS визначається як сукупність процесів, контенту та технологій, спрямованих на створення, збереження, оприлюднення та оновлення інформаційних ресурсів. У межах CMS контент може включати текстові, графічні, аудіо-, відео- та анімаційні елементи. Технологічно CMS реалізує управління цими ресурсами через інтернет, забезпечуючи користувачам можливість створювати й редагувати інформаційні матеріали.

До різновидів CMS належать системи управління документами, корпоративні CMS, веб-CMS, компонентні CMS та інші, що застосовуються залежно від потреб освітньої організації.

Наведені класифікації дають змогу цілісно окреслити структуру та основні складові віртуальних платформ, що забезпечують реалізацію освітнього процесу в цифровому середовищі. Водночас подальшого аналізу потребують

їхні функціональні можливості, які безпосередньо визначають ефективність впровадження зазначених технологій у закладах вищої освіти та впливають на якість організації навчального процесу.

Основні функціональні можливості застосування віртуальних платформ у закладах вищої освіти (Osborne, Lang, 2023).

1. Управління навчальним контентом та курсами передбачає завантаження, структурування та повторне використання цифрових ресурсів. Крім того, різні асинхронні платформи можуть підтримувати мультимедійні формати, що полегшуватиме інтеграцію стороннього контенту і забезпечує взаємодію між різними платформами. Зазначена функціональність полегшує процеси створення, підтримки та оперативного оновлення матеріалів для дистанційних і змішаних курсів.
2. Організація навчальних курсів та презентація навчального контенту здійснюється завдяки модульній структурі, що передбачає логічну послідовність тем, визначення дедлайнів і автоматичне надання доступів до матеріалів. Такі інструменти забезпечують ефективне поєднання асинхронного та синхронного форматів навчання.
3. Оцінювання, зворотний зв'язок та управління завданнями включає засоби тестування, подання завдань, автоматизоване та мануальне оцінювання, коментування й формування електронних журналів оцінок. Це дозволяє здійснювати як формувальне, так і підсумкове оцінювання, підвищуючи прозорість контролю результатів і зручність адміністрування навчального процесу.
4. Комунікація та співпраця забезпечуються через форуми, чати, оголошення, відеоконференції та спільні робочі простори. Завдяки цим інструментам створюється інтерактивне освітнє середовище, яке сприяє груповій роботі, педагогічній взаємодії та розвитку соціального навчання.

5. Аналітика, моніторинг і раннє виявлення можливих проблем ґрунтуються на використанні даних про активність користувачів. Це надає змогу відстежувати участь, прогрес та своєчасно ідентифікувати студентів, які потребують додаткової підтримки. Розроблені моделі прогнозування академічних ризиків демонструють ефективність використання даних з LMS для підвищення успішності навчання.
6. Персоналізація навчання дає можливість створювати індивідуальні навчальні плани чи завдання на основі результатів тестування або рівня успішності. Використання віртуальних платформ полегшуватиме та прискорюватиме створення персоналізованих курсів, які є адаптованими під потреби студентів.

Проаналізувавши праці українських та зарубіжних авторів, можна виокремити такі переваги впровадження віртуальних платформ у сферу освіти (Матвієнко, 2020; Колеснікова, Харченко, 2024; Purcell, Buchanan, Friedrich, 2023)

- Удосконалення сфери освіти;
- Зростання продуктивності праці;
- Вища ефективність навчання та кращі результати навчальних досягнень;
- Вищий рівень зацікавленості;
- Можливість урізноманітнити форми подачі інформації, зробити її більш наочною, динамічною та інтерактивною;
- Можливість організувати дистанційну освітню взаємодію, проводити онлайн-уроки, створювати тестові завдання та оцінювати роботи учнів автоматично.

Попри можливості та переваги, які надає використання віртуальних платформ, є певні виклики, які потрібно взяти до уваги (Колеснікова, Харченко, 2024):

- Перехід до цифрового навчання може бути стресовим для всіх учасників освітнього процесу. Зміна звичних підходів, необхідність швидкого освоєння нових інструментів можуть спричинити відчуття перевантаження та тривожності;
- Цифрові технології впливають на розвиток уваги, пам'яті, здатність до критичного мислення та ін. Збільшення кількості інформації та багатозадачність можуть призвести до перевантаження мозку, що ускладнює зосередження на навчальному матеріалі;
- Збільшення часу, проведеного за комп'ютерами, смартфонами та іншими пристроями, може негативно впливати на зорову систему а також призводити до формування залежності, яка впливатиме на фізичне та психічне здоров'я.

Віртуальні платформи відіграють важливу роль у діджиталізації сучасних закладів вищої освіти. Вони надають змогу ефективно організувати освітній процес, підвищувати його гнучкість, персоналізацію та інтерактивність. Водночас варто пам'ятати про наявні виклики, пов'язані з цифровою компетентністю та з психологічною адаптацією учасників освітнього процесу до нових технологій.

1.3. Особливості організації дистанційної освіти для майбутніх вчителів-мовників

Аналіз наукової літератури надає підстави стверджувати, що на даний момент немає єдиної, чіткої дефініції поняття “дистанційна освіта”. Варто зазначити, що термін “дистанційне навчання” та термін “дистанційна освіта” часто можуть вживатися як синоніми, але це не буде достеменно правильно. О. Муковіз (2012) акцентує увагу на тому, що термін «дистанційне навчання» часто використовують як заміник поняття «дистанційна освіта». Різниця між

цими термінами полягає в тому, що надання освіти контролюють освітні установи й викладачі, тоді як за навчання відповідає студент, тобто дистанційне навчання є результатом дистанційної освіти.

Асоціації дистанційного навчання США (The United States Distance Learning Association – USDLA) (Наливайко, 2017) визначають “дистанційне навчання” (Distance Learning) як

вид навчання, який використовується для визначення фізичного віддалення викладачів та осіб, які отримують освіту під час навчального процесу, що у свою чергу призводить до збільшення відповідальності студентів за своє навчання, яке відбувається на відстані.

Зокрема, дистанційне навчання включає дистанційне викладання (діяльність викладача в навчальному процесі вищого навчального закладу) та дистанційне учіння (пізнавальну діяльність студентів).

Асоціацією було виділено низку чинників, які характеризують дистанційну форму навчання:

- мінімізація аудиторної взаємодії між викладачем і студентом;
- наявність навчально-технологічних засобів для покращення засвоєння навчального матеріалу;
- самоконтроль як пріоритетний напрямок моніторингу знань;
- інтерактивний зв'язок між студентами, викладачами та адміністрацією навчального курсу.

Варто зазначити, що за визначенням Асоціації термін “дистанційне навчання” використовується нарівні з терміном “дистанційна освіта” (Наливайко, 2017).

Європейська комісія визначає дистанційне (електронне) навчання (distance e-learning) як “використання нових технологій мультимедіа й Інтернет для підвищення якості навчання шляхом поліпшення доступу до

ресурсів і сервісів, а також віддаленого обміну знаннями й спільною роботою” (Андрущенко та ін., 2009, с. 256).

Міністерство освіти і науки України у Наказі “Про затвердження Положення про дистанційне навчання” визначає дистанційне навчання як індивідуалізований процес передання і засвоєння знань, умінь, навичок і способів пізнавальної діяльності людини, який відбувається за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників навчання у спеціалізованому середовищі, яке створене на основі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій (2004).

Для організації дистанційного процесу викладання іноземних мов у ЗВО, на думку О. Рудомана (2021), важливе значення мають наступні чинники:

- Відбір та організація мовного матеріалу відповідно до цілей та завдань курсу;
- Структурування курсу, його методична та технологічна організація (гіпертекстові технології, Webсторінки);
- Чітке планування роботи групи (організація малих груп, конференцій, у тому числі аудіо- і відеоконференцій, організація систематичної звітності індивідуальної, групової);
- Організація постійних консультацій з викладачем і куратором сервера;
- Налагодження та вмiла підтримка позитивного емоційного фону у групі у цілому та у кожного студента окремо.

Науковець К. Павелків (2015) наголошує на тому, що дистанційне навчання відрізняється від традиційного своїми технологіями, формами і засобами, які все ще перебувають у стадії розробки. При цьому процес дистанційного викладання іноземних мов на різних етапах буде ефективним, а навчання якісним, якщо будуть створені та реалізовані наступні умови:

- Визначення та обґрунтування системи дидактичних принципів дистанційного навчання іноземної мови;
- Дослідження взаємної обумовленості дидактичних принципів на різних етапах дистанційного навчання;
- Визначення ролі викладача у процесі дистанційного вивчення іноземної мови;
- Розробка психолого-педагогічних умов ефективності і підвищення якості дистанційного навчання іноземної мови.

Щоб успішно підвищити ефективність викладання іноземних мов засобами інформаційних технологій потрібно чітко окреслити їхню роль та місце у навчально-виховному процесі.

Олійник О. (2014) стверджує, що, особливість викладання іноземної мови полягає в тому, що метою є не тільки оволодіння студентами мовною компетенцією, а й комунікативною. Іноземна мова, будучи засобом спілкування та пізнання, займає особливе місце в системі освіти. Крім того, для відпрацювання і оволодіння навичками спілкування, необхідне мовне середовище. І, якщо немає можливості практикувати спілкування в реальних умовах, виникає необхідність створення уявних ситуацій, що дозволяють стимулювати спілкування на мові, що вивчається. Як наслідок використання дистанційного навчання для відпрацювання граматичних і лексичних навичок, розвитку практики перекладу, навчання різним типам читання і навичкам аудіювання стає ефективним і актуальним. У ході дистанційного навчання іноземним мовам робота студентів повинна бути організована таким чином, щоб вони автономно, але під супроводом викладача виконували всі можливі види діяльності.

Під час дистанційного навчання говоріння та писемне мовлення відбувається за допомогою комунікації студента, групи та викладача. Реалізація

навчанню письма здійснюється через використання чатів, систем управління навчанням (LMS), електронних пошт чи синхронної комунікації.

Навчання говорінню можливо тільки шляхом використання онлайн конференцій.

При навчанні аудіювання використовують не лише аудіозасоби а й відеозаписи, що містять екстралінгвістичні та контекстні складові, а також показують деякі важливі для розуміння візуальні елементи. Перевагою також є можливість зупиняти і повторно прослуховувати або переглядати матеріал, що дозволяє студентам детальніше обробляти звуки і зображення та краще розуміти аудіоматеріали.

Здійснюючи комунікаційні процеси, студенти використовують всі види діяльності: розуміння іноземних текстів і навички письма (спілкуються шляхом письмового мовлення); аудіювання та навички говоріння (спілкуються шляхом говоріння). Дистанційне навчання саме з застосуванням мультимедійних технологій дозволяє студентам пізнати розмаїття мови, а не тільки фокусуватися на граматичних або лексичних явищах. Ідіоми, лексичні вирази – теми, які часто виходять за межі традиційного навчального плану, але які можна застосовувати та інтегрувати на заняттях в дистанційному форматі.

Під час дистанційного навчання вивчення фонетики здійснюється поетапно. На стадії освоєння теоретичного етапу надаються короткі теоретичні відомості. На практичному етапі відпрацьовують вимову, інтонацію, швидкість мовлення. Максимально плідне навчання практичної фонетики здійснюється в ході безпосередньої комунікації студента з викладачем, при наявності зворотного зв'язку, що забезпечує можливість чути вимову студента і коригувати її за потреби. Даний процес можливий через онлайн аудіо- і відеоконференції.

Вивчення лексики здійснюється за допомогою застосування електронних підручників, додатків до них, розроблених вправ і завдань для кращого

засвоєння матеріалу, самоконтролю і тематичного контролю. Всі процеси здійснюються під супроводом викладача. Даний аспект викладання іноземних мов доцільно реалізовувати з використанням різноманітних віртуальних платформ.

Навчання граматиці повинне здійснюватися з наданням студентам доступу до різних літературних, дидактичних джерел, що постійно оновлюються та доповнюються. В даному аспекті також доречно використання різноманітних віртуальних платформ та кейс-технологій. Під час обговорення граматичних основ іноземної мови можливе використання всіх засобів комунікації в спілкуванні студентів і викладачів.

Основні особливості організації дистанційного навчання на уроках іноземної мови можна охарактеризувати наступним чином:

1. Навчання проводиться в реальному часі у віртуальному середовищі за допомогою синхронних платформ відеозв'язку. Тому, для проведення заняття необхідна наявність у всіх його учасників справних електронних пристроїв, відповідних додатків на пристроях та стійкого інтернет-підключення.
2. Відсутній безпосередній контакт викладача і студента, студентів всередині групи. Контакт забезпечується використанням технологій.
3. Взаємодія учасників під час занять відбувається не тільки за допомогою усного мовлення в режимі онлайн конференцій, а й за допомогою різноманітних віртуальних платформ та сервісів миттєвого обміну повідомленнями.

1.4. Методичні підходи до формування цифрових компетентностей у студентів-філологів

Формування цифрових компетентностей у студентів є довготривалим та багатограним процесом, який вимагає обґрунтованого методичного підходу. Перед тим як переходити до вибору підходів, потрібно чітко окреслити зміст понять “Компетентність” та “Цифрова компетентність”.

Експерти країн Євросоюзу описують поняття “компетентність” як здатність застосовувати знання й уміння, що забезпечує активне використання навчальних досягнень у нових ситуаціях. У дослідженнях ЮНЕСКО компетентність – це поєднання знань, умінь, цінностей і ставлень, які використовуються у повсякденному житті (Frau-Meigs, 2023).

Відповідно до “Рекомендацій щодо ключових компетентностей для навчання впродовж життя” цифрова компетентність є однією з ключових компетентностей для навчання впродовж життя, яка має бути сформована в людей для успішного працевлаштування і здійснення професійної діяльності в цифровому суспільстві. Під цифровою компетентністю розглядається здатність особистості упевнено, критично та відповідально використовувати цифрові технології та взаємодіяти з ними для навчання, на роботі, для участі в житті суспільства (2018).

Сьогодні майже кожен фахівець повинен вміти створювати та аналізувати складну інформацію, мислити критично та приймати складні рішення навіть у стресовий момент. Також потрібно бути гнучким до нової інформації, креативним, вміти виявляти і знаходити рішення до реальних проблем сучасного світу. Все це знайшло відображення в опублікованому ЮНЕСКО дослідженні “Цифрові навички для життя і роботи”, де описуються три сучасні групи цифрових навичок, і компетенцій, необхідні для життєдіяльності сучасної людини.

1. Базові функціональні навички, які необхідні для початку роботи з цифровими технологіями. До них належать вміння працювати з пристроями, користуватися мережею Інтернет, створювати акаунти у соціальних мережах, шукати інформацію або необхідні електронні Інтернет-ресурси, а також дрібну моторику (навчок друкування на клавіатурі) і жести (щоб працювати з сенсорними екранами).
2. Стандартні цифрові навички, які є потрібними для усвідомленого використання цифрових технологій. До них належать “творчі” навички, які підрозумівають усвідомлене існування в цифровому суспільстві і ефективне використання онлайн-додатків та послуг. Сюди ж належить вміння оцінювати джерела і достовірність отриманих даних, зберігати й організувати отриману інформацію, здатність захищати наявні пристрої й отриману інформацію від вірусів та Інтернет-атак. До цих умінь відносять і розуміння того, що в мережі діє авторське право, і в Інтернеті діє законодавство конкретної держави.
3. Навички цифрового суспільства. Вони необхідні для розширення і “перетворення” технологій. Подібні навички належать радше до цифрових професій: вміння програмувати, розробляти програми, адмініструвати мережі, аналізувати дані (Сухомлин, 2022).

