

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
Гуманітарний навчально-науковий інститут

Кафедра прикладної лінгвістики

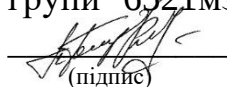
«Допущений до захисту»
Завідувач кафедри
Н.М. Філіппова
«16» грудня 2022 р.



КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»
на тему:

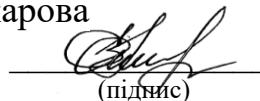
МОДЕЛЬ ІГРОВОЇ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ЛЕКСИКИ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Виконав: студент / студентка
групи 6521мз Голуб Анастасія Іванівна


(підпис)

Керівник роботи:
канд. філол. наук, доцент Національного
університету кораблебудування імені
адмірала Макарова

Щербак О. В.


(підпис)

Миколаїв – 2022 р.

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ ІМЕНІ АДМІРАЛА
МАКАРОВА**

Навчально-науковий гуманітарний інститут

Кафедра прикладної лінгвістики

Спеціальність 035 «Філологія» спеціалізація 035.10 «Прикладна лінгвістика»

Галузі знань 03 Гуманітарні науки

Освітня програма ПРИКЛАДНА ЛІНГВІСТИКА

Другого (магістерського) рівня вищої освіти

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Гарант освітньої програми



О. А. Дубова

(підпис)

16.12.2022 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»**

Студентці _____ Голуб Анастасії Іванівні
(Прізвище, ім'я, по батькові)

1. **Тема роботи:** МОДЕЛЬ ІГРОВОЇ ПЛАТФОРМИ ДЛЯ
ВИВЧЕННЯ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Керівник роботи кандидат філологічних наук, доцент Щербак Олена
Володимирівна

Затверджені наказом ректора № 1115-уч від « 06 » 12 2022 р.

2. **Термін подання роботи:** 10.12.2022 р.

3. **Вихідні дані по роботі:** Мета роботи – презентувати модель ігрової
платформи для вивчення англійської мови учнями старшої школи та
студентами молодших курсів

4. **Перелік питань, що підлягають розробці:**

1) Окреслити еволюційний хід навчання лексики з використанням цифрових
ресурсів

2) Дослідити сутність поняття гейміфікації в освітньому процесі та
деталізувати її переваги і недоліки

3) Здійснити аналітику гейміфікованих, інтерактивних платформ для
навчання

4) Запропонувати модель ігрової платформи для онлайн-вивчення лексики

5) Створити інтерактивну платформу

6) Протестувати роботу платформи

5. Перелік презентаційних матеріалів: презентаційний файл «Модель ігрової платформи для вивчення лексики англійської мови», 27 сторінок:

- Інтерактивні таблиці, які демонструють переваги електронних освітніх цифрових ресурсів

- Схеми, які визначають сутність поняття гейміфікації та ілюструють структуру платформи з поліфункційними ігровими технологіями

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
1	Гогоренко О. В.		
2	Гогоренко О. В.		
3	к.т.н., доц. Ажищев В.Ф.		

7. Дата видачі завдання 10.02.2022 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Номер	Назва етапів роботи	Терміни виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір і теми випускної кваліфікаційної роботи, укладання бібліографії за обраною темою; опрацювання наукової і навчальної літератури за обраною темою	до 1.09.2022 р.	+
2.	Укладання плану-проспекту роботи.	до 5.09.2022 р.	+
3.	Збирання, аналіз, систематизація фактичного матеріалу до досліджуваної теми	до 15.10.2022 р.	+
4.	Написання тексту «Вступу»	до 20.10.2022 р.	+
5.	Написання тексту 1 розділу	до 30.10.2022 р.	+
6.	Написання тексту 2 розділу	до 15.11.2022 р.	+
7.	Написання тексту 3 розділу і загальних «Висновків»	до 25.11.2022 р.	+
8.	Подання чернетки повного тексту роботи керівникові. Доопрацювання тексту роботи згідно з зауваженнями керівника	до 25.11.2022 р.	+
9.	Попередній захист випускної кваліфікаційної роботи	30.11.2022 р.	+
10.	Доопрацювання повного тексту, подання оформленої за чинними вимогами випускної кваліфікаційної роботи на кафедру прикладної лінгвістики	5.12.2022 р.	+

11.	Отримання відгуку керівника	10.12.2022 р.	+
12.	Отримання рецензії	10.12.2022 р.	+
13.	Подання повного пакету документів, що супроводжують дипломну роботу	10.12.2022 р.	+
14.	Отримання допуску випускної кваліфікаційної роботи до захист	10.12.2022 р.	+

Студент

Керівник роботи


(підпис)

(підпис)

Голуб А. І.
(ПІБ)

Щербак О. В.
(ПІБ)

АНОТАЦІЯ

Голуб А. І. «Модель ігрової платформи для вивчення лексики англійської мови»

Дипломну роботу присвячено питанню розробки інтерактивної платформи довідкового характеру з використанням онлайн технологій на тему: «Модель ігрової платформи для вивчення лексики англійської мови».

У роботі було проаналізовано погляди провідних сучасних дослідників на поняття гейміфікації в освітньому процесі з визначенням її переваг та недоліків; деталізовано її зміст інтерактивної платформи з поліфункційними ігровими технологіями для онлайн-вивчення лексики англійської мови та презентовано узагальнену модель її роботи.

Платформа з ігровими цифровими ресурсами містить зручну каскадну структуру, в ній запропоновано систему вправ із використанням гейміфікації, які можуть поєднувати роботу з підручниками та застосування ігрових цифрових ресурсів, як при навчанні дітей безпосередньо на уроці а також під час самостійної роботи.

***Ключові слова:** ігрові цифрові ресурси, гейміфікація, інтерактивна платформа, ігрові технології, навчання лексики.*

SUMMARY

Golub A. I. "The model of game platform for learning English vocabulary."

Thesis is devoted to the development an interactive reference platform using online technologies on the topic: "The model of game platform for learning English vocabulary".

The paper analyzes the views of leading modern researchers on the concept of gamification in the educational process with the definition of its advantages and disadvantages; its content of an interactive platform with multifunctional game technologies for online learning of English vocabulary is detailed and a generalized model of its work is presented.

The platform with game digital resources contains a convenient cascade structure, it offers a system of exercises using gamification, which can combine work with textbooks and the use of digital game resources, both when teaching children directly in class and during independent work.

***Key words:** game digital resources, gamification, interactive platform, game technologies, vocabulary teaching.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ.....	6
1.1 Поняття лексичної компетенції.....	6
1.2 Поняття ігрових цифрових ресурсів.....	12
1.3 Психолого-педагогічні основи реалізації ігрових цифрових методів навчання на уроках англійської мови.....	16
1.4 Особливості формування іншомовної лексичної компетенції.....	19
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У НАВЧАННІ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	25
2.1 Форми і прийоми використання ігрових методів навчання лексики на уроці.....	25
2.2 Особливості застосування електронних конструкторів для розробки ігрових навчальних завдань.....	33
2.3 Система вправ із використанням ігрових цифрових ресурсів.....	40
2.4 Особливості застосування ігрових цифрових ресурсів у навчанні лексики англійської мови.....	48
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБЛЕННЯ ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ.....	54
3.1 Електронний довідник і словник: сутність, вимоги та принципи створення.....	54
3.2 Реалізація проекту.....	55
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ В ГАЛУЗІ.....	63
4.1 Охорона праці в галузі: законодавче підґрунтя.....	63
4.2 Шляхи профілактики професійних захворювань і травматизму.....	67
ВИСНОВКИ.....	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	75

ВСТУП

На сьогодні традиційні методи навчання стають менш ефективними серед тінейджерів через те, що вони мають низьку мотивацію до навчання та не уявляють своєї освіти та дозвілля без електронних гаджетів. Тому одним із засобів усунути цю проблему є використання ігрових технологій або «гейміфікація». Іншими словами, Digital Game Based Learning (DGBL) – навчання під час якого використовуються ігрові цифрові ресурси.

Актуальність пропонованої розвідки полягає в тому, що проблема гейміфікації освітнього процесу, насамперед під час навчання лексики, вже тривалий час привертає увагу науковців, у т.ч. і лінгводидактів і фахівців ІТ-сфери (див. праці Г. Зіхерманн, К. Вербах, Хуанг, Д. Соман). Проте особливості використання ігрових цифрових ресурсів та інтерактивних платформ для навчання лексики англійської мови залишаються ще не достатньо вивченими в колі фахівців із прикладної лінгвістики, що зумовлює нас скерувати вектор уваги в цей бік.

Мета – презентувати модель ігрової платформи для вивчення англійської мови учнями старшої школи та студентами молодших курсів. Досягнення окресленої мети потребує розв'язання таких **завдань**: 1) дослідити сутність поняття гейміфікації в освітньому процесі з визначенням її переваг та недоліків порівняно з традиційними методами навчання; 2) деталізувати зміст інтерактивної платформи з поліфункційними ігровими технологіями онлайн-вивчення лексики англійської мови; 3) пояснити специфіку створення моделі інтерактивної платформи для вищепоставленої мети та презентувати її; 4) спроектувати відповідну модель.

Об'єктом дослідження є сучасні ігрові цифрові ресурси, а **предметом** дослідження – ефективні принципи створення інтерактивних онлайн-платформ для вивчення лексики мов, насамперед англійської.

Джерельною базою магістерського дослідження є цифрові ігрові ресурси для навчання, , що функціонують в Україні та Європейському Союзі.

Загалом проаналізовано понад 10 таких ресурсів, із яких для подальшого аналізу залучено понад 100 типів завдань і матеріалів, розміщених у їхніх хостингах.