Усі названі чинники повною мірою стосуються і до професії філолога. Майбутній філолог має враховувати можливості, які надають інформаційні технології для свого професійного зростання. Цифрове середовище для філолога це середовище, в якому він має бути успішним та результативним. У сьогоdnішніх реаліях можна стверджувати, що від того, як фахівець представлений у цифровому середовищі, залежить його професійний ріст та кар’єра.

Успішне формування цифрової компетентності студентів філологічних спеціальностей потребує застосування особливих форм організації і методів

навчання. Вчені відзначають, що важливою є здатність послуговуватися технологіями, бачити можливості щодо їх використання для вирішення освітніх і професійних завдань, а також розроблення і впровадження цих технологій в освітній процес. Таких результатів не буде досягнуто без інтерактивної взаємодії в парах: “студент-студент”, “студент-група”, “студент-викладач” [28].

Науковець В. Коваль (2013) наголошує на важливості застосування інтерактивних технологій та інформаційних засобів навчання в процесі підготовки майбутніх філологів. Такими інтерактивними технологіями є адаптивні, особистісно орієнтовані, інформаційно-комунікаційні, проєктні, компетентісно орієнтовані, ігротехнології професійного вдосконалення, технологія портфоліо. Засобами навчання, застосування яких забезпечує формування професійної компетентності майбутніх філологів, є інтерактивна дошка, комп’ютерні мережі, аудіовізуальні технічні, друковані мультимедіа та текстові засоби.

Проаналізувавши роботи різноманітних педагогів, науковець Арістова стверджує, що аудиторна та позааудиторна форми навчання, які включають вивчення студентами філологічних спеціальностей дисциплін загальної та фахової підготовки, а також дисциплін вільного вибору, сприяють формуванню їхньої цифрової компетентності. Серед ефективних аудиторних форм організації освітньої діяльності вчена виокремлює практичні заняття, лекції, тестування в онлайн форматі, підготовку студентів до презентацій. Учена також зазначає, що формування цифрової компетентності забезпечується шляхом залучення студентів філологічних спеціальностей до різноманітних заходів, у тому числі вебінарів, конкурсів, конференцій і тд (Арістова, 2023).

Одним із важливих способів формування цифрової компетентності в здобувачів освіти є залучення їх до розроблення певного освітнього контенту в цифровому форматі, а також його подальше представлення в соціальних мережах, таких як Facebook, Viber, Instagram і тд. Особливого значення набуває

участь здобувачів освіти в розробленні проєктів на основі використання інформаційно-комунікаційних технологій.

Вчена запевняє, що здійснення проєктно-цифрової діяльності, мета якої полягає в створенні цифрового проєкту, забезпечує ефективне формування цифрової компетентності. Проєктно-цифрова діяльність, яка створює елементи ігрової, пізнавальної, навчальної, комунікативної, творчо-цифрової діяльності, надає можливість здобувачам освіти самостійно виконувати різноманітні завдання у віртуальному просторі з вирішення проблеми в групі або індивідуально. Це дозволить максимально використовувати свій навчально-пізнавальний і життєвий досвід. Одним із поширених серед студентів гуманітарних спеціальностей напрямів виконання цифрових проєктів вчені називають розроблення навчального контенту та дидактичних ігор у цифровому форматі шляхом застосування цифрових додатків, та їхнє представлення в соціальних мережах. Крім того, авторка дослідження вказує на необхідність гейміфікації освітнього процесу шляхом залучення здобувачів освіти до розроблення ігор, тестів за допомогою ігрових освітніх платформ (Арістова, 2023).

Проаналізувавши думки науковців, можна виокремити можливі форми та методи навчання для формування цифрової компетентності студентів-філологів (Схема 2).

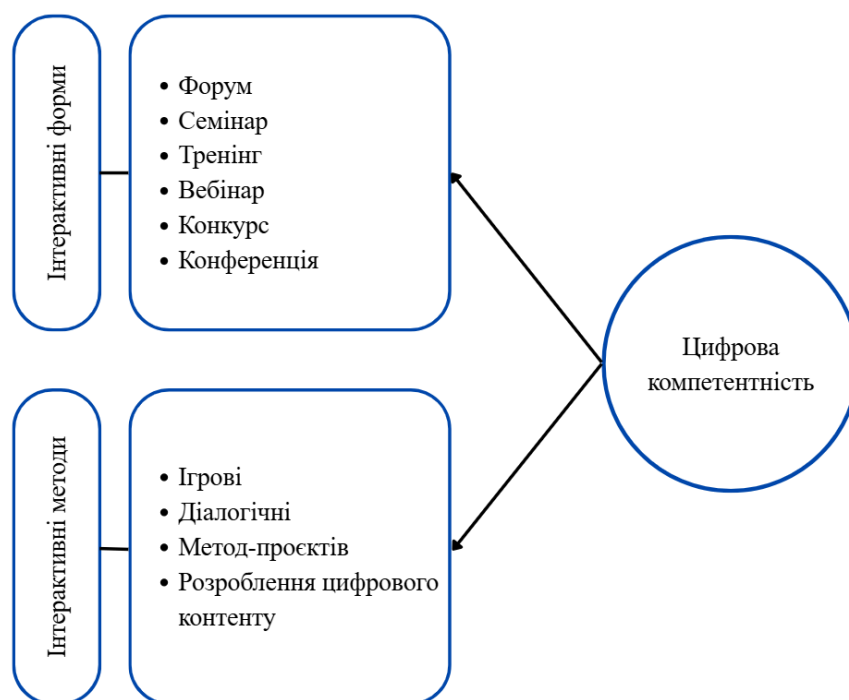


Схема 2. Інтерактивні форми та методи навчання для формування цифрової компетентності студентів-філологів

Формування цифрової компетентності студентів філологічних спеціальностей є комплексним процесом, який передбачає не лише оволодіння базовими технічними навичками, а й розвиток критичного мислення, креативності, комунікаційних умінь та здатності до самонавчання у цифровому середовищі. Задля кращих результатів ми рекомендуємо чергувати або комбінувати методи з формами організації навчальної діяльності та з різними іншими інтерактивними технологіями.

1.5. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації здобувачів вищої освіти до навчання

У сьогоднішній вищій освіті проблема рівня мотивації студентів набула особливої актуальності. У студентів можна спостерігати падіння зацікавленості до традиційних форм роботи та низький рівень концентрації уваги. Це можна пояснити недостатнім рівнем залучення у навчальний процес сучасного студента – представника покоління “цифрових аборигенів”. До того ж використання лише традиційних методів чи форм роботи не завжди задовольняють потреби студентів. Цей контекст створює додаткові виклики: необхідність сформувати внутрішню мотивацію до навчання, забезпечити активну участь студентів в освітньому процесі та зменшити рівень низької активності. Інноваційною відповіддю на ці виклики можна вважати гейміфікацію навчального простору.

К. Вербах трактує гейміфікацію як використання ігрових елементів та ігрових методик у неігровому контексті. Науковець К. Капп описує поняття гейміфікації як використання принципів ігрової методики, естетики і мислення з метою залучення суб'єктів освіти (учнів, студентів) до навчального процесу, підвищення їхньої мотивації до навчання та кращого засвоєння матеріалу (Антонов, 2022).

Важливо підкреслити, що гейміфікація не є грою в повному сенсі. У грі сам процес є метою: виконання ігрових дій, вирішення завдань, змагання чи співпраця між учасниками. Натомість гейміфікація – це інструмент, який додає ігрові елементи до діяльності, метою якого є не розваги, а навчання. Коли ми говоримо про гейміфікацію як засіб навчання – ми маємо на увазі не створення повноцінної гри, а лише впровадження ігрових елементів у навчальний процес з метою підвищення мотивації, залученості та ефективності.

Вчена Т. Фат'янова (2024), проаналізувавши твори Марчевського, виділила характерні риси для ігрових елементів в освітньому процесі:

- Миттєвий зворотний зв'язок (feedback) надає здобувачам освіти інформацію про те, наскільки успішно вони виконують завдання;
- Веселощі (fun), тобто елементи гри, які приносять задоволення та допомагають студентам відчувати позитивні емоції під час навчання;
- Послідовне збільшення складності завдань дозволяє здобувачам освіти плавно засвоювати навчальний матеріал;
- Показники прогресу (бали, значки, списки лідерів) дають змогу відстежувати свої успіхи;
- Соціальний зв'язок, ігрові елементи, що підтримують взаємодію, створюють простір для спілкування, командної роботи та обміну досвідом.

Мотивація людини визначається внутрішнім прагненням задовольнити три основні психологічні потреби: в автономії, компетентності та взаємозв'язку. У контексті гейміфікації ці потреби задовольняються типовими ігровими елементами, які пропонують студентам вибір (автономія), чіткий зворотний зв'язок та рівні (компетентність), а також соціальну взаємодію у формі співпраці чи змагання (взаємозв'язок) (Angwaomaodoko, 2025).

Саме внутрішня мотивація дозволяє особі залучатися до завдання чи діяльності винятково заради відчуття задоволення, яке надає сама ця діяльність, та спонукає до навчання впродовж життя. Варто зазначити, що внутрішні мотивації, зазвичай, не виникають автоматично, а потребують ініціації. Бути внутрішньо мотивованим означає робити щось, оскільки це є цікавим за своєю суттю. Наукові дані свідчать про те, що гейміфікація підвищує внутрішню мотивацію, оскільки вона пропонує негайний зворотний зв'язок, чіткі цілі та відчуття прогресу.

Емпіричні дослідження підтверджують, що гейміфікація позитивно впливає на навчальну мотивацію студентів, особливо на внутрішню. За результатами аналізу Хамарі та ін., (2014) у більшості випадків використання гейміфікаційних стратегій призводило до підвищення рівня зацікавленості, активності та задоволення від навчання.

В іншому дослідженні зазначається, що ігрові елементи сприяють не лише короткотривалому підвищенню уваги, але і формуванню довготривалої внутрішньої мотивації, адже підтримують відчуття автономії а досягнення (Subhash, Cudney, 2018).

Проте, деякі дослідники наголошують, що надмірна орієнтація на зовнішні винагороди може знизити глибину пізнавальної мотивації, тому інструменти гейміфікації повинні використовуватися із врахуванням балансу між вимогам і внутрішнім інтересом до навчання (Seaborn, Fels, 2015).

Деякі праці свідчать, що гейміфікація впливає не лише на студентів, а й на викладачів (Subhash, Cudney, 2018). Як вже раніше зазначалося, у студентів вона піднімає внутрішню мотивацію та сприяє збільшенню рівня активності. Для викладачів вона дозволяє урізноманітнити навчальний процес, створити позитивну атмосферу під час занять, та швидко отримати зворотній зв'язок. Використання ігрових елементів також сприяє покращенню взаємодії між учасниками освітнього процесу, оскільки створює спільне середовище для співпраці.

Для того щоб застосовувати елементи гейміфікації максимально продуктивно, дослідники пропонують використовувати наступні 6 кроків для впровадження гейміфікації:

1. Визначення цілей. На цьому етапі критично важливо відповісти на питання “Навіщо ми це робимо?”. Рекомендується зосередитися на формулюванні кінцевої мети, уникаючи надмірної деталізації щодо конкретних механізмів її досягнення на початковій стадії.

2. Схарактеризуйте бажану поведінку учасників. Потрібно відповісти на питання “Яким чином користувачі виконуватимуть завдання?” та “Які засоби сприятимуть такій поведінці?” Обов'язковим компонентом цього етапу є розробка механізмів зворотного зв'язку, які будуть мотивувати та підкріплювати заплановану поведінку.
3. Опишіть гравців. На цьому етапі проводиться ідентифікація та характеристика гравців. Для розуміння, які ігрові елементи та механіки будуть найбільш ефективними для конкретної аудиторії, доцільно застосовувати різноманітні типології та класифікатори гравців
4. Розробіть цикли активностей. Мотиваційний цикл являє собою замкнену структуру Дія – Зворотний зв'язок – Мотивація, де кожен компонент послідовно активує наступний. Важливо вивчити цикли взаємодії та цикли прогресу, забезпечуючи різноманітність заохочень та створюючи захоплюючий процес просування для підтримки інтересу.
5. Забезпечення розважальної складової. Ключовим елементом є інтеграція розважальної складової (fun factor). Дизайн системи повинен бути продуманий таким чином, щоб виконання цільових завдань було не лише результативним, але й цікавим, захоплюючим та приємним для користувачів.

6. Вибір та впровадження ігрових елементів

На основі аналізу та результатів попередніх п'яти етапів здійснюється вибір найбільш доречних інструментів та елементів гейміфікації. На цій фінальній стадії відбувається визначення конкретних ігрових механік, динамік та компонентів (наприклад, балів, значків, рейтингів, викликів), які будуть інтегровані у наявну систему чи платформу (Фат'янова, 2024).

У контексті філологічної освіти, застосування гейміфікаційних платформ набуває особливої значущості. Наприклад дослідження з використанням

Kahoot! на заняттях англійської мови показало, що інтеграція ігрових елементів сприяє підвищенню мотивації та збільшенню рівня залученості студентів [36].

Отже, для студентів-філологів, які часто працюють із інтерактивними вправами та різним мовним матеріалом, використання елементів гейміфікації може надати додатковий стимул до активної участі та розвитку мовних навичок.

1.6. Особливості впровадження програм віртуальної та доповненої реальності

Цифровізація освіти сприяє появі новим форм та засобів навчання, які орієнтовані на підвищення якості освітнього процесу. Одним із найновіших напрямів цифровізації є використання технологій віртуальної та доповненої реальності. Ці технології надають нові можливості для організації інтерактивного навчання, та створюють умови для розвитку цифрових компетентностей, критичного мислення та креативності.

Віртуальна реальність (Virtual Reality, VR) – це сукупність програмних та апаратних засобів, що створюють цілісну, сенсорну ілюзію присутності в іншому середовищі, з метою моделювання реалістичних, високоінтерактивних навчальних ситуацій (Radianti et al., 2020).

Доповнена реальність (Augmented Reality, AR) – це технологія, яка доповнює реальний світ цифровими об'єктами та інформацією в режимі реального часу з метою “збагачення”, доповнення та покращення сприйняття реального середовища (Azuma, 1997).

Різниця між VR та AR полягає в тому, що VR створює повністю віртуальне середовище, в якому реальний світ фактично замінено. Тим часом як

AR доповнює реальний світ віртуальними об'єктами, залишаючи видимим реальне середовище. Тобто AR накладає цифрові елементи на справжній світ. Порівнюючи VR та AR, то VR надає вищий рівень занурення у віртуальне середовище, тоді як AR дає більшу інтеграцію з реальністю та дозволяє користувачу взаємодіяти з реальним середовищем, збагаченим віртуальними елементами.

Оскільки VR та AR технології є відносно новими засобами навчання, їхнє впровадження потребує врахування технічних, педагогічних та організаційних особливостей.

- Технічні особливості включають наявність програмного та технічного обладнання (VR-шоломи, контролери та комп'ютери) та стабільного Інтернет-з'єднання. Попри наявність бюджетних варіантів технічного забезпечення, високі вимоги до апаратного забезпечення залишається однією з головних перешкод до широкого впровадження VR та AR технологій.
- Педагогічні особливості пов'язані з необхідністю адаптації вже відомих методик викладання до нового формату навчання з VR. Також для ефективного та дієвого застосування цих технологій необхідна якісна підготовка викладачів для роботи з VR чи AR.
- Організаційні особливості охоплюють розробку навчально-методичних матеріалів, інтеграцію VR та AR у навчальні програми та створення механізмів оцінювання ефективності використання технологій.

В освітньому середовищі VR та AR використовується як інструмент для організації занурювальних, інтерактивних практик (симуляції, віртуальні екскурсії, рольові ігри), що сприяють кращому засвоєнню матеріалу, персоналізації навчання та формуванню професійних компетентностей (Radianti et al., 2020; Azuma, 1997).

Ефективність цих технологій підтверджується результатами досліджень щодо напрямів застосування VR у закладах вищої освіти (Radianti et al., 2020). Особливості впровадження технологій віртуальної реальності у вищій освіті можна проілюструвати через аналіз напрямів їхнього використання (Схема 3).



Схема 3. Аналіз напрямів використання технологій віртуальної реальності у закладах вищої освіти

Як стверджує огляд літератури, застосування технологій віртуальної реальності у закладах вищої освіти найчастіше спрямоване на формування процедурно-практичних знань (34%), тобто на виконання конкретних дій та професійних завдань. У контексті підготовки майбутніх філологів це може включати моделювання комунікативних ситуацій, проведення інтерв'ю, тренування перекладацьких навичок та участь у віртуальних конференціях. Інший доволі поширений напрям – формування декларативних знань (26%). Це теоретичні відомості які студенти здобувають під час вивчення лексики чи лінгвокраїнознавчих тем. Використання VR у цьому випадку дозволяє

представити матеріал у візуально-занурювальній формі. Наприклад, віртуальної екскурсії до країни, мова якої вивчається, або відвідування культурних подій.

Далі VR застосовується для розвитку аналітичних та проблемно-орієнтованих навичок (12%). Використовуючи VR, студенти можуть “відвідувати” віртуальні мовні ситуації, такі як дебати, інтерв’ю, публічні виступи, і досліджувати особливості мовних засобів чи діалектів. Також у VR-сценаріях можливо визначати та вирішувати комунікативні проблеми, наприклад непорозуміння під час переговорів.

VR може застосовуватися для формування комунікативних, колаборативних та соціальних навичок (10%). Ці технології надають можливість брати участь у віртуальних рольових іграх чи дискусіях. Наприклад у середовищі AltspaceVR студенти можуть спілкуватися та співпрацювати з аватарами одногрупників у віртуальному класі. Також VR може допомогти знизити страх до виступів, оскільки перед тим як виходити на реальну сцену можна потренуватися виступати перед “віртуальною аудиторією”.

Меншу частку становить використання VR для поведінкових аспектів навчання. У цьому випадку VR може застосовуватися для формування професійної етики спілкування у міжкультурному діалозі. Це спрямування використання технологій VR часто використовують на курсах Міжкультурної комунікації (Intercultural Communication & VR Lab).

У 4% випадків напрям використання не був конкретизований, тоді як лише 2% застосувань VR безпосередньо пов’язані з вивченням іноземних мов. Попри меншу кількість проаналізованих застосувань, VR має значний потенціал для розвитку мовних навичок та для вивчення мови в цілому, і вищенаведені приклади це підтверджують. Крім того, у додатках на зразок ImmerseMe чи Mondly VR студенти можуть практикувати діалоги у різних ситуаціях: замовлення їжі у ресторані, подорож до музею чи бронювання готелю. Такий

формат сприяє кращому запам'ятовуванню, адже є одним із найефективніших методів вивчення іноземної мови (Гайова, 2025).

Одним із ключових напрямів впровадження VR та AR у філологічну освіту є використання цих технологій для розвитку мовних навичок. Згідно з оглядом Мінг Лі та ін. (2021), VR найчастіше використовується для розвитку навичок говоріння та аудіювання. Після застосування VR-додатків із автоматичним розпізнаванням мовлення (ASR) та сценаріями рольової взаємодії, студенти змогли покращити вимову та навички аудіювання. Також було зафіксовано збільшення рівня впевненості та мотивації. Натомість, можливості VR для розвитку письма поки що залишаються обмеженими.

VR-технології мають значний потенціал для покращення вивчення іноземних мов завдяки імерсивному навчанню та моделюванню реальних ситуацій. Однак, існують технічні та педагогічні виклики, які потребують подальшого дослідження та подолання для ефективного впровадження VR у навчальний процес [39].

Висновки до розділу 1

У першому розділі було з'ясовано, що діджиталізація вищої освіти є ключовим чинником модернізації навчального процесу та підготовки майбутніх фахівців. Сучасне цифрове освітнє середовище забезпечує гнучкі можливості для організації навчання, розширює доступ до ресурсів, сприяє формуванню автономності та дозволяє створювати нові формати взаємодії між викладачем і студентом. Саме цифрові технології стають основою створення більш інтерактивного, відкритого та практикоорієнтованого навчального простору.

Аналіз наукових джерел засвідчує, що віртуальні платформи та онлайн-інструменти набувають визначального значення у професійній підготовці майбутніх філологів. Вони забезпечують організацію комунікації,

доступ до електронних матеріалів, проведення інтерактивних занять і створення цифрового контенту. Такі технології сприяють розвитку важливих компетентностей, серед яких критичне мислення, вміння обробляти інформацію, здатність до співпраці й ефективної взаємодії у цифровому середовищі.

Окремої уваги потребує формування цифрової компетентності студентів-філологів. Вона включає не лише базові навички роботи з технікою, а й глибше розуміння цифрових процесів, здатність використовувати технології для аналізу, створення навчальних матеріалів, організації навчальної діяльності та професійної комунікації. Ефективність цього процесу залежить від використання інтерактивних форм і методів навчання, зокрема проєктної діяльності, гейміфікації, створення цифрових продуктів, участі у вебінарах і роботи на освітніх платформах.

Результати аналізу також підтверджують значний потенціал гейміфікації у підвищенні мотивації студентів. Ігрові елементи сприяють активності, залученості, формуванню внутрішньої мотивації та створюють умови для більш ефективного опанування мовного матеріалу. Гейміфікація поєднує навчання з елементами гри, забезпечує швидкий зворотний зв'язок, підтримує ініціативність студентів і дозволяє адаптувати навчальний процес до їхніх інтересів.

Технології віртуальної та доповненої реальності відкривають новий рівень можливостей для підготовки студентів-філологів. Вони забезпечують занурення у штучно створене мовне середовище, моделювання автентичних комунікативних ситуацій, розвиток навичок взаємодії та аналітичного мислення. VR/AR-технології сприяють більш глибокому розумінню матеріалу, роблять освітній процес динамічним і практикоорієнтованим, хоча потребують відповідного методичного й технічного забезпечення.

Узагальнюючи теоретичні напрацювання, можна зробити висновок, що цифрові технології суттєво змінюють зміст, методи та організаційні форми навчання у вищій школі. Їх інтеграція сприяє розвитку цифрової, комунікативної та професійної компетентності студентів, підвищує ефективність освітнього процесу та забезпечує відповідність підготовки сучасним вимогам ринку праці. Комбінація традиційних педагогічних підходів із цифровими інструментами створює умови для формування конкурентоспроможного фахівця-філолога, здатного успішно діяти в умовах цифрового суспільства.

Розділ II. РОЗВИТОК ЦИФРОВИХ ВМІНЬ ПРИ ВИВЧЕННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ВНЗ

2.1. Впровадження цифрових технологій для організації інтерактивної роботи на заняттях англійської мови

У сучасному освітньому середовищі цифрові технології відіграють важливу роль у підвищенні ефективності навчання та забезпечення інтерактивності на заняттях англійської мови. Їх застосування дозволяє створювати динамічні, високо-інтегративні форми роботи, які сприяють розвитку мовленнєвих навичок, підвищенню мотивації та залученості в освітній процес. У цьому підрозділі розглядатимуться ключові цифрові технології, що використовуються для організації інтерактивної взаємодії та їхнє практичне застосування.

Вибір конкретних цифрових технологій для організації інтерактивної роботи на заняттях англійської мови ґрунтувався на комплексному підході. Цей підхід забезпечував не лише технологічну доцільність, але й відповідність дидактичним та методичним цілям навчання. Ключовими критеріями відбору стали:

1. Доступність та простота у використанні. Всі вибрані платформи мають зрозумілий дизайн, працюють на всіх пристроях та мають безкоштовні версії.
2. Здатність вибраної платформи сприяти розвитку конкретних компонентів іншомовної комунікативної компетентності.
3. Можливість сервісів інтегрувати ігрові механіки (вікторини, лідерборди, таймери, колесо фортуни) для підвищення мотивації та залученості студентів.

4. Можливість ефективного використання платформи як у синхронному, так і в асинхронному режимах.
5. Наявність функцій, які дозволяють швидко адаптувати складність завдань під різні рівні володіння мовою в одній групі.

Для розвитку комунікативної компетенції та інтерактивної взаємодії на заняттях англійської мови важливе місце займають синхронні платформи. Такі синхронні платформи як Zoom, Microsoft Teams, Google Meet мають широкий інтерактивний функціонал, що дає змогу створювати різні форми діяльності, які імітують аудиторну роботу, і при цьому розширюють можливості традиційного навчання за рахунок цифрових інструментів.

Для організації Warm-up на заняттях англійської мови можна використовувати такі функції платформ:

- Опитування (polls).

Опитування – це вбудований інструмент у Zoom та Microsoft Teams, який дозволяє створювати питання з варіантами відповідей. Студенти голосують анонімно або з відображенням імен, а результати з'являються миттєво у вигляді діаграми. Цю функцію можна використовувати для актуалізація попередніх знань, швидкої перевірки розуміння правил, збір думок студентів для подальшої дискусії.

- Використання ігрових елементів в чаті для активізації лексики.

Чат у Zoom/Teams/Meet дозволяє студентам писати повідомлення публічно (для всіх) або приватно (для викладача або окремого студента). Чат можна використовувати для швидких ігор, які активізують лексику та знімають напругу. Наприклад, можна використовувати такі завдання:

- Word chain: кожен студент пише слово на наступну літеру. (environment – nature – energy)
- Word association: викладач називає тематичне слово, а студенти пишуть асоціації, що виникають. (summer – sun – vacation – ice cream – swimming)

- Word race: викладач пише слово, а студенти, залежно від завдання, намагаються до цього слова підібрати найбільше синонімів, антонімів, слів на ту саму букву і т.д. (big – huge, large, enormous, ginormous)
- Chain writing: викладач починає речення, а студенти по черзі доповнюють його одним словом або фразою. Таким чином створюється історія, яку пізніше можна аналізувати. (Once upon a time, there was a...brave knight – who lived in – a mysterious castle – surrounded by – a dark forest ...)

Для цих завдань важливо встановити таймер, та слідкувати за часом, а після завершення варто проаналізувати відповіді студентів.

- "Icebreaker" активності з використанням віртуальних фонів.

Віртуальний фон (virtual background) – це функція заміни реального фону на картинку або відео, яку можна використовувати як зображення для опису. Наприклад, “Place that inspires me” – потрібно обирати фон із містом/природою та пояснити, чому саме воно.

Для розвитку навичок говоріння можна використовувати такий функціонал платформ, як:

- Організація групових дискусій у breakout rooms (3-5 студентів).

Breakout Rooms – це функція, яка дозволяє поділити основну кімнату на маленькі. Студенти автоматично переміщуються в окремі "кімнати" для групової/парної роботи. Під час групових дискусій студенти можуть обмінюватися думками, аргументувати позиції чи застосовувати нове правило чи лексику. Організація breakout rooms надає змогу всім студентам взяти участь у виконанні завдань та в обговоренні. Цю функцію можна використовувати після читання чи аудіювання для обговорення тексту, обміну думок про контраверсійні питання або для спільного пошуку рішення на певну проблему.

- Симуляція реальних комунікативних ситуацій через рольові ігри.

Рольові ігри (role-plays) – це відтворення автентичних життєвих ситуацій, де студенти виконують певні ролі та використовують мову у життєвих ситуаціях. Такі завдання розвиватимуть соціолінгвістичну компетентність та англійська мова спеціального вжитку (English for specific purposes). Таким чином можна практикувати мовні навички, наприклад під час інтерв'ю, переговорів, побутових ситуаціях і т.д.

Для роботи з мультимедійним матеріалом можна використовувати такі функції платформ як:

- Представлення власних проєктів з використанням функції Демонстрація екрану.

Демонстрація екрану дозволяє студентам показувати свої презентації, документи, сайти або інші матеріали всім учасникам заняття. Ця функція розвиватиме вміння презентувати інформацію, оперувати візуальними матеріалами та сприятиме формуванню академічного та професійного мовлення.

- Перегляд відео з паузами для обговорення

Демонстрація екрану дозволяє показувати YouTube, TED Talks, документальні фільми з можливістю паузи для обговорення. Наприклад, це можна використовувати для передбачення подальших подій у відео; нотування ключових моментів, обговорення позиції спікера.

Саме перегляд з паузами сприятиме активному слуханню та кращому розумінню. Важливо обирати відео не довші за 10 хвилин, так як концентрація уваги під час занять онлайн є дещо нижчою.

- Спільний аналіз текстів на віртуальній дошці (Whiteboard/Jamboard).

Whiteboard (Zoom) або Jamboard (Google) – це інтерактивна дошка, де всі можуть одночасно писати, малювати, додавати стікери. Ця практика розвиватиме аналітичні навички та навички читання. Віртуальну дошку

можна використовувати для підкреслення ключових речень кольорами, складання плану тексту, пошуку помилок в тексті.

Синхронні платформи мають функцію реакції, яку можна використовувати для миттєвого зв'язку. Реакції можна використовувати для різних цілей:

- Функція “Підняти руку” для регуляції відповідей.

Підняти руку – це віртуальна кнопка, яка показує, що студент хоче говорити. Цю реакцію можна застосовувати для регулювання відповідей у дискусії, визначення черги при дебатах, сигнал для уточнення чи коментаря. Використання функції “Підняти руку” надаватиме всім рівну можливість висловитися та запобігатиме перебиванню.

- Реакції для швидкого фідбеку.

студенти можуть відправляти під час заняття різні смайлики-реакції. Вони з'являються на екрані на кілька секунд. Їх можна використовувати для голосування під час вибору теми (палець вгору чи вниз), перевірки розуміння та для швидкої оцінки ідей.

У результаті синхронні платформи не лише відтворюють можливості традиційного аудиторного навчання, але й розширюють їх, надаючи студентам більше можливостей для співпраці, миттєвого зворотного зв'язку та залучення. Саме тому доцільним є подальший аналіз інших інтерактивних цифрових сервісів, які можуть доповнювати онлайн та офлайн заняття і забезпечувати комплексний підхід до організації освіти.