У роботі застосовано різні *методи*. Серед *загальнонаукових* методів ми скористалися передусім *методами спостереження, порівняння та узагальнення*, що в цілому прислужилися для викладу теоретичних даних, кваліфікації фактичного матеріалу та формулювання висновків. Серед *спеціальних лінгвістичних* методів використано *описовий метод*, що прислужився для опису й уточнення провідних ознак і структурних особливостей цифрових ігрових ресурсів для навчання. Серед *методів інших наук* залучаємо *метод асоціативного експерименту*, розроблений та активно використовуваний у парадигмі психолінгвістики, за допомогою якого встановлено сприйняттєву специфіку завдань і матеріалів для навчання. Використання математичного *методу кількісних підрахунків* дало можливість визначити динаміку функціонування різних завдань на досліджуваних хостингах. *Метод формального розроблення програмного забезпечення*, а саме прийом конструктора, що застосовується в програмуванні, дав можливість створити електронний довідник-посібник, модель ігрової платформи для онлайн-навчання і здійснити тестування її роботи.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що в ній вперше в науковій практиці реалізовано спробу створити комплексну модель ігрової платформи для онлайн-навчання, а саме вивчення лексики англійської мови, у межах якої також функціонує електронний словник.

Теоретична цінність дипломної роботи полягає в тому, що представлений у ній фактичний матеріал, теоретичні узагальнення та висновки є певним внеском не лише для лінгводидактики та лексикології англійської мови, а й для когнітивної й комунікативної лінгвістики, лінгвістики тексту.

Практичне значення отриманих результатів пояснюється тим, що вони можуть бути використані під час читання лекцій із таких спецкурсів, як

«Лінгводидактика», «Лексикологія англійської мови», написання рефератів та кваліфікаційних робіт студентами філологічних спеціальностей, а також укладання словників-довідників.

Апробація основних результатів дипломної роботи відбулася на XVIII Всеукраїнській науково-методичній конференції молодих науковців «Прикладна лінгвістика 2022: проблеми і рішення» (м. Миколаїв, Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова, 16–17 травня 2022 р.).

Публікації. За результатами проведеного дослідження опубліковано дві статті.

Структура та обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, чотирьох розділів, поділених на підрозділи, висновків, списку використаних джерел (83 позиції) та одного додатка, а також містить вісім таблиць. Повний обсяг роботи – 80 сторінок, із них основного тексту – 69 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ

1.1 Поняття лексичної компетенції

На сучасному етапі розвитку освіти в Україні утверджено компетентнісний підхід до розвитку учнів, сутність якого полягає у спрямованості навчально-виховного процесу на формування й розвиток ключових і предметних компетентностей.

На думку А. Богуш, компетентність — це комплексна характеристика особистості, що включає в себе результати попереднього психічного розвитку: знання, вміння, навички, креативність (здатність творчо вирішувати завдання: складати творчі розповіді, малюнки і конструкції за задумом), ініціативність, самостійність, самооцінювання, самоконтроль. Компетентність має вікові характеристики, які розглядаються як орієнтовні показники розвитку особистості на кожному віковому етапі, базові характеристики видів діяльності [7, с. 75].

На думку Т.А. Антоненко іншомовна комунікативна компетенція є органічним поєднанням лінгвістичної, культурної та комунікативної компетенцій [3, с. 28].

Рада Європи представляє комунікативну компетенцію (щодо іноземної мови) як сукупність лінгвістичної, соціолінгвістичної та прагматичної компетенцій. При цьому під лінгвістичною компетенцією розуміється сукупність граматичної, семантичної, лексичної, фонологічної, та орфографічної компетенцій [27].

Можна зазначити, що у процесі розвитку мовної компетенції відбувається становлення саме лексичної компетенції — тобто здатність учня визначати контекстуальне значення слова, порівнювати його обсяг у двох або

навіть більше мовах, виявляти в ньому специфічно національне, характерне для культури народу, говорити цією мовою.

Лексична компетенція визначається дослідниками Н. Горбуновою, А. Богуш, Н. Гавриш, С. Ніколаєвою як наявність певного запасу лексичних одиниць з урахуванням віку учня, здатність адекватно оперувати ними в актах комунікації в різноманітних значеннях, доречно вживати образні вислови, прислів'я, приказки, фразеологічні звороти для досягнення відповідного комунікативно-функціонального результату.

Зазначимо, що уявлення учнів тільки тоді стають чіткими і ясними, коли вони одержують словесне вираження і тоді вони здатні доречно підбирати та вживати обрані лексичні одиниці.

Згідно з документом Ради Європи «Загальноєвропейські компетенції володіння іноземною мовою: Вивчення, навчання, оцінка» під поняттям лексичної компетенції розуміється «знання словникового складу мови, що включає лексичні та граматичні елементи і здатність їх використовувати в мові» [27].

При вивченні поняття лексична компетенція (ЛК), варто також розглянути поняття активний та пасивний лексичний мінімум. **Активний лексичний мінімум** — це лексичні одиниці, якими учні користуються для вираження своїх думок в усній і письмовій формі, під час говоріння та письма, а також розуміють думки інших при аудіюванні та читанні. **Пасивний лексичний мінімум** — це лексичні одиниці, які учні розуміють під час сприймання думок інших в усній (аудіювання) і письмовій формі (читання) [26, с. 46].

Можемо зазначити, що цілі (формування ЛК), умови навчання у середніх навчальних закладах (визначені час і тематика) викликають необхідність відбору лексичного мінімуму. На нашу думку, відбір лексичних мінімумів має здійснюватися укладачами програм та авторами підручників, які й визначають кількість ЛО та їх приналежність до активного чи пасивного мінімумів. Оскільки цілі, умови навчання не є сталими, а

змінюються відповідно до вимог суспільства, то і кількісний склад мінімумів не може бути постійним.

На думку дослідниці Н. Горбунової, лексична компетенція — це здатність миттєво викликати з тривалої пам'яті еталон слова залежно від конкретного мовленнєвого завдання та включати це слово в мовленнєвий ланцюг. Лексична правильність мовлення визначається сталістю лексичних мовленнєвих навичок таких, як розпізнавання і розуміння лексичних одиниць активного і пасивного мінімумів при аудіюванні і говорінні [10, с. 3].

Як зазначає С. В. Смоліна, лексична компетенція — це здатність людини до коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та лексичної усвідомленості [34 с. 5].

Отже, ЛК включає в себе лексичні навички, знання і загальну мовну усвідомленість або здатність (*language awareness*) їх використання в усіх видах мовленнєвої діяльності.

За визначенням О. М. Шамова, лексична компетенція — це заснована на лексичних знаннях, навиках, уміннях, а також особистому мовному та мовленнєвому досвіді здатність людини визначати контекстуальне значення слова, порівнювати обсяг його значення в двох мовах, розуміти структуру значення слова і виділяти специфічно національне в значенні слова [37, с. 120].

Дослідник також зауважує, що лексична компетенція як система включає 5 компонентів: мотивацію, пізнання, практичну діяльність, рефлексію, поведінковий компонент [37, с. 121]. *Мотиваційний* компонент визначає цілі і мотиви навчання лексиці, стимулює активність учнів до вивчення іноземної мови. *Пізнавальний*, або *когнітивний* компонент «відповідає» за сформовані знання про лексичних одиницях, і активність в подальшому їх застосуванні на практиці. *Практичний* компонент «забезпечує» вміння застосовувати і сприймати лексичні одиниці в процесі комунікації. *Рефлексивний* компонент «спонукає» аналізувати рівень

володіння і правильність застосування засвоєних лексичних одиниць у мовленні. Поведінковий компонент передбачає вміння самостійно працювати з лексичними одиницями [37, с. 121].

На нашу думку, подані 5 компонентів, представлені дослідником О. Шамовим мають реалізовуватися і органічно поєднуватися під час навчання англійської мови задля досягнення мети і оволодіння лексичною компетенцією достатньою мірою.

На думку А. Е. Сіземіної, лексична компетенція, представляючи собою багаторівневе системне утворення, обумовлена складною взаємодією особистих якостей учня з набутими лексичними знаннями, навичками і вміннями, а також наявними особистим мовним і мовним досвідом. [32, с. 16].

У своєму дослідженні А. А. Фетисова розглядає лексичну компетенцію як «здатність і готовність <...> на основі сукупності придбаних лексичних знань, навичок і умінь, мовного і мовленнєвого досвіду здійснювати коректне міжособистісне і міжкультурне іншомовне спілкування <...> відповідно до мовних, стилістичними і соціокультурними нормами мови» [36, с. 26].

На нашу думку, дослідниця І. П. Короткова дає більш повне визначення лексичної компетенції: «Здатність впізнавати в усному і письмовому тексті лексичні одиниці, працювати з текстовим матеріалом відповідно до навчальних завдань, оперувати вивченою лексикою в процесі комунікації, виділяти прості словотвірні елементи, використовувати мовну здогадку в складній текстовій ситуації в процесі читання та аудіювання (інтернаціональні і складні слова), що дозволяє забезпечити успішне оволодіння основами всіх видів мовної діяльності» [13, с. 11].

Основні погляди на поняття лексичної компетенції представлено у таблиці:

Таблиця 1. Погляди на поняття лексичної компетенції

Поняття <i>лексичної компетенції</i>

Н. Горбунова, А. Богуш, Н. Гавриш, С. Ніколаєва	наявність певного запасу лексичних одиниць з урахуванням віку учня, здатність адекватно оперувати ними в актах комунікації в різноманітних значеннях, доречно вживати образні вислови, прислів'я, приказки, фразеологічні звороти для досягнення відповідного комунікативно-функціонального результату;
О. М. Шамов	заснована на лексичних знаннях, навиках, уміннях, а також особистому мовному та мовленнєвому досвіді здатність людини визначати контекстуальне значення слова, порівнювати обсяг його значення в двох мовах:
А. Е. Сіземіна	багаторівневе системне утворення, обумовлена складною взаємодією особистих якостей учня з набутими лексичними знаннями, навичками і вміннями;
А. А. Фетисова	здатність і готовність <...> на основі сукупності придбаних лексичних знань, навичок і умінь, мовного і мовленнєвого досвіду здійснювати коректне міжособистісне і міжкультурне іншомовне спілкування <...> відповідно до мовних, стилістичними і соціокультурними нормами мови.
І. П. Короткова	здатність впізнавати в усному і письмовому тексті лексичні одиниці, працювати з текстовим матеріалом відповідно до навчальної завданням, оперувати вивченої лексики в процесі комунікації, виділяти прості словотвірні елементи,

	використовувати мовну здогадку.
--	---------------------------------

Отже, поняття лексичної компетенції включає в себе: наявність певного запасу лексичних одиниць з урахуванням віку учня а також здатність впізнавати в усному і письмовому тексті лексичні одиниці, працювати з текстовим матеріалом відповідно до навчальної завданням, оперувати вивченої лексику в процесі комунікації. Представлено схему:

Схема 1. Поняття лексичної компетенції



Зауважимо, що разом з процесом становлення лексичної компетенції відбувається розвиток лексичних навичок продуктивного і рецептивного характеру. Оволодіння усним мовленням (аудіюванням і говорінням) і читанням є неможливим без мовних навичок. Як зазначалося раніше, особливу значущість в цьому процесі набувають лексичні навички. Провідна роль лексичному компоненту відводиться в структурі змісту навчання іноземної мови в цілому.