Перед вибором віртуальних платформ потрібно визначити на розвиток яких компонентів іншомовної комунікативної компетентності вони спрямовані.

1. Лексична компетентність.

Розвиток словникового запасу значною мірою забезпечують сервіси Quizlet, Wordwall, Kahoot, які пропонують флешкарти, інтерактивні вправи, вікторини та ігрові механіки. Їхній функціонал сприяє активному повторенню

та автоматизації лексики. Флешкарти Quizlet дозволяють студентам опрацювати нові слова в різних режимах, а Wordwall та Kahoot перевіряти знання в ігровій формі. Наприклад, на початковому етапі доцільно використовувати Quizlet з режимами Learn, Spell та Match. Для закріплення лексики доречно застосовувати різні види шаблонів у Wordwall, наприклад складання анаграми, вибір правильної відповіді та ін. На завершальному етапі заняття можна використати вікторину у Kahoot, що дозволить в ігровій формі перевірити рівень запам'ятовування нових слів.

2. Граматична компетентність.

Інтерактивні вікторини, тести та тематичні ігри у Wordwall, Kahoot чи Quiz.com, дають змогу відпрацьовувати граматичні структури в динамічному форматі. Завдяки вбудованому таймеру й миттєвому фідбеку студенти можуть відслідковувати та аналізувати помилки. Також за допомогою інтерактивних презентацій у Mentimeter можна представляти граматичне правило та відразу ж відпрацьовувати його використання. Для створення схем, щоб візуалізувати граматичне правило можна використовувати віртуальну дошку Miro. Це полегшить розуміння правила всім студентам, а особливо студентам із візуальним типом сприйняття інформації.

3. Навички аудіювання

Сервіси Edpuzzle та Mentimeter створюють інтерактивні умови для перегляду відео з вбудованими запитаннями, прослуховування аудіо та виконання завдань на розуміння змісту. Такі матеріали дозволяють змінювати рівень складності й забезпечують більш глибоке залучення студентів у процес опрацювання аудіо- та відеоконтенту. Додатково у Padlet студенти можуть слухали короткі подкасти й писали короткі висновки або відповідати на запитання.

4. Навички письма

Платформи Padlet, Mentimeter, Miro підтримують розвиток письма завдяки інструментам спільного створення матеріалів. У Padlet студенти можуть створювати письмові відповіді, залишати коментарі один одному чи взаємний фідбек. Mentimeter дозволяє збирати короткі письмові репліки (open response), створювати word clouds та проводити інтерактивні обговорення. Miro надає можливість створення ментальних карт, схем, колективних проєктів, що сприяє розвитку логічного та критичного мислення та вмінню працювати в команді.

5. Новички говоріння

Більшість цифрових платформ сприяють розвитку взаємодії між студентами, оскільки підтримують колективну роботу, мозкові штурми, дискусії та спільне створення навчальних матеріалів. За допомогою режимів у Wordwall, таких як Fortune wheel, blind boxes, cards доцільно створювати гейміфіковані завдання для розвитку спонтанного мовлення та творчого мислення. Також платформи Padlet та Miro дозволяють організовувати групові проєкти, обговорювати їх у breakout rooms, а потім презентувати спільну дошку. Такі форми роботи сприяють розвитку навичок співпраці, аргументації та комунікації англійською мовою.

Для конкретизації підходів до інтерактивної роботи розглянемо найпопулярніші цифрові платформи, їхні можливості та способи застосування у процесі навчання англійської мови.

Quizlet є однією з найпоширеніших платформ для роботи з лексичним матеріалом. Основна його функція це набори карток, що створюються викладачем або самими студентами. Завдяки можливості представляти інформацію у різних форматах (текст, аудіо-транскрипція, візуальні опори) Quizlet підтримує принципи різноманіття стилів навчання та сприяє кращому запам'ятовуванню. Платформа пропонує кілька режимів роботи: від класичного перегляду карток до режимів “Learn”, “Write” та “Spell”, тренувальних ігор і статистики успішності. Ці функції дозволяють студентам не лише розпізнавати

слова, а й автоматизувати їх використання та правопис. З практичної точки зору Quizlet зручний для введення нової лексики, підготовки до читання чи аудіювання, оцінювання та організації самостійної роботи студентів. Завдяки гейміфікованим елементам і простоті використання студенти легко залучаються до роботи, а викладач значно економить час на підготовку матеріалів.

На практиці робота з Quizlet в основному була сфокусована на актуалізації знань та для перевірки раніше вивченого лексичного матеріалу. Перед початком роботи створювався набір карток з візуальною опорою та з аудіо-транскрипцією. Дані картки були доступні для студентів в різних режимах, зокрема в “Learn”, “Write” та “Spell”, що забезпечувало багаторазове повторення та автоматизацію правопису проблемних слів.

Більш гнучкі можливості для створення диференційованих вправ пропонує Wordwall. Платформа дозволяє створювати вправи на основі готових шаблонів: від вікторин і wordsearch до класифікації, колеса фортуни чи анаграм. Однією з ключових переваг Wordwall є здатність швидко трансформувати один і той самий навчальний контент у різні формати, що забезпечує різноманітність видів діяльності. Викладач може адаптувати оформлення, рівень складності та навіть роздрукувати завдання у форматі паперової вправи. Wordwall особливо ефективний для роботи з граматикою, фонетикою та лексикою, а також для організації warm-up, ice-breaker активностей або швидкого контролю засвоєного матеріалу. Wordwall ефективно працює як під час синхронних занять, так і в асинхронному форматі, що робить його зручним для організації змішаного навчання. Попри обмеження безкоштовної версії та залежність від стабільного інтернету, інтерактивні шаблони платформи значно підвищують інтерес студентів і сприяють кращому засвоєнню мовного матеріалу.

На заняттях Wordwall часто застосовувався під час Warm-up. Запитання, що стосувалися теми заняття, були подані у Wheel of fortune, Open the box, Speaking cards що давало елемент несподіванки та стимулювало швидку мовленнєву

активізацію на початку заняття. Також такі шаблони як Quiz, Group sort, Unjumble були застосовані для тренування граматичних правил та перевірки знань.

У контексті гейміфікованого навчання та миттєвої взаємодії варто згадати Kahoot, що став найпоширенішою платформою для інтерактивних вікторин. Він забезпечує високий рівень залучення студентів завдяки елементам змагання, таймеру, лідербордам, яскравому дизайну та негайному зворотному зв'язку. Завдяки таймерам, лідербордам і яскравому дизайну ця платформа створює ефект змагання, який значно підвищує залученість студентів. Використання Kahoot на заняттях дає змогу оперативно перевіряти засвоєння граматичних структур, лексики або змісту прослуханих і прочитаних текстів. Перевагою платформи є різноманітність типів завдань: від multiple choice до puzzle чи опитувань без правильної відповіді. Інструмент добре працює у великих групах, сприяє розвитку soft skills через командні ігри та допомагає викладачеві оперативно виявляти слабкі місця у засвоєнні матеріалу. Водночас формат змагання може викликати тривожність у частини студентів, до того ж більшість питань закритого типу обмежує можливості розвитку продуктивних навичок мовлення. Тому використання Kahoot доцільно розглядати як інструмент для активізації чи перевірки засвоєного матеріалу та мотиваційних активностей.

Платформа Kahoot застосовувалася як інструмент миттєвого гейміфікованої перевірки розуміння. В основному проводилася вікторина після завершення читання або пояснення граматичного правила. Запитання були сфокусовані на перевірці розуміння ключових деталей. Важливим елементом цієї платформи була функція звіту, адже таким чином було видно помилки студентів, що дозволяло з'ясувати незрозумілі моменти.

Зовсім інший формат взаємодії пропонує Edpuzzle, орієнтований на роботу з відеоконтентом. Викладач може обрізати відео, додавати пояснення та вставні запитання, що перетворює пасивний перегляд на активний навчальний

процес. Edpuzzle особливо ефективний для розвитку аудіювання та читання в контексті, оскільки студенти не можуть пропустити завдання і мають зупинитися, подумати та відповісти. Для викладача система аналітики забезпечує прозорість, адже система відстежує чи переглянув студент відео, які питання викликали труднощі та дозволяє оцінювати його відповіді, що посилює контроль і персоналізує навчання. Платформа ідеально підходить для підходу перевернутого класу (flipped classroom), коли теоретичний матеріал опрацьовується вдома, а заняття присвячується практиці та інтерактивній взаємодії. Основним обмеженням є тривалість підготовки завдань та потреба у стабільному інтернеті, проте дидактична цінність інструменту це повністю компенсує.

Завдання з цієї платформи, з метою оптимізації часу, використовувалися для самостійного опрацювання, з подальшим обговоренням на парі. Таким чином було видно хто з студентів переглядав відео, та які моменти потребують додаткового розбору чи пояснення.

Mentimeter пропонує зручний спосіб організувати інтерактивні презентації в які можна включити опитування, дискусії, хмари слів та ін. Інтерактивні елементи на слайдах надають змогу залучати студентів під час занять, допомагають підтримувати увагу, та активне слухання. Завдяки анонімності відповідей студенти вільніше висловлюють думки, а миттєва візуалізація результатів стимулює активність та сприяє глибшому залученню. Викладач може швидко виявити рівень розуміння матеріалу, зібрати попередні знання або ініціювати обговорення за допомогою шкал оцінювання, word clouds чи тестових питань. Mentimeter особливо ефективний для опитувань, перевірки розуміння навчального матеріалу та організації відповідей для спільного обговорення. Водночас надмірне використання Mentimeter може уповільнити темп заняття, тому варто слідкувати та керувати часом.

Платформа Mentimeter була застосована для створення хмари слів та її подальшого обговорення під час Warm-up. Також ця платформа була застосована на завершальному етапі заняття для створення опитування-графіка, що було використано для дискусії та підбиття підсумків.

Для створення вікторин з різними типами запитань у гейміфікованому форматі активно застосовується Quiz.com. Його відмінність полягає у можливості працювати як синхронно, так і асинхронно, що зручно для дистанційного або змішаного навчання. Ігрові ефекти роблять роботу цікавою для студентів, а детальна статистика дозволяє викладачу аналізувати прогрес і типові помилки. Quiz.com підходить для тренажерів, міні-ігор на заняттях, граматичних і лексичних вікторин.

На практиці Quiz.com в основному використовувався для проведення вікторин з метою перевірки вивченого матеріалу. Наведений список правильних відповідей та помилок допомагав вияснити та вирішити незрозумілі питання. Також різноманіття форматів запитань урізноманітнював завдання та робив заняття більш цікавим. Також ця платформа була використана для культурної апропріації. Студенти проходили вікторину, та змагалися між собою про те, хто більше знає про культуру Британії та Ірландії.

Така платформа як Padlet використовується для розвитку навичок письма, колаборації, роботи з ідеями та проєктної діяльності. Цифрова дошка дозволяє студентам одночасно публікувати текст, коментувати його, додавати зображення, відео та посилання. Padlet чудово підходить для мозкових штурмів, асоціативних карт, письма, обговорення відео чи створення спільних проєктів. Його гнучкі формати забезпечують організацію комунікації та співпраці на різних етапах заняття.

Під час занять Padlet використовувався для тренування вживання нової лексики, чи граматичних правил. Студенти писали свої речення, чи ідеї, та мали можливість коментувати, ставити запитання чи реагувати на ідеї своїх

одногрупників. Також ця платформа використовувалася на етапі Warm-up, актуалізації опорних знань, та для перевірки вивченого матеріалу.

Платформа Miro відіграє роль як віртуальна колаборативна дошка. Її безмежний простір дозволяє організувати групову роботу, візуальні схеми, ментальні карти, діаграми та проєктне планування. Викладач може використовувати Miro для візуалізації граматичних структур, організації рольових ігор, планування групових проєктів чи проведення дебатів. Платформа сприяє розвитку критичного мислення та soft skills, оскільки кожен учасник може одночасно працювати зі спільною дошкою, пропонувати ідеї та коментувати роботу інших. Використання шаблонів, ролей у групах та чітких інструкцій допомагає уникнути хаосу та робить роботу більш організованою. Основним викликом є потреба часу на освоєння інтерфейсу та обмеження безкоштовної версії, проте функціонал платформи відкриває широкі можливості для творчості та співпраці.

Під час занять Miro використовувалася для спільної проєктної діяльності, для створення схем, щоб візуалізувати граматичні структури. Такі функції Miro, як колесо фортуни застосовувалися для швидкого вибору хто буде відповідати першим, а можливість Dot voting дозволяла швидко показати хто чію думку чи ідею підтримує.

Canva є універсальною платформою для створення візуальних та інтерактивних матеріалів, яка значно розширює можливості викладача у підготовці навчального контенту. Завдяки великій кількості шаблонів викладач може швидко створити презентації, графіки, цифрові робочі аркуші, постери, флеш-картки, а також короткі відео чи анімації. Такі матеріали сприяють підвищенню наочності навчального матеріалу, підтримують увагу студентів та полегшують сприйняття складних тем. Платформа дозволяє адаптувати дизайн під рівень групи, що особливо корисно під час пояснення граматики, подання нової лексики або візуалізації культурознавчих аспектів. Крім того, Canva

підтримує спільне редагування, що створює умови для групових проєктів та розвитку командної взаємодії. Попри значні переваги, Canva має й певний недолік: великий вибір дизайнів та елементів може відволікати студентів від основної мети завдання, спонукаючи їх більше часу приділяти оформленню, а не змісту. Це може уповільнити темп роботи, тому важливо заздалегідь окреслити чіткі вимоги до завдання, встановити часові обмеження та визначити, які елементи дизайну є необхідними, а яких варто уникати.

Під час практики Canva була використана для створення візуальних матеріалів до презентації теми, для роботи над новою лексикою, та для тренувальних вправ. Ця платформа була особливо корисною для планування та керуванням ходом заняття, оскільки можна було включити всі потрібні елементи на слайди, спостерігати за часом за допомогою вбудованого таймера та за потреби швидко переходити від одного завдання до наступного.

Для узагальнення широкого спектра розглянутих цифрових інструментів та їхнього функціоналу, а також для візуалізації їхнього місця у системі розвитку іншомовної комунікативної компетентності, наведено Порівняльну таблицю цифрових технологій. (Додаток А). У ній систематизовано ключові дидактичні переваги, основні форми роботи, а також потенційні обмеження кожної платформи.

Практичний огляд показав, що синхронні платформи є незамінною основою для організації групової взаємодії та миттєвого фідбеку, тоді як інтерактивні сервіси забезпечують необхідну інтеграцію та гейміфікацію для цілеспрямованого розвитку всіх компонентів іншомовної комунікативної компетентності. Комплексне використання цих інструментів створює високомотивоване і адаптивне освітнє середовище, що є ключовим для подальшого аналізу ефективності методики.

2.2. Створення завдань з англійської мови на віртуальних платформах.