Отже, представлені вище визначення лексичної компетенції дозволяють зробити висновок, що лексична компетенція це складне структурне утворення, яке включає в себе ряд таких складових як: сукупність знань, умінь і навичок, необхідних для здійснення комунікації; властивості особистості, необхідні для здійснення конкретної діяльності; здатність учнів справлятися з різними завданнями, тобто володіння способами вирішення

проблем, досвід і здатність до досягнення мети в конкретній діяльності. Рівень сформованості комунікативних компетенцій безпосередньо залежить від якості оволодіння, в тому числі і лексичної стороною мовленнєвої діяльності.

1.2 Поняття ігрових цифрових ресурсів

Однією з новацій сучасної освіти є застосування ігрових цифрових ресурсів під час навчання іноземної мови. Це зумовлює особливе місце в інформатизації освіти електронних освітніх ігрових ресурсів. Їх створення і використання забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій, незалежно від місця проживання, форми навчання та інших особливостей.

Варто також зосередити увагу на розкритті поняття ігрових цифрових ресурсів (ІЦР). Укладачі чинного Положення про електронні освітні ресурси тлумачать ЕОР як «навчальні, наукові, інформаційні, довідкові матеріали та засоби, розроблені в електронній формі та представлені на носіях будь-якого типу, або розміщені у комп'ютерних мережах, які відтворюються за допомогою електронних цифрових технічних засобів і необхідні для ефективної організації освітнього процесу, в частині, що стосується його наповнення якісними навчально-методичними матеріалами». Одним із різновидів ЕОР навчального призначення є електронний освітній ігровий ресурс (далі — EOIP), що поєднує пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал та компетентнісні завдання з навчального предмета, подані в ігровій формі [34, с. 28].

В.М. Горовий підкреслює, що саме інформаційний ресурс у період динамічних глобальних перетворень стає найважливішим для людства та є

його основним аргументом перед викликами сучасності, перспективним фактором подальшого суспільного розвитку [9, с. 2].

Поняття ігрові цифрові ресурси дослідники С. Г. Литвинова та О. М. Мельник визначили системним програмним забезпеченням для вивчення конкретного предмета, яке поєднує пізнавальну й розважальну функції, містить завдання в ігровій формі та спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності учнів [17, с. 9].

У 2017 р. Наказом Міністерства освіти і науки України поняття електронні освітні ігрові ресурси (EOIP) було закріплене як правовий термін: електронний освітній ігровий ресурс — різновид електронного освітнього ресурсу навчального призначення, що поєднує пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал і компетентнісні завдання з певного предмета, подані в ігровій формі [25, с.11].

Схема 2. Сутнісні характеристики EOIP



Відповідно, створення сучасного інформаційно-освітнього простору є неможливим без його наповнення якісними електронними ресурсами, які мають не тільки освітнє, але й пізнавально-ігрове спрямування.

Сучасні дослідники (С. Смоліна, І. Короткова, Л. Павлова) вважають, що активна роль інформаційних технологій в освіті зумовлена тим, що порівняно з традиційними навчально-методичними засобами комп'ютерно орієнтовані засоби навчання забезпечують нові можливості, тобто сприяють індивідуалізації, диференціації, інтенсифікації освіти і, як наслідок, її

оптимізації та вдосконаленню, а також дають змогу реалізувати сучасні педагогічні технології навчання на більш високому рівні, стимулюють розвиток дидактики й методики [34, с. 56].

Колекція цифрових ресурсів містить серії електронних освітніх ресурсів які є наочним і методичним доповненням програм та підручників загальної середньої освіти і призначені тільки для некомерційного використання в системі освіти України. До серій електронних освітніх ресурсів входять: мультимедійні проекти, відео-уроки, відео майстер-класи, веб-квести, відеофільми, дидактичні матеріали, тестові завдання, комп'ютерні тренажери, презентації, аудіо-файли, лепбуки, інтелект-карти, розробки уроків, інтерактивні завдання, інтерактивні карти, інтерактивні таблиці та інше.

У дистанційних і змішаних формах навчання англійської мови, що є особливо актуальним у сьогоденні, використовуються різні форми реалізації ігрових цифрових ресурсів: комп'ютерні ігри, навчальні мобільні додатки (наприклад «Learningapps», «Quizlet» і «Classtools»), програми і додатки з елементами доповненої реальності (наприклад, Peronio, Reading Kingdom) і з 3D-спілкуванням за допомогою аватарів (наприклад, Machinima, Second Life).

Для учнів старших класів може становити інтерес платформа Duolingo. Платформа пропонує численні письмові уроки, диктанти, тут приділяється увага і розмовним навичкам. Користувачі отримують «бали досвіду» під час вивчення англійської мови. Курс вважається вивченим, коли користувач виконав всі пов'язані з ним уроки. За один курс користувач може вивчити до 2000 слів. Ще одним освітньою ігровим цифровим ресурсом для вивчення іноземної мови є платформа Lingualeo. Lingualeo ґрунтується на таких секретах вивчення англійської мови, як розуміння мети навчання, задоволення від регулярних занять, робота з живою мовою, наслідування носіям мови і доведення умінь до автоматизму за рахунок використання зорової, слухової та моторної пам'яті.

Зазначимо сутнісні характеристики ЕОІР відповідно до наведених вище визначень:

- ігрова форма;
- поєднання пізнавальної, розвивальної та розважальної функції;
- відповідність програмі конкретного предмета.

На сучасному етапі гра визнана складним соціокультурним феноменом, а саме унікальним чинником розвитку особистості й суспільства, якому присвячена велика кількість філософсько-культурологічних, психологічних і педагогічних досліджень.

Подано класифікацію навчальних цифрових ігор англійської мови на:

- інтерактивні;
- мережеві (flash ігри);
- мотивуючі [6, с. 124]. Всі ці ігри виконують головну функцію — оволодіння англійською мовою в захопливій, ігровій формі, підвищуючи мотивацію учнів до вивчення мови.

Інтерактивні ігри, як правило, багаторівневі. Вони розвивають дітей і допомагають їм освоїти англійську мову за допомогою цікавих завдань. Мережеві ігри орієнтовані на освоєння або закріплення певного лексичного, граматичного матеріалу в рамках однієї flash гри. Мотивуючі гри мають розважальний характер. Вони озвучені «носіями мови», і є стимулом для оволодіння мовою.

Таким чином, під цифровими ігровими ресурсами в освітньому процесі можна розуміти такий вид діяльності, який характеризується взаємодією гравців (учень або група учнів), де комп'ютерна гра виступає в ролі одного з партнерів. І в традиційну схему «педагог-дитина-підручник» вводиться нова ланка — комп'ютер. Взаємодія педагога і дитини може виглядати наступним чином: «педагог — комп'ютер — дитина».

Іншими словами, це програмні засоби навчання, які поєднують розважальну і пізнавальну функції, мають педагогічне призначення та спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності учнів.

Поняття ігрових цифрових ресурсів, їх створення і використання забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій, незалежно від місця проживання, форми навчання та інших особливостей. Крім того, особливості цього інструментарію забезпечують гедоністичну й здоров'язбережувальну функції.

1.3 Психолого-педагогічні основи реалізації ігрових цифрових методів навчання на уроках англійської мови

Як відомо, психолого-педагогічною основою ігрових методів навчання є ігрова діяльність.

3. Манулейко вважає, що велике значення в психологічному механізмі гри відводиться мотивації діяльності. Ігрові методи навчання використовують різні способи мотивації:

1. Спільне рішення ігрових завдань стимулює міжособистісне спілкування і зміцнює відносини між учнями (мотиви спілкування).

2. У грі учні можуть постояти за себе, свої знання, своє ставлення до діяльності (моральні мотиви).

3. Кожна гра має близький результат (закінчення гри) і стимулює учня до досягнення мети (перемоги) і усвідомлення шляху досягнення мети.

Зауважимо, що у грі учні спочатку рівні, а результат залежить від самого гравця, його особистісних якостей. Безособовий процес навчання в грі набуває особистісну значущість. Ситуація успіху може створити сприятливий емоційний фон для розвитку пізнавального інтересу. У грі є загадка, тобто неотримана відповідь, що активізує розумову діяльність учня, штовхає на пошук відповіді (пізнавальні мотиви) [18, с. 28].

Цілі ігрових форм і прийомів, які застосовуються на уроці іноземної мови знаходяться за межами ігрових ситуацій, а результати можуть бути представлені у вигляді зовнішніх предметів (проекти), продуктів художньої творчості, нових знань. В іграх відбувається заміна мотивів: учні беруть участь у грі з бажанням отримати задоволення від неї, а результат може бути конструктивним.

На думку М. Яшанова, ігри, що лежать в основі ігрових методів навчання виступають засобом навчання, хоча джерелом її активності є завдання, добровільно взяті на себе особистістю [42, с. 253].

В іграх учні досягають цілей різних рівнів:

- на першому рівні відбувається задоволення від самого процесу гри. У такої мети відображена установка, яка визначає готовність до будь-якої активності, якщо вона приносить радість;
- на другому рівні досягається функціональна мета, пов'язана з виконанням правил, розігруванням сюжетів, ролей;
- на третьому рівні учні досягають педагогічну мету, вирішуючи ігрові завдання. Саме на цьому рівні відбувається засвоєння нових слів іноземної мови, використання лексики в мові [43, с. 254].

Зазначимо, що вирішуючи ігрові завдання з використанням цифрових ресурсів, учні досягають педагогічної мети, яку часто не усвідомлюють. Граючи в лінгвістичну гру, учні концентрують свою увагу над конкретними завданнями, що стоять в грі, а результатом їх діяльності буде засвоєння нової лексики, спілкування іноземною мовою. Використання ігрових методів на уроці іноземної мови виправдано великим значенням гри для психічного розвитку учнів в будь-якому віці.

Більш того, застосування ігрових цифрових ресурсів сприяє оптимізації навчального процесу, реалізуючи такі дидактичні принципи:

- свідомості і активності учнів (миттєвий зворотний зв'язок і можливість оцінювання і самооцінювання);
- наочності (мультимедійно-динамічна форма подачі матеріалу);

- послідовності і систематичності (поступове ускладнення умов гри і ігрового матеріалу);
- індивідуалізації навчання (можливість вибору індивідуальної траєкторії);
- доступності та посильності (можливість самостійно вибирати складність навчального матеріалу);
- міцності (залучення емоцій учнів) [15, с. 215].

Тобто, зростання інтересу до застосування ігрових цифрових ресурсів у навчальний процес пояснюється також тим, що використання таких ігор є одним з дидактичних властивостей цифрових технологій поряд з мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подачі тексту і інформативністю.

На думку дослідника В. Лапінського, застосування ігрового методу навчання сприяє виконанню важливих завдань з навчання іншомовної лексики:

- 1) створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування;
- 2) забезпечення природної необхідності багаторазового повторення ними лексичного матеріалу;
- 3) тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанту, що є підготовкою до спонтанної мови [15, с. 216].

Ігрова діяльність в процесі навчання виконує функції: (розглянемо докладніше особливості усіх цих функцій):

1. *Навчальна функція* (полягає в розвитку пам'яті, уваги, сприйняття інформації, розвитку загально навчальних умінь і навичок, а також вона сприяє розвитку навичок володіння іноземною мовою).

2. *Виховна функція* (полягає у вихованні таких якостей, як уважне, гуманне ставлення до партнера по грі, також розвивається почуття взаємодопомоги і взаємопідтримки. Учня вводяться кліше мовного етикету для імпровізації мовного звернення один до одного на іноземній мові, що допомагає вихованню такої якості, як ввічливість).

3. *Розважальна функція* (полягає в створенні сприятливої атмосфери на уроках, перетворення уроків в цікаве і незвичайна подія, захоплюючу пригоду, а часом, і в казковий світ).

4. *Комунікативна функція* (полягає в створенні атмосфери іншомовного спілкування, об'єднання колективу учнів, встановлення нових емоційно-комунікативних відносин, заснованих на взаємодії іноземною мовою).

5. *Релаксаційна функція* (зняття емоційної напруги, викликаного навантаженням на нервову систему при інтенсивному навчанні іноземної мови).

6. *Психологічна функція* (полягає у формуванні навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності, а також перебудови психіки для засвоєння великих обсягів інформації).

7. *Розвиваюча функція* (спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей особистості).

Як висновок, усі перераховані вище функції використання ігрових ресурсів допомагають не тільки в навчанні іноземної мови, але так само розвивають особистісні якості школяра.

Отже, однією з основних психолого-педагогічних основ реалізації ігрових цифрових методів навчання є мотиваційна функція, тобто навчання на основі ігрових цифрових ресурсів мотивує учнів тривалий час виконувати певні операції, що мають стимули, наприклад, збирання зірок (або балів), інших «трофеїв» і закріплення в рейтингових таблицях, а також ряд механічних дій, результатами яких можуть захоплюватися учні (тобто, відбувається формування високого рівня зацікавленості).

1.4 Особливості формування іншомовної лексичної компетенції

Як зазначалося у пункті 1.1, лексична компетенція — це здатність учнів до коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших,

яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та лексичної усвідомленості.

Навичками іншомовної лексичної компетенції можемо назвати навички інтуїтивно правильного розуміння і вживання іншомовної лексики на основі мовленнєвих лексичних зв'язків між слухомовленнєвомоторною і графічною формами слова та його значенням, а також зв'язків між словами іноземної мови. [34, с. 67].

Одиницею навчання лексичного матеріалу є лексична одиниця (ЛО), яка може бути не лише словом, але й сталим словосполученням і навіть так званим «готовим реченням» (тобто таким, що не змінюється у мовленні). Прикладами ЛО можуть бути: Англ.: *beautiful; carry on; What's wrong?*

Лексичними знаннями є відображення у свідомості учня результату пізнання лексичної системи ІМ у вигляді поняття про цю систему і правил користування нею.

Формування іншомовної лексичної компетенції (ІЛК) в учнів середніх навчальних закладів спрямоване на оволодіння лексичними одиницями у відповідності з відібраними темами і сферами спілкування.

Як відомо, в основній школі (5 – 9 класи) розпочинається етап систематичної і послідовної роботи з автентичними навчальними матеріалами, які забезпечують нормативне оволодіння спілкуванням. Зростає обсяг лексичних одиниць, які вивчаються, у тому числі важливим є соціокультурний компонент, який сприяє формуванню соціолінгвістичної компетенції [32, с. 17].

Тематика охоплює різноманітні галузі знань, серед них і ті, які були об'єктом або вивчення на уроках з інших навчальних предметів (міжпредметні зв'язки), або із власного життєвого досвіду. Зростає доля самостійної роботи учнів, урізноманітнюються види навчальної діяльності, активно використовуються мовленнєві ситуації, що наближають навчальне спілкування до реальних умов, при цьому сфери спілкування, в межах яких

визначається тематика ситуативного спілкування, залишаються такими ж, як і на початковому ступені: особистісна, публічна, освітня.

Розширюється тематика ситуативного спілкування: представлена у вигляді таблиці:

Таблиця 2. Тематика ситуативного спілкування [23, с. 130]

<i>Я, моя сім'я, мої друзі</i>	• родинні зв'язки, розпорядок дня, зовнішність, риси характеру, обов'язки в сім'ї, сімейні традиції, автобіографія
<i>Одяг, їжа, напої</i>	• покупки, відвідування магазинів, традиції харчування, основний асортимент товарів, ціна, гроші, розміри одягу, назви страв, приготування їжі, сервіровка столу, кухонні прилади, посуд
<i>Відпочинок і дозвілля</i>	• захоплення, вільний час, канікули, види спорту, Олімпійські ігри, кіно і театр, спортсмени, спортивні змагання, клуби, секції
<i>Природа. Погода. Подорож</i>	• загальні відомості про Велику Британію, Україну, види транспорту, предмети багажу, проїзні документи, визначні місця столиць
<i>Рідне місто. Село. Свята і традиції. Шкільне життя</i>	• навчальні предмети, робочий день, урок англійської мови, види діяльності на уроці, улюблений предмет, позакласні заходи, типи шкіл, навчальний персонал, система оцінювання, правила поведінки
<i>Охорона здоров'я</i>	• відвідування лікаря; симптоми захворювань, медичні заклади, медичні працівники, лікарські засоби
<i>Стиль життя</i>	• здоровий спосіб життя, розваги, друзі по листуванню, активний відпочинок
<i>Шкільна бібліотека</i>	• вибір книг для читання, улюблений

	письменник, книга, літературний герой, літературні жанри, робота в бібліотеці
<i>Засоби масової інформації</i>	• преса, рубрики, телебачення і радіо, програми, ведучі, улюблена радіо/телепередача
<i>Музика</i>	• музичні стилі, жанри, композитори, музиканти, виконавці, інструменти, відвідування концерту
<i>Велика Британія</i>	• географічне положення, географічні поняття, види ландшафтів, клімат, населення
<i>Україна</i>	• географічне положення, клімат, населення
<i>Молодіжна культура</i>	• зовнішність, захоплення, молодіжні організації, клуби, табори, течії молодіжної культури
<i>Наука і технічний прогрес</i>	• відомі вчені, винахідники і винаходи
<i>Робота і професія</i>	• професії, вибір професії, характеристики професій, фактори впливу на вибір професії

Щодо контролю рівня сформованості лексичної компетенції, то його важливо здійснювати безпосередньо у спілкуванні. Лексичний компонент мовленнєвих умінь може контролюватися у процесі розвитку вмінь в аудіюванні, говорінні, читанні і письмі. Очевидним є той факт, що формування лексичних навичок не є самоціллю. Оволодіння лексикою є лише засобом розвитку мовленнєвих умінь. Саме тому лексичні навички не є об'єктами підсумкового контролю.

На думку С. Смоліної, контролю підлягають такі дії з лексичними одиницями: виклик ЛО з пам'яті, сполучення її з іншими ЛО, включення слова у ширший контекст. Контроль рівня сформованості лексичної компетенції може здійснюватись у прихованій формі (наприклад, під час

виконання умовно-комунікативних і комунікативних вправ) і відкрито: через усні та письмові контрольні вправи [34, с. 20].

Також зауважимо, що засвоєння лексичних одиниць рецептивного мінімуму можемо контролювати у процесі виконання різних вправ, тестів множинного вибору, тестів із вільно конструйованою відповіддю, заповнення пропусків лексичних одиниць у тексті.

Отже, основним критерієм оцінювання рівня сформованості лексичної компетенції можемо вважати правильність. Тобто правильність розуміння змісту тексту під час аудіювання і читання та правильність вживання лексичних одиниць під час говоріння та письма.