Створення завдань з англійської мови у на віртуальних платформах має на меті підвищити ефективність навчального процесу та забезпечити більш гнучкі умови організації роботи студентів. Насамперед це допоможе ефективно розвивати ключові мовні навички: аудіювання, читання, говоріння та письмо. Використання інтерактивних інструментів сприяє активнішій участі студентів у навчанні, оскільки цифровий формат завдань передбачає миттєвий зворотний зв'язок, можливість самоперевірки та залучення через ігрові елементи. Крім того, розробка завдань у цифровому середовищі підтримує змішаний та дистанційний формати навчання. Вона забезпечує безперервність освітнього процесу, дозволяє організовувати навчальну діяльність як під час синхронних занять, так і в асинхронному режимі, а також розширює можливості для позааудиторної практики студентів. Важливо взяти до уваги, що варто виділяти не більше 10-12 хвилин на виконання однієї вправи на платформах, так як у студентів знижуватиметься фокус уваги. Також після створення будь-якого завдання воно має пройти тестування з боку викладача. Доцільно також забезпечити доступ студентам до вправ у позааудиторний час, щоб вони могли повторювати матеріал самостійно, здійснюючи індивідуальне тренування.

1. Створення завдань на платформах для розвитку лексичної компетенції (Quizlet, Wordwall)

Створення лексичних завдань на віртуальних платформах є послідовним процесом, спрямованим на формування та автоматизацію знань студентів у галузі словникового запасу. Першим етапом роботи є визначення мовної тематики, яка відповідає змісту заняття. Другим кроком є добір мовних одиниць: окремих слів, словосполучень або фраз, які необхідно опрацювати. Важливо враховувати рівень студентів, комунікативні потреби та частотність вживання цих одиниць у реальних мовленнєвих ситуаціях. На цьому етапі

формується лексичний список, який надалі буде інтегрований у платформу. Наступним етапом виступає вибір типу вправ, який сприятиме найефективнішому засвоєнню матеріалу. Платформи пропонують великий вибір форматів, тому доцільно вибирати кілька різних шаблонів для вищого рівня залученості та активізації уваги. Після вибору формату завдань можна переходити до створення прикладів і формулювання завдань. На цьому етапі важливо забезпечити контекстність, чіткі інструкції та різноманітність типів діяльності. Також важливо врахувати приблизну кількість часу, яка буде відведена на виконання завдання. Завершальним кроком є налаштування режимів тренування та перевірка створеної вправи.

Для демонстрації можливостей віртуальних платформ у процесі навчання англійської мови були створені та апробовані завдання, спрямовані на розвиток лексичної компетентності. Вони охоплюють етапи первинного представлення лексики та її подальшого тренування в інтерактивному форматі. (Додаток Б).

1.1. Флешкартки на платформі Quizlet: набір “Patagonia” (представлення лексичного матеріалу).

Мета: ознайомлення студентів із новим тематичним вокабуляром перед переглядом відео та створення умов для первинного запам’ятовування.

Очікувані результати: формування початкового рівня розпізнавання та розуміння лексичних одиниць, готовність перегляду відео та до подальших тренувальних вправ.

Було створено набір з 12 флеш-карток для представлення лексики на етапі Pre-watching. Кожна картка містила слово на англійській, його транскрипція-аудіозапис, його визначення та його зображення для підсилення асоціативного запам’ятовування.

Спершу студенти працювали з набором у режимі Flashcards, що дозволило їм спершу познайомитися з новими словами. Потім було застосовано кілька

тренувальних вправ на цій же платформі. Наступним етапом був первинний перегляд відео, з обговоренням.

1.2. Завдання на платформі Wordwall: вправа Matching “Phrasal verbs” (тренування лексичних одиниць)

Мета: автоматизація лексики у рецептивних та продуктивних видах діяльності.

Очікувані результати: закріплення лексичних одиниць, покращення точності їхнього відтворення, збільшення швидкості розпізнавання та використання.

На платформі Wordwall було створено завдання у форматі Matching, у якій, на етапі закріплення вивченого матеріалу, студенти встановлювали відповідності між фразовим дієсловом та його правильним місцеположенням у тексті. Після виконання основної гри студенти могли повторити матеріал у додаткових форматах, які автоматично генерує платформа: Open the Box, Quiz, і т.д.

2. Створення завдань на платформах для розвитку граматичної компетенції (Quiz.com Mentimeter, Wordwall)

Створення граматичних завдань на віртуальних платформах передбачає поетапний підхід, спрямований на формування точного, усвідомленого та автоматизованого використання граматичних структур студентами. Першим кроком у побудові таких вправ є визначення граматичного правила, яке потребує опрацювання. Після визначення граматичної теми необхідним етапом є добір мовного матеріалу: типових речень, опорних прикладів, ключових форм та моделей уживання. На цьому етапі важливо забезпечити логічну послідовність: від простих конструкцій до більш комунікативно орієнтованих прикладів. Далше потрібно вибрати формат завдання, та відповідну платформу. Різноманітність форматів мотивує студентів та сприяє кращому закріпленню складних структур. Після вибору шаблону відбувається безпосереднє формування змісту вправи: створення речень, завдань на трансформацію, підбір контекстів для вживання певної граматичної конструкції. На цьому етапі

важливо дотримуватися чіткості інструкцій та уникати надмірного ускладнення формулювань.

Створені граматичні завдання були апробовані у навчальному процесі та продемонстрували ефективність у розвитку точності мовлення й усвідомленого використання граматичних структур студентами. (Додаток В).

2.1. Вікторина на платформі Quiz.com: Can, Be able to (перевірка вивченого матеріалу)

Мета: перевірка рівня засвоєння граматичного матеріалу, актуалізація опорного матеріалу.

Очікувані результати: виявлення типових помилок, підвищення точності вибору граматичних форм, розвиток уміння швидко орієнтуватися у структурі речення.

На платформі Quiz.com була створена інтерактивна вікторина, спрямована на перевірку правильного вживання форм can/be able to. Студентам пропонувалися запитання у форматі multiple choice, fill in the blank, які перевіряли розуміння правил та контексту вживання. Система автоматичного зворотного зв'язку дозволила студентам одразу бачити помилки та правильні варіанти, що сприяло формуванню самоконтролю. Так як система мала елементи гри (таймер, бали, лидерборд), студенти були вмотивованими правильно відповідати та набрати більшу кількість балів. Під час заняття вікторина використовувалася як етап актуалізації знань перед виконанням більш складних комунікативних вправ.

2.2. Speaking cards на платформі Wordwall: Think about the solution to those problems. Use "I must/should/have to" (Warm-up)

Мета: активізація граматичних структур у мовленні та розвиток критичного мислення та розвиток використання модальних дієслів під час усної взаємодії.

Очікувані результати: розвиток автоматизованого використання модальних дієслів, збільшення плавності мовлення, підвищення впевненості під час усних відповідей.

На платформі Wordwall було створено набір Speaking Cards, у яких кожна картка містила короткий опис проблеми, на яку було потрібно було знайти рішення, із застосуванням дієслів must/should/have to. Студенти обирали картку у випадковому порядку та будували усну відповідь відповідно до запропонованої ситуації. Формат було використано як розминку (warm-up), що дозволило активізувати граматичний матеріал перед основною частиною заняття. Студенти давали ґрунтовні відповіді на запитання та брали участь в дискусії стосовно того чи іншого питання.

2.3. Інтерактивна презентація з вправами у Mentimeter

Мета: перевірка розуміння граматичного правила та його розпізнавання у мовленні, розвиток вміння аналізувати речення.

Очікувані результати: підвищення залученості студентів, покращення точності у виборі структур.

На платформі Mentimeter було створено кілька коротких інтерактивних запитань для перевірки засвоєння умовних речень (Conditionals). Завдання включали multiple choice, ranking, а також quick poll, що дозволило оцінити, чи розуміють студенти різницю між типами умовних конструкцій. Результати відповідей відображалися анонімно у реальному часі, що сприяло створенню середовища для самоперевірки, та відразу показувало незрозумілі моменти, які відразу ж були обговорені. Цей вид діяльності використовувався як завершальний етап уроку, який дозволив швидко оцінити успішність засвоєння матеріалу.

3. Створення завдань на платформах для розвитку аудіолінгвальних вмінь (Edpuzzle, Mentimeter)

Створення завдань для розвитку аудіолінгвальних умінь на віртуальних платформах передбачає системний підхід, спрямований на формування навичок розуміння аудіоматеріалу та його подальшого усного відтворення. Першим етапом є визначення аудіоматеріалу, який відповідає темі заняття та рівню підготовки студентів. Це може бути короткий діалог, фрагмент інтерв'ю,

навчальне відео і т.д. Після вибору аудіо- або відеофрагмента наступним кроком є виділення ключових мовленнєвих одиниць та комунікативних ситуацій, на які має спрямовуватися увага студентів. На цьому етапі забезпечується послідовність: від розуміння загального змісту до деталізації окремих мовних елементів. Після вибору платформи та формату завдання відбувається створення завдання: розробка запитань, вибір їхніх форм, формулювання інструкцій та визначення моментів зупинки відео чи аудіо.

Створені завдання були випробувані у навчальному процесі та продемонстрували ефективність у розвитку навичок аудіювання, а також у стимулюванні усної взаємодії. Студенти продемонстрували поліпшення у розумінні автентичного мовлення та швидкості обробки аудіо. (Додаток Г).

3.1. Завдання на платформі Edpuzzle: multiple choice questions для перевірки розуміння відео.

Мета: розвиток навичок аудіювання на основі автентичного відеоматеріалу, формування уміння чути та розуміти ключові ідеї виступу.

Очікувані результати: покращення здатності сприймати швидке автентичне мовлення, розвиток умінь аналізувати і виокремлювати головну інформацію.

На платформі Edpuzzle було створено інтерактивне завдання на основі фрагменту виступу TED Talks. У певних моментах відео автоматично зупинялося, після чого студентам потрібно було дати відповідь на поставлене запитання, перш ніж продовжити перегляд. Такий підхід дозволив здійснювати поетапну перевірку розуміння, не перевантажуючи студентів великим обсягом інформації одночасно.

Завдання було використано на етапі основної діяльності уроку та дозволило студентам працювати з автентичним мовленням у комфортному темпі, гарантуючи вищий рівень залученості та усвідомленості. Відразу надходили результати відповідей студентів, тому можна було відразу звертати увагу на виниклі питання та труднощі.

2.3. Завдання на платформі Mentimeter: перевірка розуміння почутого

Мета: перевірка загального розуміння аудіоматеріалу, розвиток уміння ідентифікувати ключову інформацію у потоці мовлення.

Очікувані результати: покращення навичок аудіювання, підвищення концентрації уваги під час прослуховування, формування вміння швидко співвідносити почуту інформацію з варіантами відповідей.

На платформі Mentimeter було створено інтерактивні питання, відповідь на які було потрібно почути з аудіозапису. Після двох трансляцій аудіо студенти давали відповіді, що, на їхню думку, були названі у записі. Відповіді відображалися у режимі реального часу, що дозволило оперативно оцінити рівень розуміння класу та виявити моменти, які потребують додаткового пояснення.

Такий формат використовувався для перевірки розуміння та сприяв активному залученню студентів, оскільки передбачав швидку реакцію та високий рівень залучення. Крім того, анонімність відповідей створювала комфортні умови для участі навіть для менш впевнених студентів.

4. Створення завдань на платформах для розвитку навичок письма (Padlet, Miro)

Створення завдань для розвитку письма на віртуальних платформах передбачає комплексний підхід, спрямований на формування як структурної грамотності писемного висловлювання, так і здатності ефективно формулювати думки в письмовій формі. Першим кроком є визначення типу письмової діяльності, яку необхідно опрацювати: написання коротких відповідей, опису зображення, листа, міні-есе, рефлексії, або створення аргументованого висловлювання. Наступним етапом виступає добір мовного та опорного матеріалу. Це можуть бути фрази, ключова лексика, приклади структур, що будуть корисними для студентів під час виконання завдання. На цьому етапі важливо забезпечити відповідність між рівнем складності матеріалу та рівнем володіння мовою

студентів. Після вибору платформи відбувається створення самого завдання: формулювання інструкцій, визначення обсягу тексту, встановлення опорних пунктів або вимог до структури. У цьому процесі важливо уникати надмірної кількості критеріїв, щоб не перевантажувати студентів, а також забезпечити чіткість і послідовність інструкцій. За потреби можна додати зразок відповіді або коротку модельну структуру.

Створені письмові завдання були використані в навчальному процесі та продемонстрували ефективність у розвитку писемної компетентності. Студенти продемонстрували покращення у точності граматики та використанні тематичної лексики, а також у здатності логічно організувати текст відповідно до комунікативних завдань уроку. (Додаток Д).

4.1. Завдання на платформі Padlet: написання невеликих розповідей про улюблені спортивні активності

Мета: розвиток умінь письма, формування навички логічної побудови висловлювання та правильної побудови запитань, використання тематичної лексики у контексті.

Очікувані результати: удосконалення навичок письма, підвищення точності та зв'язності письмового мовлення, розвиток уміння коротко та виразно передавати інформацію англійською мовою.

На платформі Padlet було створено інтерактивну дошку у форматі “Wall”. Студенти мали написати коротку розповідь на тему “My Favourite Sport Activities”. Перед написанням їм пропонувалася опора: набір корисних фраз, приклади вступних речень та невелика візуальна підказка у вигляді тематичних зображень. Після публікації своїх записів студенти могли ознайомитися з роботами одногрупників та залишити коментарі та давати на них відповіді у формі короткого зворотного зв'язку.

Такий формат завдання сприяв розвитку вмінь письмової взаємодії, створював ефект «спільного простору» та підвищував мотивацію завдяки можливості публікувати власний текст і читати роботи інших.

4.2. Завдання на платформі Migo: інтерактивна робота з фразовими дієсловами

Мета: формування граматичної компетентності, розвиток уміння правильно визначати значення та положення фразових дієслів у реченні.

Очікувані результати: покращення розуміння найбільш вживаних фразових дієслів, підвищення точності їх використання у мовленні та письмі.

На платформі Migo було створено інтерактивну дошку з набором стікерів, на яких містилися попередньо вивчені фразові дієслова. Завдання студентів полягало у тому, щоб перетягнути відповідний стікер з фразовим дієсловом до контексту, в якому воно вживається правильно. Після основного етапу студенти працювали в парах: вони придумували власні короткі приклади речень із цими дієсловами та розміщували їх на дошці у відповідній області.

Такий формат забезпечував інтерактивність і залучення, оскільки давав можливість працювати з мовним матеріалом через співпрацю та візуальне структурування. Крім того, Migo дозволив швидко перевірити правильність виконання та обговорити найбільш проблемні дієслова.

5. Створення завдань на платформах для розвитку навичок говоріння (Wordwall, Mentimeter)

Створення завдань на цифрових платформах для розвитку навичок говоріння передбачає комплексне поєднання інтерактивних інструментів і методичних прийомів, спрямованих на формування вмінь усної взаємодії. Першим кроком є визначення теми та мовленнєвих функцій, які мають бути опрацьовані під час заняття: опис досвіду, висловлення думки, аргументація, обговорення проблеми. На цьому етапі формулюються та добираються мовні опори: приклади фраз, підстановчі таблиці, лексичні блоки, функціональні структури.