Лексична компетенція включає в себе лексичні навички, знання та загальну мовну усвідомленість або здатність їх використання в усіх видах мовленнєвої діяльності. Основний компонент лексичної компетенції – це навички, які розглядаються як дії з мовним матеріалом, доведені до автоматизму внаслідок вправляння, а вміння – як здатність здійснювати мовленнєву діяльність в умовах міжкультурного іншомовного спілкування на основі здобутих знань і навичок, повністю зосереджуючись на змісті висловлювання а не на мовних засобах.

Поняття ігрових цифрових ресурсів, їх створення і використання забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій.

Колекція цифрових ресурсів містить серії електронних освітніх додатків, які є наочним і методичним доповненням програм та підручників дошкільної та загальної середньої освіти і призначені тільки для некомерційного використання в системі освіти України. До серій електронних освітніх ресурсів входять: мультимедійні проекти, відео-уроки,

відео майстер-класи, веб-квести, відеофільми, дидактичні матеріали, тестові завдання, комп'ютерні тренажери, презентації, аудіо-файли, лепбуки, інтелект-карти, розробки уроків, інтерактивні завдання, інтерактивні карти, інтерактивні таблиці та інше.

Отже, ігрові цифрові ресурси забезпечують високий рівень особистісного включення учнів в освітній процес, завдяки чому діяльність здобувача освіти спрямована виключно на здобуття внутрішніх освітніх продуктів — це особистісні збільшення знань, умінь, навичок, засвоєні способи дій, розвинені здібності, мотиви, ставлення тощо, які в процесі взаємодії між собою формуються в складні інтегровані утворення, яким, зокрема, є компетентність.

РОЗДІЛ 2

СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У НАВЧАННІ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1 **Форми і прийоми використання ігрових методів навчання лексики на уроці**

Як зазначалося раніше ігрові цифрові форми навчання англійської мови є актуальними не тільки для початкової школи, але й у середній та на старшій ступені шкільної освіти, тому що вони диктуються особливостями розвитку та сприйняття світу учнів-підлітків. Навчання за допомогою ігрових цифрових ресурсів має не тільки задовольняти пізнавальні потреби учнів, але й важливою є змістовність навчального матеріалу, його зв'язок з життям і практикою, проблемний й емоційний характер викладу, організація пошукової, пізнавальної діяльності.

Для аналізу було залучено декілька видів ігрових цифрових освітніх ресурсів, а саме:

- BBC Learning English;
- One Word a Day;
- Lingualeo;
- Duolingo;
- ED(English Dom) Words;
- Lucidchart (mind map);
- Mindmaster (mind map);
- Lingokids;
- «Розвиток дитини».

Обрані ігрові цифрові ресурси дають змогу вивчати лексику англійської мови не тільки під час навчання у школі безпосередньо на уроці англійської мови, а також і під час самостійного навчання, наприклад,

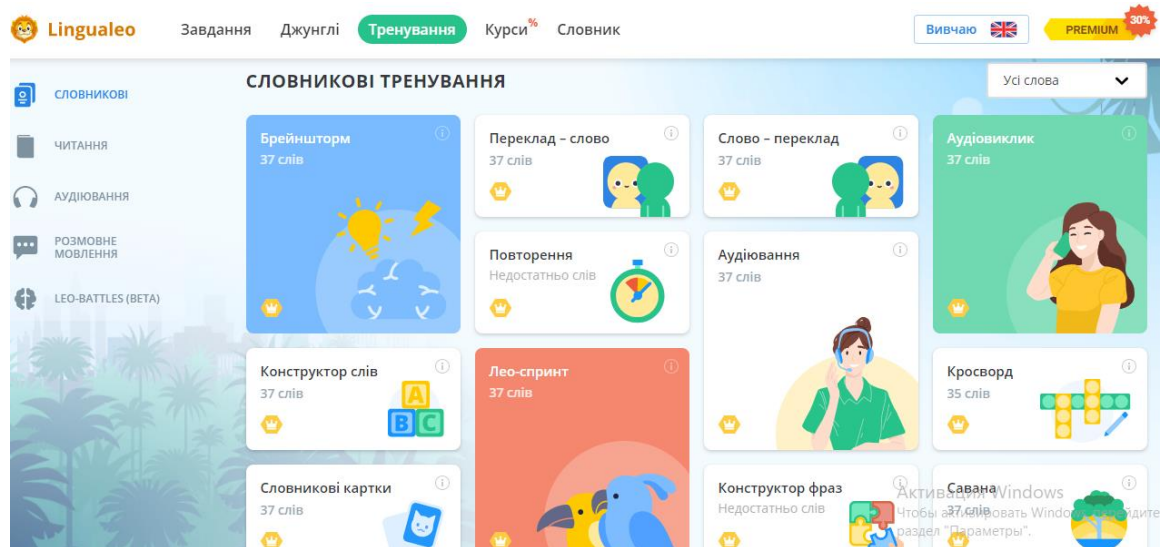
використовуючи програми: ED(English Dom) Words, Easy ten, Lingualeo, One Word a Day, Skyeng.

Також обрані ігрові цифрові ресурси стануть особливо актуальними під час дистанційного навчання, а саме: BBC Learning English, Lucidchart (mind map), Mindmaster (mind map); ED(English Dom) Words, Lingualeo.

Аналізуючи основні форми використання обраних цифрових ресурсів, можна зазначити, що під час навчання лексики англійської мови у середній та старшій школах, безпосередньо на уроках одним з найбільш ефективних ігрових цифрових ресурсів є ігрова платформа **Lingualeo**. Перед початком роботи із ресурсом, є можливість вибрати той рівень вивчення, якій необхідний для учнів певного класу (від початкового (A) до високого рівня (C)). Цей додаток включає в себе достатньо прийомів і методик для навчання лексики англійської мови:

- брейншторм;
- словникові тренування: конструктор фраз, кросворд, слово-переклад, аудіо виклик та інше.

Є можливість підібрати слова за певною тематикою, яка відповідає шкільній програмі певного класу.



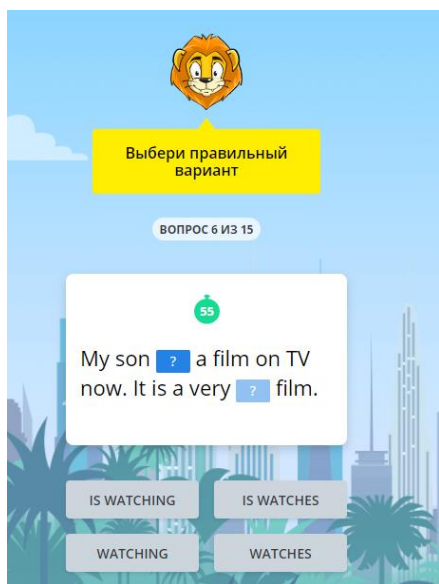
(Рис.2.1.1 <https://lingualeo.com/uk/training/words>)

Також додаток допоможе у груповій роботі з вивчення та тренування лексики англійської мови, тобто учні можуть поділитися на групи та взяти участь у «батлі».



(Рис.2.1.2 <https://lingualeo.com/uk/battle>)

Програма допоможе закріплювати набуті лексичні знання і під час самостійної роботи. На початку роботи з програмою для учня пропонується пройти тест із 15 базових тестових питань, щоб визначити рівень володіння мовою. Такий тест є особливо актуальним для учнів середньої і старшої школи, при підготовці до ЗНО, для яких вивчення англійської лексики має бути не тільки системним, але й ефективним.

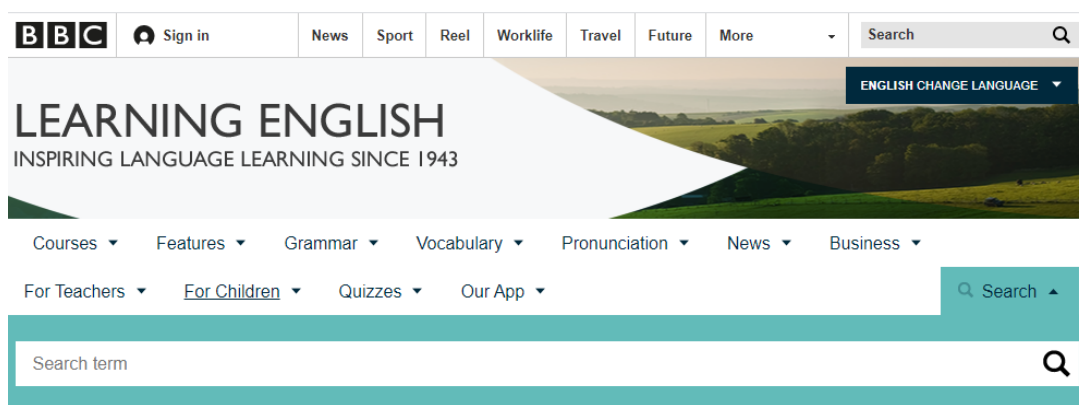


(Рис 2.1.3 <https://lingualeo.com/uk>)

Наступним ігровим цифровим ресурсом є платформа **BBC Learning English**, яка є ідеальною не тільки для самостійного вивчення лексики англійської мови, а перш за все для роботи в класі. На платформі є декілька категорій, кожна з яких має перелік коротких відео (від 1 до 6 хвилин), з

прихованим субтитрами (Closed Caption) або окремо представленими текстом і одним або декількома тренувальними інтерактивними вправами на розуміння побаченого з можливістю повторного виконання і миттєвої зворотною зв'язком.

Такий метод вивчення лексики є одним з найбільш ефективних під час уроку, адже учні мають можливість слухати носіїв мови та максимально вдосконалювати навички вимови, акценту та інтонації, що є головними також і при читанні.



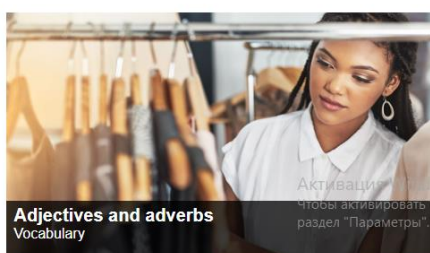
(Рис. 2.1.4 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>)

Basic vocabulary with 6 Minute Vocabulary

Improve your vocabulary with 6 Minute Vocabulary (Basic), our English vocabulary series for beginner level learners. On this page you'll find a range of basic vocabulary programmes to boost your language skills. Each programme covers a key vocabulary point with all the explanations, examples and activities you need to become an English vocabulary champion - in just 6 minutes. Topics include adjectives, suffixes, phrasal verbs, lexical sets, weather words, homophones and much, much more.

Once you've completed these 30 programmes, why not listen to our **intermediate vocabulary** series. You can also improve your grammar with our **basic grammar** series and our **intermediate grammar** series. Then check your grammar knowledge with our complete **basic grammar reference** guide, **intermediate grammar reference** guide and **upper-intermediate grammar reference** guide.

6 Minute Vocabulary - Basic vocabulary

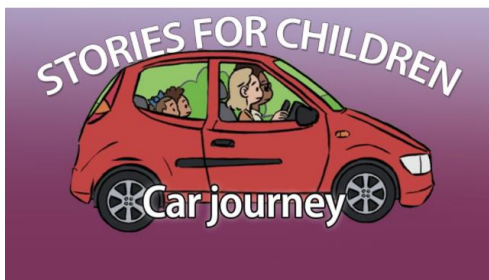


(Рис. 2.1.5 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/basic-vocabulary>)

На окрему увагу заслуговують розділи для дітей, які містять невеликі мультиплікаційні відеозаписи (4-5 хв.) із можливістю завантаження тексту до відеозапису. Прості і водночас легкі до запам'ятовування англомовні вирази та слова допоможуть розширити словниковий запас молодших школярів.

Stories for Children LOWER-INTERMEDIATE LEVEL

This is a series of animated short stories to help children learn English with their parents. Each story has a downloadable transcript and an activities pack to help children explore and use the language.



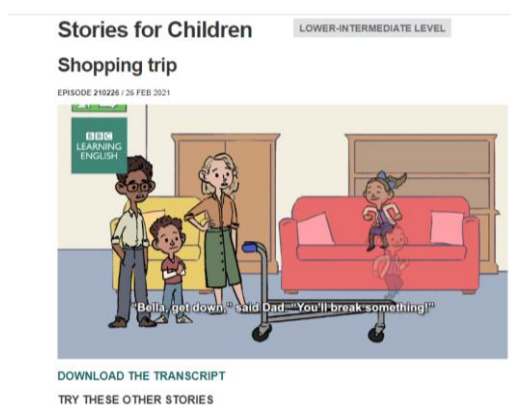
Car journey

EPISODE 210312 / 12 MAR 2021

In this episode, Bella and Joe go on a car journey and get lost on the way – can Bella help them find their way?



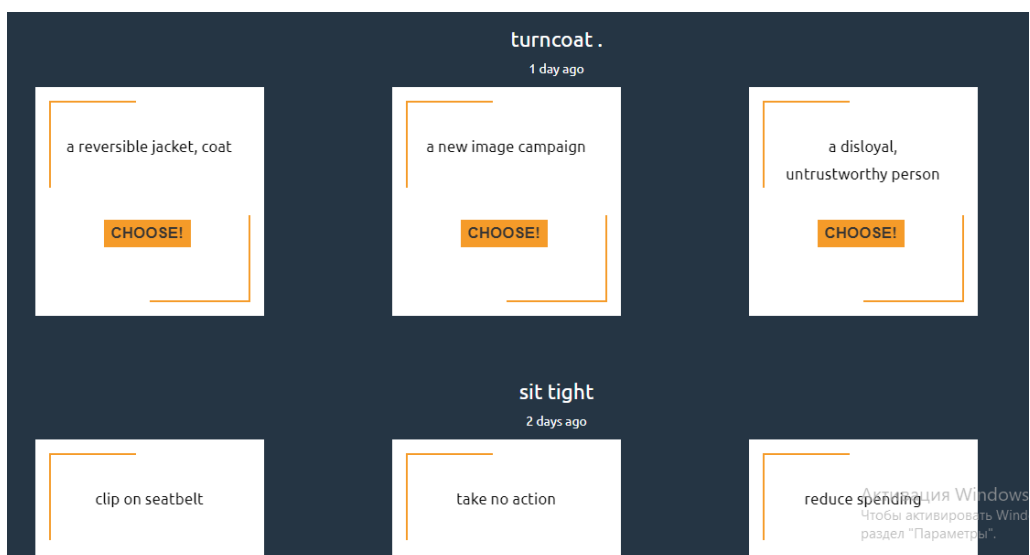
(Puc. 2.1.6 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/features/childrens-stories>)



(Puc. 2.1.7 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/features/childrens-stories/shoppingtrip>)

Аналізуючи ресурс, було простежено, що усі відеоуроки промарковані на відповідність рівню володіння англійською: від basic, lower intermediate до towards advanced, або A1, A2, B1, B1 +, B2, B2 +, що відповідає потребам молодших школярів (1-4 класи), учнів 5-9 класів та учнів старшої школи (10-11 клас).

Наступним проаналізованим ігровим цифровим ресурсом є онлайн платформа **OWAD (One Word a Day)**. OWAD побудована за методом інтерактивної гри (quizzes), де подається 1 слово і 3 «віконця» з імовірними значеннями. Відкриваючи правильний варіант значення слова, представляються всі можливі дефініції, а також синоніми та контекстуальне вживання.



(Рис. 2.1.8 <https://owad.de/word-show/turncoat-1>)

Аналізуючи цифровий ресурс OWAD, зроблено висновок, що вивчення лексики за допомогою цієї платформи підходить саме для учнів старших класів (10-11 класи) та при підготовці до ЗНО, тому що усі quizzes побудовані за принципом тестових завдань, які допоможуть учням старшої школи у підготовці до зовнішнього незалежного оцінювання.

Наступним аналізованим цифровим ресурсом є ігрова навчальна платформа Duolingo. Цей ігровий ресурс є оптимальним для молодших школярів, тому що у Duolingo уроки побудовані на картках, тестах та аудіюваннях. Користувачі можуть коментувати матеріали, а також об'єднуватись для спільного вивчення мови. Такі прийоми полегшують роботу вчителя і сприяють якнайшвидшому запам'ятовуванню учнями нових лексичних одиниць.

Вчитель або учень (якщо це самостійне вивчення) може обирати щоденну ціль роботи у додатку (від 5 – до 20 хвилин), для молодших школярів варто обирати просту або звичайну ціль заняття (5 – 10 хвилин), для того, щоб не перенавантажувати молодших учнів. Усі ігрові завдання розподілені за рівнями вивчення мови, тому аналізований цифровий ресурс підходить і для учнів середньої школи.

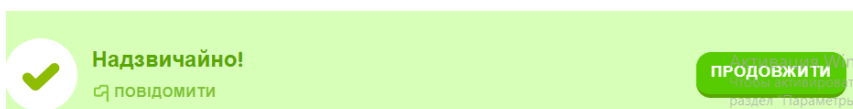
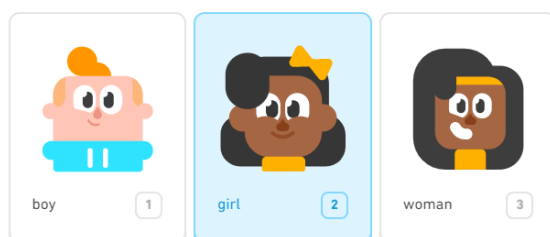
Чудово! Тепер виберіть щоденну ціль.

Проста	5 хв/день
Звичайна	10 хв/день
Серйозна	15 хв/день
Інтенсив	20 хв/день

ПРОДОВЖИТИ

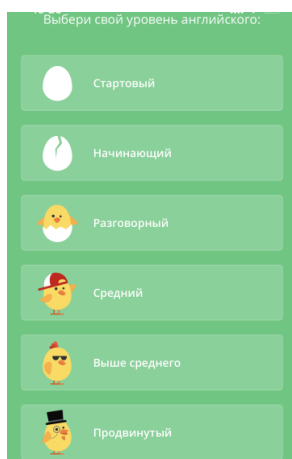
(Рис. 2.1.9 <https://uk.duolingo.com/skill/en/Basics-1/1>)

Виберіть зображення для слова
«Дівчинка»



(Рис. 2.1.10 <https://uk.duolingo.com/skill/en/Basics-1/1>)

Наступним ігровим ресурсом для аналізу був додаток **ED(English Dom) Words**. Під час аналізу, було виявлено, що цей ресурс підходить як учням початкової, так і середньої та старшої школи, адже є можливість визначити рівень англійської для подальшої роботи, або також перевірити свій рівень, пройшовши невелике тестування:

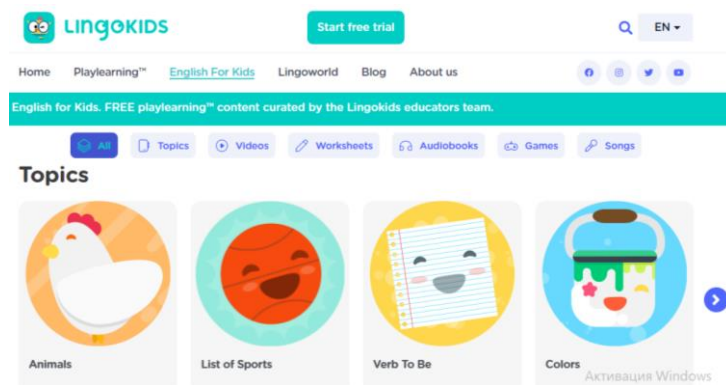


(Рис. 2.1.11 <https://www.englishdom.com/englishdom-words-app/>)

Наступний проаналізований ігровий цифровий ресурс — додаток Lingokids. Це один із найбільш популярних і доступних ігрових цифрових ресурсів для дітей дошкільного віку та молодших школярів. Програма є сертифікованою містить матеріал Oxford University Press. Також навігація дозволяє проводити навчання в ігровій формі не тільки під час уроку в школі, але й підходить для самостійного користування.