Після вибору платформи відбувається безпосередня розробка завдання: створення карток, добір зображень або ситуативних запитань, формулювання чітких інструкцій та визначення критеріїв оцінювання усної відповіді.

Створені вправи були застосовані під час практичних занять та підтвердили свою ефективність у розвитку усного мовлення. Використання цифрових платформ сприяло підвищенню мовленнєвої активності студентів, зростанню їхньої мотивації та покращенню якості усної відповіді. (Додаток Е).

5.1. Завдання на платформі Wordwall: Колесо фортуни

Мета: актуалізація попередніх знань щодо модального дієслова *can/be able to*, розвиток уміння швидко формулювати висловлювання та використовувати модальні конструкції у спонтанному усному мовленні.

Очікувані результати: покращення автоматизованого використання модальних дієслів у різних комунікативних ситуаціях.

На платформі Wordwall було створено інтерактивну вправу у форматі *Wheel of Fortune*. Студенти крутили колесо фортуни, та їм випадковим чином випадала комунікативна ситуація, за якою вони мали скласти невелике висловлювання з використанням модальних дієслів. Студенти могли вступати в обговорення певної ситуації між собою та ставити питання один одному.

Ця вправа сприяла активному залученню групи, створювала атмосферу для усної взаємодії та дозволяла плавно перейти до основної частини заняття.

5.2. Завдання на платформі Mentimeter: 100 points distribution

Мета: розвиток критичного мислення та комунікативної взаємодії, формування вміння аргументувати власні рішення, та сприймати рішення інших.

Очікувані результати: покращення розуміння значень і функцій модальних дієслів, формування навички висловлювати власні думки та пояснювати їх.

На платформі Mentimeter було створено інтерактивне завдання у форматі “100 points distribution”. Студенти на слайді презентації бачили перелік основних модальних дієслів та мали розподілити 100 балів між тими, які, на їхню думку, є

найбільш важливими для ефективного спілкування. Після вибору, відповіді автоматично відображалися у вигляді графіка, що наочно демонстрував колективний розподіл балів студентів. На основі отриманого графіка було організовано дискусію: студенти аргументували свій вибір, порівнювали його з результатами інших та обговорювали різні функції модальних дієслів у контексті реальних життєвих ситуацій.

Таке завдання не лише розвивав комунікативну компетентність, але й стимулював співпрацю, аналітичне мислення та здатність обґрунтовувати власну позицію в англійській дискусії.

Наведені приклади завдань показали, що цифрові інструменти підвищують залученість, забезпечують швидкий зворотний зв'язок та створюють інтерактивне, гнучке й студентоорієнтоване навчальне середовище. Використання таких платформ сприяє ефективному розвитку мовних навичок і підтримує сучасний формат навчання.

2.3. Експериментальне дослідження впровадження цифрових технологій у навчання англійської мови.

У дослідженні використано дизайн дослідження з повторним вимірюванням, що передбачає проведення двох вимірювань: до та після впровадження цифрових технологій у навчальний процес. Такий підхід дозволяє оцінити зміни у рівні мотивації, залученості та мовних навичок студентів внаслідок використання віртуальних платформ.

Експеримент тривав 4 тижнів, протягом яких студенти взяли участь у 8 навчальних заняттях. На кожному занятті інтегрувалися різні цифрові інструменти відповідно до мети та навчальних цілей.

Мета дослідження полягає в оцінці ефективності використання цифрових технологій та віртуальних платформ у процесі навчання англійської мови та їхній вплив на:

- 1) мотивацію студентів,
- 2) їхню активну залученість у навчальну діяльність,
- 3) розвиток мовних навичок (лексики, граматики, читання, письма та говоріння).

У дослідженні брала участь одна навчальна група з 9 студентів, які перебувають на рівні B1–B2.

Дослідження проводилося відповідно до академічних принципів етики: студенти були проінформовані про мету та процедури дослідження; участь була добровільною; учасники надали інформовану згоду; відповіді анкет та результати тестів оброблялися анонімно та у знеособленому вигляді.

У межах проведеного дослідження незалежною змінною виступало впровадження цифрових технологій у навчальний процес з англійської мови. З цією метою протягом циклу занять використовувався комплекс сучасних віртуальних платформ, серед яких Quiz.com, Padlet, Mentimeter, Wordwall, Quizlet, Miro та Canva. Кожен із цих сервісів виконував певну педагогічну функцію: вони слугували засобом подання навчального матеріалу, інструментом організації інтерактивної роботи, платформою для колаборації студентів, а також забезпечували можливості для формувального оцінювання. Інтеграція декількох типів цифрових ресурсів дозволила забезпечити різноманітність навчальних активностей і створити багатовимірне освітнє середовище для учасників експерименту.

Оцінювання ефективності впровадження цифрових інструментів здійснювалося за трьома групами залежних змінних: мотивація, залученість студентів та їхні мовні результати.

Показник мотивації вимірювався за допомогою спеціально розробленої анкети у Гугл формах, що складалася з 12 тверджень у форматі шкали Лайкерта (1–5). (Додаток Ж). Анкета охоплювала ключові аспекти навчальної мотивації, а саме внутрішні мотиви (інтерес до предмета, задоволення від процесу навчання), зовнішні мотиви (усвідомлення практичної користі результатів навчання, прагнення досягти певного рівня) та ставлення студентів до використання цифрових інструментів під час занять. Опитування проводилося двічі: до початку експериментального циклу та після його завершення. Це дозволило виявити можливі зміни у мотиваційній сфері, спричинені використанням цифрових платформ.

Другий аспект дослідження, залученість студентів, оцінювався шляхом комбінування двох методів. Першим був самозвіт студентів, що складався із шести тверджень за шкалою Лайкерта, спрямованих на вимірювання суб'єктивного відчуття концентрації, активності та зацікавленості під час занять. (додаток К). Другим методом був чек-лист, який заповнювався на кожному занятті. Він включав оцінювання поведінкових проявів залученості, зокрема активності у виконанні завдань, участі у взаємодії в парах та групах, готовності працювати з цифровими платформами та рівня ініціативності. (Додаток Л). Поєднання двох перспектив дало змогу отримати більш об'єктивну та багатовимірну картину залученості.

Третім важливим виміром виступали мовні результати студентів. Для їх оцінювання було проведено pre-test та post-test, що склалися з кількох компонентів: завдань на розуміння прочитаного, лексико-граматичних вправ, а також презентація власного проєкту. Порівняння результатів pre-test і post-test дозволило простежити динаміку розвитку мовних навичок внаслідок використання цифрових інструментів.

Організаційно експеримент передбачав кілька послідовних етапів: проведення вхідного оцінювання та початкового вимірювання мотивації,

планування циклу занять із інтеграцією цифрових платформ, реалізацію навчальних занять із систематичним спостереженням за поведінкою студентів, збір самозвітів, а після завершення циклу відбулося проведення підсумкового тестування та повторного анкетування.

Процедура проведення дослідження була організована відповідно до дизайну з повторним вимірюванням (pre-test / post-test), що дало змогу зіставити показники студентів до та після інтеграції цифрових технологій у навчальний процес. Протягом чотирьох тижнів було проведено вісім навчальних занять, у межах яких послідовно впроваджувалися різні віртуальні платформи, підібрані відповідно до теми занять та поставлених навчальних цілей.

1. Початковий етап

На першому етапі усі учасники були проінформовані про мету та процедури дослідження та надали згоду. Дані анкетування та тестів оброблялися анонімно, відповідно до академічних принципів етики. Студенти заповнили анкету мотивації, що дозволило визначити вихідний рівень їхніх навчальних мотивів. Паралельно було проведено pre-test, що складався з завдань на розуміння прочитаного, лексико-граматичних запитань та представлення невеликого, завчасно заданого проєкту.

2. Планування та організація дослідження

Були розроблені плани 8 занять, кожне з яких передбачало використання кількох цифрових інструментів: Quiz.com, Padlet, Mentimeter, Wordwall, Quizlet, Miro, Canva.

3. Проведення дослідження

Протягом експериментального періоду студенти брали участь у заняттях, на яких систематично застосовувалися цифрові платформи. Оцінювання залученості на цьому етапі здійснювалося двома чинами: самозвіт студента та чек-лист викладача.

4. Підсумкове вимірювання

Після завершення циклу занять студенти повторно заповнили анкету мотивації та виконали post-test, аналогічний до початкового. Це дало змогу порівняти вихідні та підсумкові результати та виявити зміни, спричинені використанням цифрових платформ.

5. Аналіз результатів

Аналіз зібраних результатів був здійснений за трьома групами показників: рівень мотивації, рівень залученості студентів та мовні результати.

5.1. Аналіз рівня мотивації студентів

Показник	Pre-test (середнє)	Post-test (середнє)	Результат
Внутрішня мотивація (макс 20)	14.1	15.7	+1.6
Зовнішня мотивація (макс 20)	15.8	16.4	+0.6
Ставлення до цифрових технологій (макс 20)	15.9	17.2	+1.3
Загальна мотивація (макс 60)	45.8	49.6	+3.5

Таблиця 1. Результати порівняльного аналізу рівня мотивації студентів

Отримані дані свідчать про позитивну динаміку всіх показників мотивації студентів після впровадження цифрових технологій в заняття.

Найбільш помітне зростання відбулося у сфері внутрішньої мотивації: середнє значення підвищилося з 14.1 до 15.7 бала (+1.6), що свідчить про зростання зацікавленості студентів у вивченні англійської мови та підсилення

їхнього внутрішнього прагнення до навчання. Це може бути зумовлено більш залучальним та практично орієнтованим характером занять.

Показник ставлення до цифрових технологій зріс із 15.9 до 17.2 бала (+1.3), що підтверджує позитивний вплив використаних цифрових інструментів на сприйняття студентами інноваційних засобів навчання.

Зовнішня мотивація також продемонструвала певне підвищення (з 15.8 до 16.4; +0.6), хоча зміни є менш вираженими. Це може свідчити про те, що зовнішні чинники залишаються відносно стабільними й менш чутливими до педагогічних інновацій.

5.2. Аналіз рівня залученості студентів

Залученість оцінювалася за допомогою двох параметрів:

- Самозвіту студента (6 тверджень, макс 30 балів).
- Чек-листа викладача (6 параметрів, макс 30 балів).

Показник	До початку дослідження (середнє)	Останнє заняття (середнє)	Приріст
Рівень залученості	21.4	25.1	+3.7

Таблиця 2. Результати порівняльного аналізу рівня залученості студентів

Студенти заповнювали самозвіт залученості після кожного з 8 занять. Для аналізу динаміки порівнювалися результати першого та восьмого заняття, що дозволило оцінити зміни у суб'єктивному сприйнятті залученості протягом експериментального періоду. До початку експерименту студенти перебували на середньому рівні залученості. Після інтеграції платформ показник піднявся до високого рівня, що підтверджує зростання інтересу й активності.

Паралельно з самооцінкою проводилося систематичне спостереження за поведінковими проявами залученості студентів протягом 8 занять з використанням спеціально розробленого чек-листа.

Рівень залученості	Діапазон балів	Кількість студентів	%
Високий	25-30	2	22.2
Середній	18-24	4	44.5
Низький	6-17	3	33.3
Середній бал групи	19.4	-	

Таблиця 3. Розподіл студентів за рівнями залученості

Як видно з таблиці 2, найбільша частка студентів (44,5%) продемонструвала середній рівень залученості. Високий рівень зафіксовано у двох студентів (22,2%), тоді як третина групи (33,3%) виявила низький рівень залученості. Середній бал групи становив 19,4, що відповідає середньому рівню залученості за використаною шкалою оцінювання.

Критерій	Середній бал (з 5)
Активність у виконанні завдань	3.3
Участь у парній роботі	3.6
Участь у груповій роботі	3.3
Готовність працювати з цифровими платформами	3.6
Ініціативність	2.8
Концентрація уваги	3.3

Таблиця 4. Середні показники залученості за окремими критеріями спостереження

Аналіз окремих критеріїв виявив неоднорідну картину залученості студентів. Найвищі показники група продемонструвала у критеріях “Участь у парній роботі” та “Готовність працювати з цифровими платформами” (по 3.6 бала). Це свідчить про те, що студенти загалом комфортно почуваються у колаборативних форматах роботи та не мають значних труднощів з освоєнням цифрових інструментів.

Найнижчий показник зафіксовано за критерієм “Ініціативність” (2.8 бала), що вказує на недостатню самостійну активність студентів у постановці запитань, висуванні власних ідей та прийнятті лідерських ролей. Решта критеріїв – активність у виконанні завдань, участь у груповій роботі та концентрація уваги отримали однакову оцінку 3.3 бала, що відповідає середньому рівню прояву цих характеристик.

Узагальнюючи результати спостережень, можна виділити наступні ключові характеристики групи:

Сильні сторони:

- Висока готовність до колаборативної роботи, особливо до роботи в парах;
- Швидка адаптація до цифрових інструментів та відсутність суттєвих технологічних бар’єрів;
- Стабільна середня активність більшості студентів у виконанні завдань.

Проблемні зони:

- Недостатня ініціативність (більше половини групи рідко виявляла самостійну активність);
- Нестабільна концентрація уваги у третини студентів, особливо під час довгих завдань;

- Значна варіативність рівнів залученості (діапазон від 12 до 29 балів).

Типовий студент групи демонструє середній рівень залученості (18-20 балів), охоче працює у парах, швидко освоює цифрові інструменти, проте рідко проявляє ініціативу та періодично втрачає концентрацію під час тривалих завдань. Група характеризується середнім рівнем залученості з помітною неоднорідністю, що вказує на необхідність диференційованого підходу для підтримки різних категорій студентів.

5.3 Аналіз результатів мовного тесту

Тестування проводилося двічі: до початку експериментальної роботи (pre-test) та після її завершення (post-test).

Компонент тестування	Макс. бал	Pre-test (середній)	Post-test (середній)	Результат
1. Читання	8	5.3	6.8	+1.3
2. Лексика та граматики	25	14.1	17.1	+3.0
3. Презентація проекту	25	15.1	18.4	+3.3
Загальний результат	58	34.5	42.3	+7.8

Таблиця 5. середні показники групи за компонентами тестування

Загальний середній бал групи зріс з 34.5 до 42.3 бала, що становить +7,8 бала. Позитивна динаміка спостерігається в усіх трьох компонентах тестування, що свідчить про комплексний розвиток мовної компетенції студентів.

Показник із читання зріс на +1.3 бала, що демонструє покращення в розумінні текстів, зокрема в умінні визначати ключову інформацію та робити логічні висновки.

Результати з лексики та граматики зросли з 14.1 до 17.1 бала, що відповідає приросту +3.0 бали. Підвищення результатів можна пов'язати з регулярним використанням цифрових інструментів (Wordwall, Quizlet, Quiz.com), що забезпечують часте повторення, автоматичний зворотний зв'язок та ігрові механіки. Це сприяло кращому засвоєнню словника та граматичних структур.

Середній бал за презентацію проєкту підвищився з 15.1 до 18.4, що становить приріст +3.3 бала. Ймовірною причиною є активне використання цифрових інструментів для візуалізації та колаборації (Canva, Padlet, Miro), які допомогли студентам краще структурувати зміст, ефективніше презентувати матеріал та впевненіше взаємодіяти під час представлення результатів.

Результати тестування підтверджують ефективність впровадження цифрових технологій у навчання англійської мови. Позитивна динаміка в усіх трьох компонентах тестування свідчить про комплексний вплив цифрових платформ на розвиток мовної компетенції студентів.

6. Достовірність та обмеження дослідження

Дослідження було відносно недовготривалим, оскільки тривало трохи більше ніж чотири тижні. Такий строк є достатнім для фіксації початкової динаміки сформованості навичок, однак може бути недостатнім для виявлення стійких довготривалих змін. Дослідження охолювало одну невелику групу (9 студентів), що дещо обмежило можливість широкого узагальнення результатів.

Відсутність контрольної групи є потенційним обмеженням, оскільки не дає змоги порівняти отримані результати з альтернативними умовами навчання. Водночас цей недолік частково компенсовано використанням дизайну з повторним вимірюванням, що дозволяє простежити зміни рівня навичок у кожного студента до та після впровадження цифрових технологій.

Проведене експериментальне дослідження підтвердило ефективність інтеграції цифрових технологій у навчання англійської мови. Використання

різноманітних віртуальних платформ позитивно вплинуло на всі три групи показників: мотивацію, залученість та мовні результати студентів. Після чотиритижневого циклу занять було зафіксовано помітне зростання внутрішньої мотивації, покращення суб'єктивної та поведінкової залученості, а також приріст результатів мовного тестування в усіх його компонентах. Отримані дані свідчать, що систематичне та педагогічно вмотивоване використання цифрових інструментів створює більш динамічне, інтерактивне та підтримувальне навчальне середовище, здатне сприяти розвитку мовних навичок і підвищенню якості освітнього процесу загалом.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було комплексно проаналізовано особливості впровадження цифрових технологій у навчання англійської мови, розглянуто послідовність створення інтерактивних завдань у віртуальному середовищі, а також представлено результати експериментального дослідження їх впливу на мотивацію, залученість та навчальні досягнення студентів.

Дослідження продемонструвало, що використання цифрових технологій (Zoom, Google Meet, Mentimeter, Edpuzzle, Quizlet, Wordwall, Padlet, Miro та ін.) суттєво розширює можливості інтерактивної роботи на заняттях. Ці сервіси забезпечують швидку взаємодію, візуалізацію навчального контенту, ігровізацію, зворотний зв'язок у реальному часі та умови для індивідуалізації навчання. Їх застосування сприяє створенню комунікативно орієнтованого середовища, що відповідає принципам сучасної методики викладання іноземних мов.

Аналіз процесу створення завдань на віртуальних платформах засвідчив, що цифрові інструменти дозволяють ефективно розробляти вправи на розвиток усіх видів мовленнєвої діяльності: лексику, граматику, аудіювання, письмо та

говоріння. Ці ресурси дають можливість адаптувати завдання до рівня студентів, забезпечують різноманітність форматів і підтримують активну навчальну взаємодію. Важливо, що технологічні платформи дозволяють поєднувати індивідуальну, парну та групову роботу, що відповідає сучасним підходам до організації інтерактивного навчання.

Результати експериментального дослідження підтвердили ефективність впровадження цифрових технологій у викладання англійської мови. Застосування інтерактивних платформ протягом восьми занять позитивно вплинуло на всі компоненти навчальної мотивації студентів, зокрема внутрішньої, а також на показники залученості. Студенти продемонстрували підвищення активності, більшу готовність до взаємодії та позитивне ставлення до використання цифрових інструментів. Порівняльний аналіз результатів підсумкового тестування засвідчив покращення лексико-граматичних знань, навичок читання та якості усних висловлювань.

Таким чином, матеріали розділу підтверджують, що цифрові технології є ефективним засобом підвищення якості навчання англійської мови, створюючи умови для активної взаємодії, підвищення мотивації та розвитку ключових мовленнєвих компетентностей студентів. Попри певні обмеження експерименту, отримані результати демонструють значний потенціал віртуальних платформ як інструментів модернізації освітнього процесу та підвищення його продуктивності.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Дослідження підтвердило, що цифрові технології є ключовим чинником модернізації сучасної освіти та розвитку професійних компетентностей студентів. В умовах стрімких технологічних змін і зростаючих вимог до якості підготовки фахівців, інтеграція цифрових інструментів у навчальний процес стає не просто бажаною, а необхідною.

Теоретичний аналіз показав, що діджиталізація вищої освіти сприяє створенню гнучкого, інтерактивного і персоналізованого навчального середовища, яке розширює доступ до освітніх ресурсів і забезпечує нові формати комунікації між викладачами та студентами. Особливе значення мають віртуальні платформи та інструменти дистанційного навчання, які здатні підтримувати безперервність освітнього процесу в умовах кризових ситуацій, таких як пандемія чи воєнний стан, а також відкривати нові можливості для професійного розвитку майбутніх учителів-філологів.

Особливу роль у трансформації методології викладання відіграють інноваційні підходи, такі як гейміфікація та застосування віртуальної (VR) і доповненої реальності (AR), які роблять навчання більш захопливим, активізують внутрішню мотивацію студентів та забезпечують занурення у автентичне мовне середовище. Це, в свою чергу, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу і розвитку критичного та креативного мислення.

Практичний аспект дослідження підтвердив, що цифрові технології, включно з інтерактивними платформами, ефективно впливають на підвищення мотивації студентів, їх залученість у навчальний процес та якість опанування англійської мови. Розроблені й апробовані на основі цих інструментів експериментальні завдання сприяють формуванню всебічних мовленнєвої компетентності завдяки поєднанню індивідуальної та колективної роботи, а також інтерактивної подачі матеріалу.

Узагальнюючи результати, можна стверджувати, що діджиталізація не лише змінює технології та інструменти навчання, а й трансформує саму методологію викладання англійської мови, стимулюючи розвиток компетентнісного, діяльнісного і персоналізованого підходів. Водночас ефективність цифрової трансформації значною мірою залежить від готовності педагогів до впровадження інновацій, забезпечення відповідної технічної підтримки і постійного оновлення навчальних матеріалів.

Отримані результати мають важливе практичне значення для подальшого розвитку освітнього процесу у вищих навчальних закладах, зокрема у сфері підготовки майбутніх вчителів-філологів. Вони можуть слугувати основою для розробки ефективних методичних рекомендацій, інноваційних навчальних програм та комплексної стратегії цифрової трансформації освіти, спрямованої на підвищення якості і конкурентоспроможності випускників у глобальному освітньому просторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. MyСлово: онлайн-словник (2014). Діджиталізація.
URL:<https://myslovo.com/?dictionary=%D0%B4%D1%96%D0%B4%D0%B6%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F> (Дата звернення 10.11.2025)
2. Кучерак, І., В. (2020). Цифровізація та її вплив на освітній простір у контексті формування ключових компетентностей. Теорія і методика професійної освіти. Випуск 22
URL:<https://doi.org/10.32843/2663-6085/2020/22-2.20> (Дата звернення 10.11.2025)
3. Zhang, Z. (2024). The characteristics, trends, and strategies of digitalization in higher vocational education. In D. Hu et al. (Eds.), Proceedings of the 2024 5th International Conference on Modern Education and Information Management (ICMEIM 2024) (Article 43). Atlantis Highlights in Social Sciences, Education and Humanities 29.
URL:https://doi.org/10.2991/978-94-6463-568-3_43 (дата звернення 13.11.2025)
4. Духаніна, Н., М., Лесик, Г., В. (2023). Цифровізація освітнього процесу: проблеми та перспективи. У Збірник тез доповідей XII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції: «Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи» (С. 406–409).
URL:<https://ela.kpi.ua/bitstream/123456789/49235/1/p.406-409.pdf> (дата звернення 13.11.2025)
5. UNESCO IITE & SOU. 2022. Analytical Report on the Use of Advanced ICT/AI for Digital Transformation of Education

6. Савченко, О. (2021). Цифрові технології в дистанційному навчанні англійської мови студентів ЗВО. Молодь і ринок № 9.
URL:<http://mir.dspu.edu.ua/article/view/240818> (дата звернення 13.11.2025)
7. Черненко, А., В. (2025). Інтеграція цифрових інструментів у процесі викладання іноземних мов в умовах дистанційного навчання. Проблеми сучасних трансформацій. Серія педагогіка та психологія № 8.
URL:<https://doi.org/10.54929/2786-9199-2025-8-06-01> (дата звернення 14.11.2025)
8. Бобро, Н. (2024). Цифровізація освіти: виклики та можливості у ХХІ столітті. Молодий вчений, 5 (129), 46-50.
URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2024-5-129-8> (дата звернення 15.11.2025)
9. Балик, А. (2025). Трансформація освіти України: роль ШІ в цифрову епоху. Вища освіта України № 1.
URL:[https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2025.1\(96\).02](https://doi.org/10.32782/NPU-VOU.2025.1(96).02) (дата звернення 15.10.2025)
10. Будник, О., Ніколаєску, І. (2022). Цифрові технології у підготовці майбутніх педагогів: сучасні виклики дистанційної освіти. *Viae Educationis: Studies of Education and Didactics*. Vol. 1, No. 2
URL:<https://doi.org/10.15804/ve.2022.02.08> (дата звернення 15.10.2025)
11. Jannik, L. (2025). Digital transformation drives eLearning market growth and innovates learner engagement.
URL:<https://worldmetrics.org/digital-transformation-in-the-elearning-industry-statistics/> (дата звернення 16.08.2025)
12. Jannik, L. (2025). Digital transformation enhances engagement, accessibility, and personalization in education.
URL:<https://worldmetrics.org/digital-transformation-in-the-education-industry-statistics/> (дата звернення 16.08.2025)

13. Міністерство освіти і науки України. (2022). Програма великої трансформації: «Освіта 4.0: український світанок».
14. Koehler, M., Mishra, P., Akcaoglu, M., Rosenberg, J. (2013). The Technological Pedagogical Content Knowledge Framework for Teachers and Teacher Educators.
URL:https://www.researchgate.net/publication/267028784_The_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge_Framework_for_Teachers_and_Teacher_Educators (дата звернення 12.09.2025)
15. Bates, T. (2024) "Progress and Challenges in Digital Teaching and Learning in the Canadian HE System," *Journal of Comparative & International Higher Education*: Vol. 16: No. 2, Article 11.
URL:<https://digitalcommons.lib.uconn.edu/jcihe/vol16/iss2/11> (дата звернення 10.09.2025)
16. Redecker, C. et al. (2017). *Digital Education Policies in Europe and Beyond: Key Design Principles for More Effective Policies* (EUR 29000 EN). Publications Office of the European Union, Luxembourg.
17. Fernández, A., Gómez, B., Binjaku, K. et al. (2023) Digital transformation initiatives in higher education institutions: A multivocal literature review. *Educ Inf Technol* 28, 12351–12382.
URL: <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11544-0> (дата звернення 01.09.2025)
18. Petkovics, I. (2018). Digital Transformation in Higher Education. *Journal of Applied Technical and Educational Sciences*, 8(4), 77–89
URL: <https://doi.org/10.24368/jates.v8i4.55> (дата звернення 12.07.2025)
19. Железнякова, Е., Ю., Зміївська, І., В. (2024). Цифрова платформа як інструмент цифровізації освіти. *Бізнесінформ*, (3), 129–135.
URL:<https://doi.org/10.32983/2222-4459-2024-3-129-135> (дата звернення: 12.08.2025)

20. Buendía García, F., Hervás Jorge, A. (2006). Evaluating e-learning platforms through SCORM specifications. In Proceedings of the IADIS Virtual Multi Conference on Computer Science and Information Systems (pp. 53–58). IADIS.
21. Nurul Nadirah M., K., Fariza, K. (2014). Choosing the Right Learning Management System (LMS) for the Higher Education Institution Context: A Systematic Review.
URL: <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i06.5644> (дата звернення 14.08.2025)
22. Wichadee, S. (2015). Factors related to faculty members' attitude and adoption of a learning management system. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 14(4), 114–120.
23. Al-Dhief, Fahad et. all. (2024). Review of learning management systems: history, types, advantages, and challenges. Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science. 33.
URL: <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v33.i1.pp350-360> (дата звернення 20.08.2025)
24. Osborne, J. B., & Lang, A. S. (2023). Predictive Identification of At-Risk Students: Using Learning Management System Data. Journal of Postsecondary Student Success, 2(4), 108–126.
URL: https://doi.org/10.33009/fsop_jpss132082 (дата звернення 02.09.2025)
25. Матвієнко, О. (2020). Цифровізація: освітній контекст. Вісник Книжкової палати. № 11. - С. 28-35.
26. Колеснікова, І., & Харченко, Г. (2024). Цифровізація освітнього процесу в Новій українській школі. Нові технології навчання. 89-95.
URL: <https://doi.org/10.52256/2710-3560.98.2024.98.11> (дата звернення 05.09.2025)
27. Purcell, K., Buchanan, J., Friedrich, L. (2013). Part IV: The impact of the internet and digital tools on teachers' professional development. In How

- teachers are using technology at home and in their classrooms. Pew Research Center.
- URL:<https://www.pewresearch.org/internet/2013/02/28/part-iv-the-impact-of-the-internet-and-digital-tools-on-teachers-professional-development/> (дата звернення 05.09.2025)
28. Муковіз, О. (2012). Дистанційне навчання у системі неперервної освіти вчителя початкової школи: сутність та особливості. № 43 (1). – С. 259-266.
29. Наливайко, О. (2017). Дистанційне навчання: сутність та особливості. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6465894> (дата звернення 10.09.2025)
30. Андрущенко, В., П., Бех, І., Д., Волощук І., С., та ін. (2009) Педагогіка вищої школи: навчальний посібник. Київ. Педагогічна думка. С. 256.
31. Про затвердження Порядку обліку та зберігання як вторинної сировини матеріальних цінностей, що не мають споживчої вартості і щодо яких прийнято рішення про утилізацію (Наказ Міністерства фінансів України від 19.04.2004 № 259). URL:<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0464-04> (дата звернення 10.09.2025)
32. О. Рудоман, Ю. Якимчук. (2021). Дистанційне навчання: проблеми та перспективи викладання іноземної мови. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 41, том 3. URL:<https://doi.org/10.24919/2308-4863/41-3-28> (дата звернення 12.10.2025)
33. Павелків, К., М.(2015). Дистанційне навчання іноземної мови для немовних спеціальностей у вищій школі. Рівне. Наукові записки РДГУ. С. 94-98.
34. Олійник, О., В. (2014). Інноваційні технології дистанційного навчання іноземної мови для студентів немовних ВНЗ. Лінгвістичні дослідження. Вип. 38. С. 238-246.