Основними методами та прийомами навчальної ігрової платформи Lingokids є:

- різноманітність тем для вивчення лексики (числа, алфавіт, кольори, форми, тварини, їжа — всього 72 теми для того, щоб поповнити англомовний лексичний запас);
- застосування відеороликів із субтитрами;
- прослуховування пісень;
- робота з інтерактивними картками;
- робочий зошит онлайн;
- аудіокниги.



(Рис. 2.1.12 <https://lingokids.com/english-for-kids>)

Одним із найбільш популярних аналізованих ігрових освітніх цифрових ресурсів є платформа «Розвиток дитини» (<https://childdevelop.com.ua/>). Основними прийомами роботи у розділі «Англійська мова» є лексичні завдання на малюнках і картках, які готові до друку. Також передбачені прописи, кросворди, таблиці для заповнення пропущених лексичних одиниць

з різних тем. Платформа орієнтована на навчання дітей початкової школи (1-4 класи).

Англійська мова для дітей (527)



(Рис. 2.1.13 <https://childdevelop.com.ua/worksheets/tag-eng/>)

Отже, проаналізовані ігрові цифрові ресурси містять необхідний матеріал для навчання лексики англійської мови безпосередньо на уроках в школі, а також є доступними та зручними для самостійної роботи вдома або під час дистанційного навчання. Різноманіття методів і прийомів вибраних цифрових ресурсів сприяє ефективному засвоєнню лексики як у початкових класах, так і у середній та старшій школах.

2.2 Особливості застосування електронних конструкторів для розробки ігрових навчальних завдань

Під час аналізу ігрових освітніх ресурсів окрему увагу варто приділити застосуванню електронних конструкторів для розробки ігрових навчальних завдань, адже застосовувати сучасні методи проектування та розробки ігрових методів навчання лексики допоможе сучасному вчителю не тільки покращити процес вивчення та запам'ятовування лексичного матеріалу з різних тем, але й стане у нагоді школярам, які зможуть готуватися до занять в

умовах дистанційного навчання, під час виконання домашніх завдань та опрацювання лексичного матеріалу самостійно.

Було проаналізовано наступні ресурси:

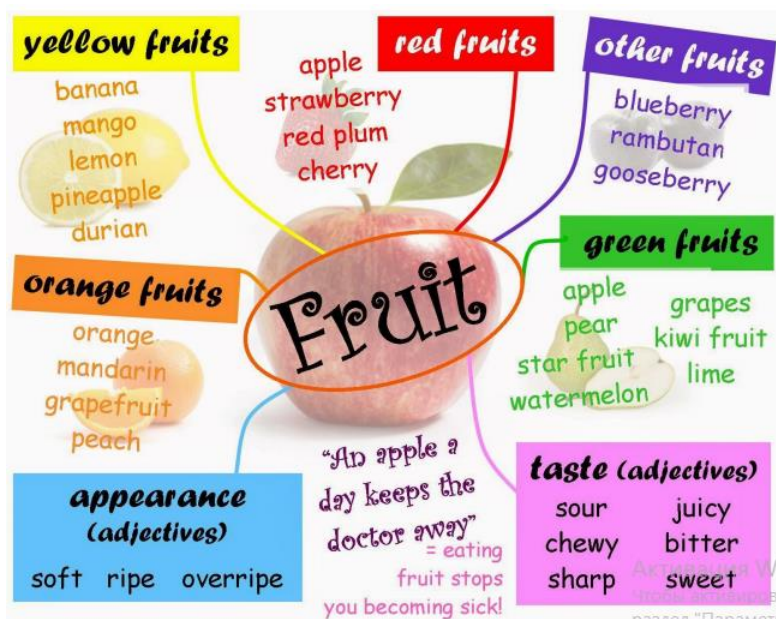
- *Lucidchart (mind map);*
- *Mindmaster (mind map);*
- *LearningApps;*
- *Classtime;*
- *Canva;*
- *Online Test Pad;*
- *Kahoot;*
- *Trello;*
- *Tagxedo;*
- *Padlet;*
- *AYIA (iMindMap);*
- *Genial.ly;*
- *Glogster;*
- *ThingLink.*

На уроках англійської мови можна створювати інтелект-карти (mind map) в залежності від теми, мети та завдання уроку. Найбільш ефективні результати дає використання таких карт під час роботи з лексичним матеріалом. При вивченні і закріпленні нової лексики вчитель може застосовувати наступні методи роботи з картами:

- складання розумових карт вчителем разом з учнями на уроці;
- складання розумових карт учнями на уроці індивідуально, в групі або в парі;
- складання розумових карт учнями вдома (як один із видів домашнього завдання).

Це можуть бути карти з певної лексичної теми. Схематично такі карти виглядають як сонце з безліччю променів. Перед учнями постає завдання —

зібрати всю лексику з однієї теми і разом, розподілити її по групах (якщо це можливо), показати ці зв'язки графічно (у багатьох це може викликати труднощі). Задля уникнення труднощів складання інтелект-карт, вчителю та учням можуть допомогти онлайн конструктори інтелект-карт (mind map) — Lucidchart (mind map) та Mindmaster (mind map). За допомогою онлайн конструкторів не тільки вчитель, але й учень з легкістю зможе створити карту з потрібним йому лексичним матеріалом, за необхідності редагувати та видаляти зайве.



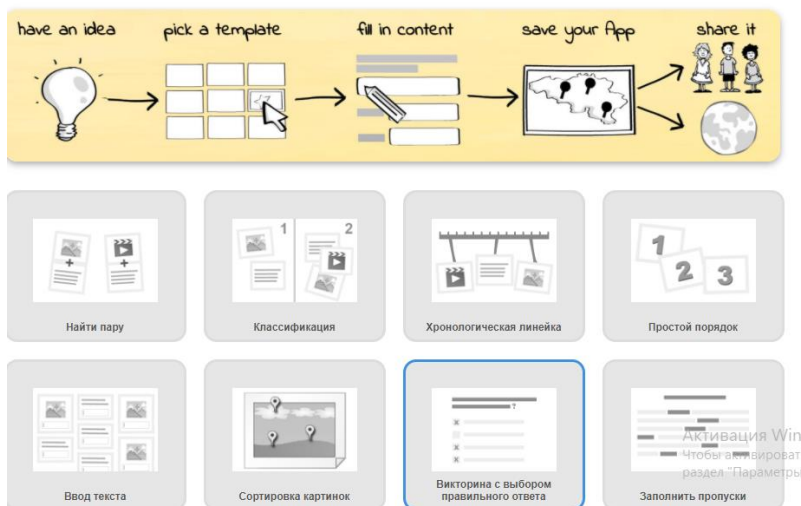
(Рис. 2.2.1 <https://www.mindmaster.io/>)

Наступною проаналізованою програмою є додаток *LearningApps*, який дозволяє створювати інтерактивні навчальні матеріали та цікаві завдання з навчання лексики англійської мови. Це можуть бути у вигляді тестові завдання, кросворди, вікторини, пазли — в залежності від віку учнів. В разі необхідності можна скористуватись напрацьованою базою завдань різних рівнів складності. Наявна напрацьована база буде доцільною для учнів під час самостійної роботи або під час дистанційного навчання.

Найбільш ефективними видами вправ, які можливо сконструювати у додатку (всі шаблони наявні у вільному доступі) є:

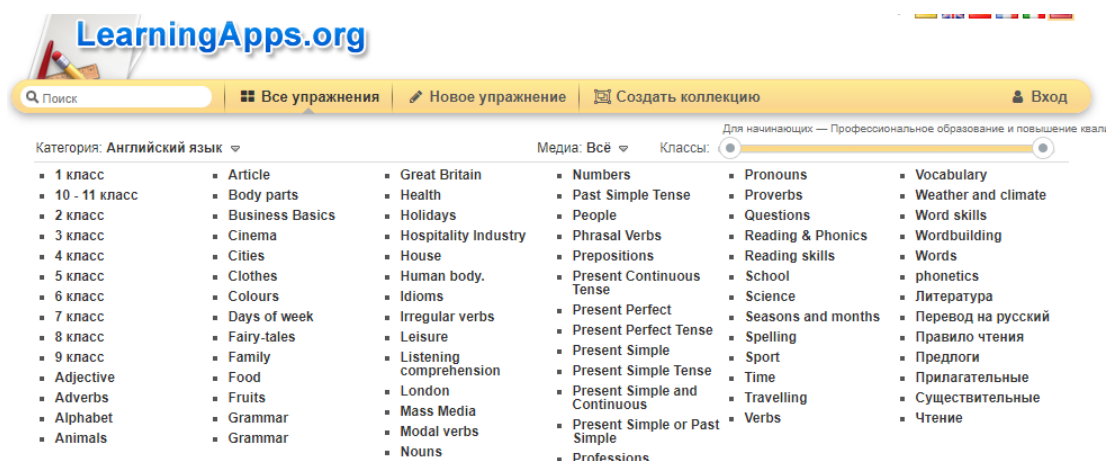
- «знайди пару»;
- «заповни пропуски»;

- сортування зображень;
- вікторина з вибором правильної відповіді;
- вгадування слів;
- слова із літер;
- кросворд (за темою).