- URL:http://nbuv.gov.ua/UJRN/znpkhnpv_lingv_2014_38_38 (дата звернення 12.10.2025)
35. Frau-Meigs, D. (2023). Media and information literacy. Background paper prepared for the 2023 Global education monitoring report: Technology in education.
URL: <https://doi.org/10.54676/UYKM6672> (дата звернення 17.10.2025)
36. The Council of the European Union. (2018). Council Recommendation of 22 May 2018 on Key Competences for lifelong Learning. EUR-LEX. Official Journal of the European Union.
URL:[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)) (дата звернення 17.10.2025)
37. Сухомлин, О. (2022). Цифрова компетентність здобувачів вищої філологічної освіти в умовах сучасних запитів суспільства: ціннісний аспект. Молодь і ринок №2 (200). С. 170-176
URL: <http://mir.dsru.edu.ua/article/view/256055/253173> (дата звернення 17.10.2025)
38. Арістова, Н. (2023) Формування цифрової компетентності студентів філологічних спеціальностей: інтерактивні форми організації і методи навчання. Освіта. Інноватика. Практика. Том 11, № 6. С. 6-12.
URL:<https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol11i6-001> (дата звернення 13.10.2025)
39. Коваль, В. О. (2013) Теоретичні і методичні засади формування професійної компетентності майбутніх вчителів-філологів у вищих педагогічних навчальних закладах. Київ. 40 с.
40. Антонов, Є. В. (2022). Гейміфікація освітнього процесу: Аналіз поняття. Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії: Зб. матеріалів IV Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму, Київ, 27 жовт. 2022 р. (С. 250–252). Національний центр “Мала академія наук України”.

41. Фатьянова, Т. О. (2024). Гейміфікація в навчанні: ігрові технології у викладанні інтегрованого курсу “Я досліджую світ”. Вісник науки та освіти.
URL:[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-11\(29\)-1691-1701](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-11(29)-1691-1701) (дата звернення 17.10.2025)
42. Angwaomaodoko, E. A. (2025). A Review of the Impact of Gamification on Students' Motivation and Retention in Higher Education. Macrothink Institute. International Research in Education. Vol. 13, No. 2. p 26-44.
URL:<http://orcid.org/0009-0001-6300-2017> (дата звернення 18.10.2025)
43. Namari, J., Koivisto, J., Sarsa H. (2014) “Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification”. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, USA, 2014, pp. 3025-3034,
URL:<http://10.1109/HICSS.2014.377> (дата звернення: 17.10.2025)
44. Subhash, S., Cudney E. (2018). Gamified Learning in Higher Education: A Systematic Review of the Literature. Computers in Human Behavior. 87.
URL:<http://10.1016/j.chb.2018.05.028> (дата звернення 17.10.2025)
45. Seaborn, K., Fels D. (2015). Gamification in Theory and Action: A Survey. International Journal of Human-Computer Studies. 74. 14-31.
URL:<http://10.1016/j.ijhcs.2014.09.006> (дата звернення 17.10.2025)
46. Kıyançıçek, E., Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot!. Bilim Eđitim Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi). 6. 1-13.
URL:<http://10.46328/bestdergi.63> (дата звернення 20.10.2025)
47. Radianti, J., et al. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. Computers & Education. Volume 147.

- URL:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778> (дата звернення 23.10.2025)
48. Azuma, R., T. (1997). A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6 (4), 355–385.
URL:<https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> (дата звернення 23.10.2025)
49. Гайова, М., Я. (2025). Використання VR-технологій у навчанні англійської мови: перспективи та виклики. Матеріали Всеукраїнської наук.-практ. інтернет.-конф., м. Одеса: Букаєв Вадим Вікторович. 298-299.
50. Ming, L. et al. (2021). *Virtual Reality in Foreign Language Learning: A Review of the Literature*.
URL:<https://doi.org/10.1109/ICVR51878.2021.9483842> (дата звернення 25.10.2025)




ДОДАТКИ

Додаток А

**Порівняльна Таблиця Цифрових Технологій для Організації Інтерактивної
Роботи**

Платформа	Компетенція	Ключовий функціонал	Дидактична перевага	Обмеження / Ризик
Quizlet	Лексична	Флешкартки	Підтримка різних стилів навчання	Переважно рецептивні навички
Wordwall	Граматична, Лексична, Комунікативна	Різні шаблони вправ	Можливість трансформувати вправи	Обмеження безкоштовної версії
Kahoot	Лексична, Граматична	Гейміфіковані вікторини	Високий рівень залученості	Питання закритого типу
Edpuzzle	Комунікативна	Відео з вбудованими запитаннями	Перетворення пасивного перегляду на активний	Тривалість підготовки матеріалів
Mentimeter	Лексична, Граматична, Комунікативна	Інтерактивна презентація	Швидкий збір відповідей та їхня візуалізація	Потрібно слідкувати за часом
Quiz.com	Лексична, Граматична	Вікторини з різними типами запитань	Різноманітність запитань, статистика помилок;	Формат змагання може викликати тривожність
Padlet	Комунікативна	Цифрова дошка	Підтримка колаборації	Обмежена кількість дошок
Miro	Комунікативна, Граматична	Колаборативна дошка	Безмежний простір для візуалізації та спільної роботи	Обмеження функціоналу безкоштовної версії
Canva	Лексична, Комунікативна	Створення презентацій, візуальних опор	Підвищення наочності матеріалу	Ризик відволікання студентів

Завдання спрямовані на розвиток лексичної компетентності

hotspot	популярне місце		★ 🔊 ✎
chapel	каплиця		★ 🔊 ✎
viewpoint	оглядовий майданчик		★ 🔊 ✎


- | | |
|-----------------|---|
| walk out on | 1) I really <input type="text"/> my coworkers because we have similar interests and values. |
| go through with | 2) I don't know how she <input type="text"/> with his constant complaining and negativity. |
| go in | 3) I always try to dress in a way that will <input type="text"/> the dress code of the event. |
| look up | 4) I will <input type="text"/> my mistake by working extra hours to complete the project on time. |
| go back on | 5) Did you <input type="text"/> a story? |
| sign up | 6) This is how they can <input type="text"/> murder. |
| get up to | 7) Don't <input type="text"/> your word. |
| live up to | 8) When they want to <input type="text"/> your life, let them |
| get away with | 9) At first, each of us tries to <input type="text"/> this expectation. |
| make up for | 10) The game is endless. Do not try to <input type="text"/> it. |
| fit in with | 11) My wife and I regularly <input type="text"/> for sport. |
| make up | 12) We need to start to play sports or <input type="text"/> for yoga. |
| get on with | 13) This allows users to <input type="text"/> the exact information that is needed. |
| puts up | 14) What did you <input type="text"/> on your holiday? |

Завдання спрямовані на розвиток граматичної компетентності

I'm an interpreter. I ___
speak 7 different languages

Try

864




I have a job
interview
in English
next month.

Order the sentences from the most to the least certain regarding the probability of an event.

1. If I move to London, I will find a better job.
2. If I move to London, I'll probably find a better job.
3. If I moved to London, I might find a better job.
4. If I had moved to London last year, I would have found a better job.

Завдання спрямовані на розвиток аудіолінгвальних навичок



MULTIPLE-CHOICE QUESTION

Cleaning, picking up debris making sure door ways are open is what warehouse safety method

House Keeping

Stocking supplies

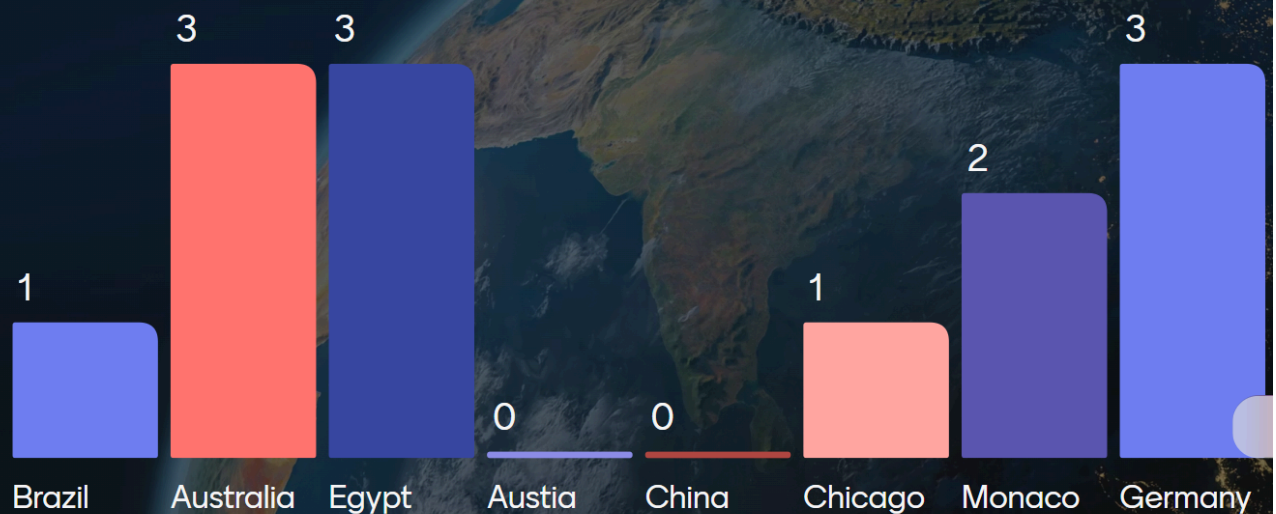
Time and Attendance

Rewatch

Skip

Submit

What places were mentioned?



Завдання спрямовані на розвиток навичок письма

 **Write about your favourite sport or activity**
You may include: number of players, special equipment, how to play, who wins...

My favourite sport is fitness. It is funny and great. You can use different sport equipment. When you don't compete, it's better for me. Because I focus on the technique

♥ 1 💬 2

One of my favorite activities is participating in fitness classes, particularly group exercise classes like yoga, HIIT (High-Intensity Interval Training), or spinning. Fitness classes offer a dynamic and engaging way to stay active and healthy. Fitness classes typically involve a group of participants led by an instructor. The number of players can vary depending on the size of the class and the type of activity. Depending on the type of fitness class, special equipment may be required. For example, a yoga class may only require a yoga mat, while a spinning class may involve stationary bikes. Other classes may involve equipment such as dumbbells, resistance bands and some other equipment to enhance the workout.

♥ 0 💬 6

Badminton

I like it because it is a quick and dynamic game that requires reflexes, agility, and strategic thinking. It can be very exhilarating to rally back and forth with your opponent, chasing down smashes and executing clever drop shots.

♥ 1 💬 3

I love volleyball. This game involves two teams of a maximum of 12 players. You need to hit the ball so that it does not enter your field and score as many goals as possible. I enjoy playing it with my friends whenever I have some free time. I have never been to the competitions nor I really want to, that's just for fun!

♥ 0 💬 4

I like stretching. It's like reaching your arms up high or bending down to touch your toes. Stretching helps your body feel better and move easier. You can stretch your arms, legs, back, and other parts of your body. Regular stretching can help prevent injuries. Stretching can help improve posture. Regular stretching can help prevent injuries by increasing the elasticity of muscles and tendons. incorporating stretching into your daily routine can contribute to better physical health, improved athletic performance, and enhanced overall quality of life

♥ 0 💬 4

Tomorrow we	set	off	at 7 p.m.
-------------	-----	-----	-----------

Our examples (Max, Roman)

1. We were about to get home when our car suddenly broke down on the highway.
2. She walked away from her toxic job.
3. We needed more ingredients because we run out of sugar while baking.
4. They are planning to set up a new monument in the city square next month.
5. He had no place to stay, so we put him up for a few nights.
6. She was very stressed and suddenly broke into into tears.

Завдання спрямовані на розвиток навичок говоріння



How often do you use those modals? Distribute 100 points across them



Анкета для виміру рівня мотивації

Просимо Вас відповісти на запитання, оцінивши кожне твердження за шкалою від 1 до 5:

1 – повністю не погоджуюсь

2 – скоріше не погоджуюсь

3 – важко відповісти

4 – скоріше погоджуюсь

5 – повністю погоджуюсь

1. Я отримую задоволення від вивчення англійської мови.
2. Заняття з англійської мови викликають у мене інтерес.
3. Мені подобається дізнаватися щось нове на уроках англійської мови.
4. Процес виконання завдань з англійської мови приносить мені задоволення.
5. Знання англійської мови буде корисним для моєї майбутньої професії.
6. Я прагну досягти високого рівня володіння англійською мовою.
7. Вивчення англійської мови допоможе мені у досягненні моїх життєвих цілей.
8. Я розумію, як знання англійської мови можна застосувати в повсякденному житті.
9. Використання цифрових технологій (додатків, платформ, онлайн-ресурсів) робить заняття з англійської мови більш цікавими.
10. Цифрові інструменти допомагають мені краще засвоювати навчальний матеріал з англійської мови.
11. Я хотів/хотіла б частіше використовувати цифрові технології на заняттях з англійської мови.

12. Цифрові технології роблять процес вивчення англійської мови більш ефективним.

Дякуємо за відповіді!

Ключ для обробки результатів:

Внутрішня мотивація: питання 1–4 (макс 20 балів)

Зовнішня мотивація: питання 5–8 (макс 20 балів)

Ставлення до цифрових технологій: питання 9–12 (макс 20 балів)

Загальний рівень мотивації: сума всіх балів (макс 60 балів)

Інтерпретація:

48–60 балів – високий рівень мотивації

36–47 балів – середній рівень мотивації

12–35 балів – низький рівень мотивації

Самозвіт студента

Оцініть, будь ласка, своє відчуття залученості до навчального процесу під час занять з англійської мови за шкалою від 1 до 5:

1 – повністю не погоджуюсь

2 – скоріше не погоджуюсь

3 – важко відповісти

4 – скоріше погоджуюсь

5 – повністю погоджуюсь

1. Під час занять я зосереджений/зосереджена на навчальному матеріалі та завданнях.
2. Я активно беру участь у виконанні завдань на занятті.
3. Навчальний матеріал викликає у мене зацікавленість та бажання працювати.
4. Я відчуваю, що повністю занурений/занурена у навчальний процес під час уроку.
5. Мені легко підтримувати увагу протягом усього заняття.
6. Я відчуваю ентузіазм та енергію під час виконання завдань з англійської мови.

Дякуємо за відповіді!

Інтерпретація результатів:

24 – 30 балів – високий рівень залученості

18 – 23 бали – середній рівень залученості

6 – 17 балів – низький рівень залученості

Опис критеріїв оцінювання:

1. Активність у виконанні завдань
 - Наскільки швидко студент приступає до виконання завдань
 - Чи виконує всі запропоновані завдання
 - Чи докладляє зусиль для якісного виконання
2. Участь у парній роботі
 - Наскільки активно взаємодіє з партнером
 - Чи вносить свій вклад у спільну роботу
 - Чи комунікує англійською мовою
3. Участь у груповій роботі
 - Рівень залучення до обговорень у групі
 - Готовність співпрацювати з іншими
 - Внесок у виконання групових завдань
4. Готовність працювати з цифровими платформами
 - Швидкість освоєння цифрових інструментів
 - Активність використання запропонованих платформ
 - Відсутність труднощів у роботі з технологіями
5. Ініціативність
 - Чи задає запитання
 - Чи пропонує власні ідеї
 - Чи бере на себе роль лідера/організатора
6. Концентрація уваги
 - Чи зосереджений на завданні
 - Чи не відволікається на сторонні речі
 - Чи підтримує увагу протягом усього заняття

Інтерпретація результатів для кожного студента:

25 – 30 балів – високий рівень залученості

18 – 24 бали – середній рівень залученості

6 – 17 балів – низький рівень залученості