(Рис. 2.2.2 <https://learningapps.org/createApp.php>)

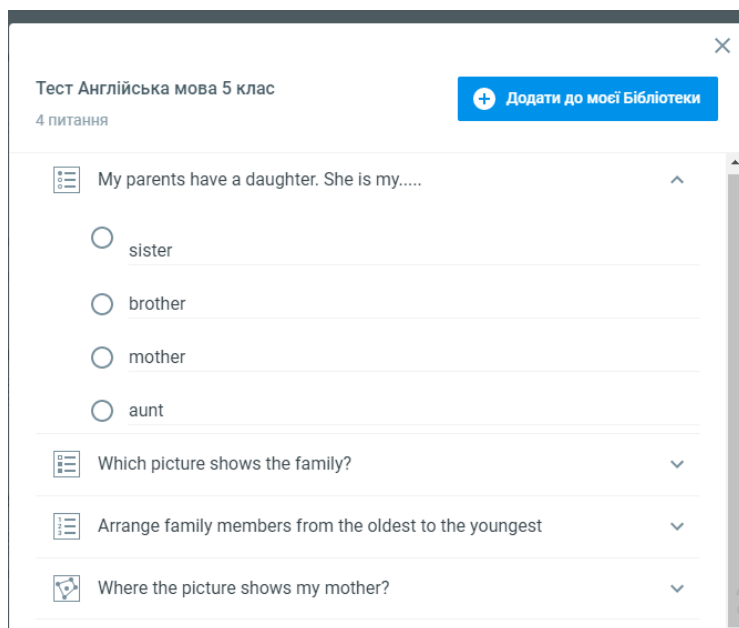
Важливим є той факт, що окрім можливості самостійно конструювати вправи, таблиці та завдання, додаток містить ґрунтовну теоретичну базу з вивчення лексики а також граматики англійської мови різних рівнів:



(Рис. 2.2.3. <https://learningapps.org/index.php?category=3&s>)

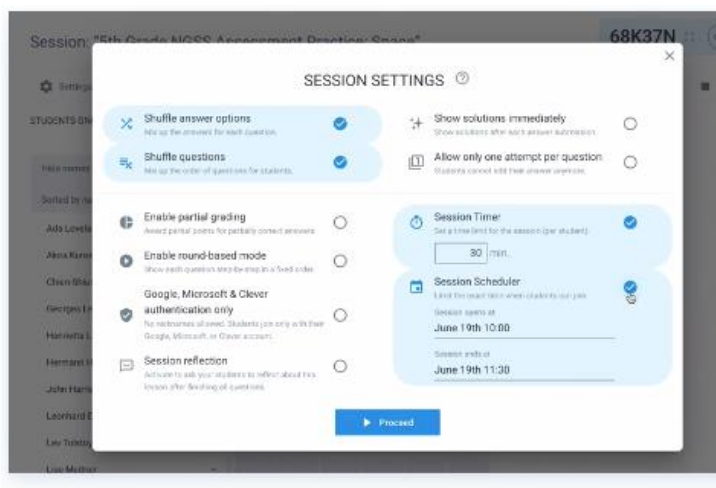
Наступний проаналізований онлайн-сервіс — *Classtime*, який дозволяє проводити тестові завдання у реальному часі. Вчитель має можливість не

тільки готувати тестовий матеріал, але й одночасно аналізувати активність та успішність учнів. Вчитель може зберігати усі свої онлайн напрацювання:



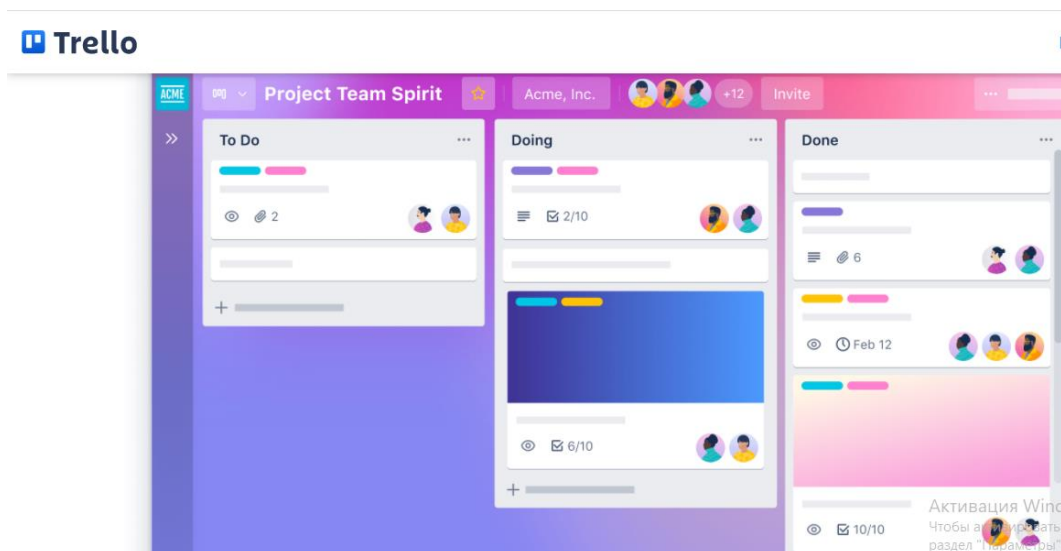
(Рис. 2.2.4 <https://www.classtime.com/search?query=%D0%B0%D0%BD%D0%B3>)

Для вчителя однією з головних переваг є створення Класів, використовуючи учнівські акаунти для доступу на Студентський Портал, та запрошувати до класу одним кліком. Учням не потрібні будуть коди сесій, і вони зможуть завантажити свої результати з минулих сесій.



(Рис. 2.2.5 <https://www.classtime.com/uk/student-assessment/>)

Одним із найбільш ефективних ресурсів можна назвати цифровий конструктор Tagxedo — онлайн сервіс для створення хмари тегів (слів). Такий конструктор дозволяє створювати хмари слів різної форми з



(Рис. 2.2.7. <https://trello.com/uk>)

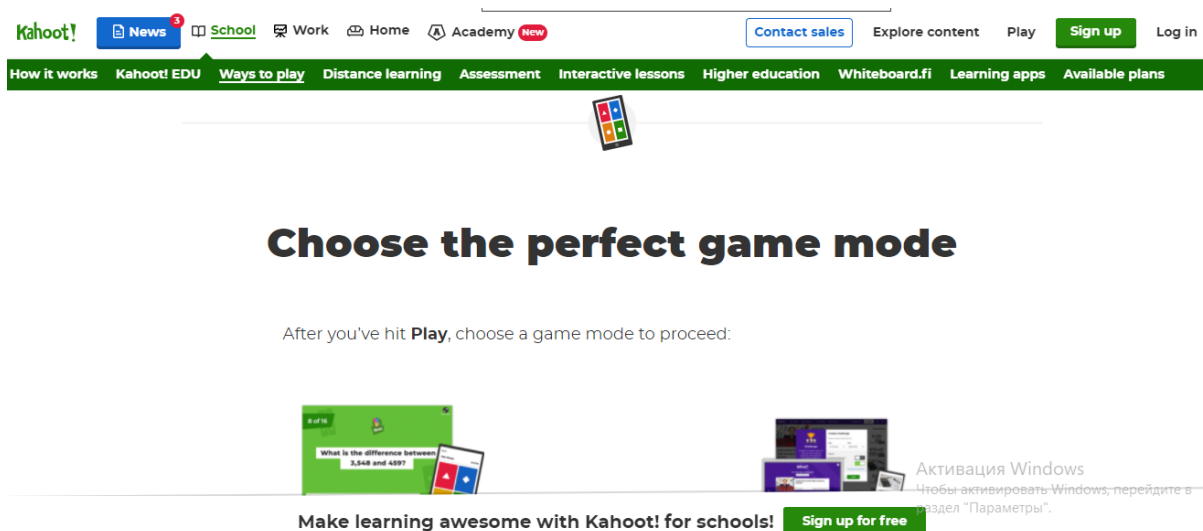
Наступний проаналізований ресурс можна порівняти із металевою дошкою в шкільному класі, на яку можна за допомогою магнітів чіпляти картки, записки, картинки чи фото. Це додаток *Padlet* (онлайн дошка). Вона має більші можливості, ніж інші аналізовані ресурси, так як в програмі на онлайн дошку можна прикріплювати не тільки замітки, картки, зображення, фото, але й розміщувати відео- та аудіо- файли, давати посилання на зовнішні ресурси. Перевагою онлайн дошки є й те, що на ній можуть одночасно працювати декілька людей. Користування дошкою є досить зручним. Щоб почати роботу з додатком, перш за все вчителю необхідно переглянути відеоінструкцію за посиланням https://www.youtube.com/watch?v=10_1eWOxCg0&t=140s та зареєструватися на сторінці [padlet.com](https://www.padlet.com).



(Рис. 2.2.8. <https://uk.padlet.com/>)

Також одною із найбільш ефективних та ґрунтовних ресурсів є додаток Kahoot — це навчальна платформа з вправами-іграми та можливістю створення своєрідних «змагань» між учнями. Вчитель може створити гру чи завдання онлайн на комп'ютері або в додатку і відправити посилання учням. Для роботи потрібно мати комп'ютер, проектор та смартфони у дітей в класі.

Є можливість підключатися та грати в режимі реального часу з іншими гравцями (гравці можуть бути навіть з різних країн) - такий формат роботи з додатком є актуальним для учнів старшої школи, які готуються до ЗНО або планують вступ до іноземних університетів. Вчителю варто почати з реєстрації на сайті <https://getkahoot.com/>. Далі вибрати один з видів Kahoot, який підходить для вивчення лексики англійської мови: тест, дискусія або анкетування. Додати питання (є можливість додати відео або картинку до кожного питання), та додати варіанти відповідей. Зберегти вікторину та провести гру-вікторину в класі. На проходження онлайн-вправи гравці (учні) мають певний час загалом та на кожне запитання зокрема. Вчитель має можливість отримати звіт про те, як учні пройшли завдання. Пошук навчальних матеріалів відбувається за тематикою. Вчитель чи учень може сформувати в своєму обліковому записі перелік вправ, які йому підходять.



(Рис. 2.2.9 <https://kahoot.com/schools/ways-to-play/>)

Отже, проаналізовані конструктори для створення ігрових завдань з навчання лексики англійської мови містять розгалужену систему

інструментів та прийомів для навчання лексики англійської мови. Використовуючи обрані додатки, вчитель формує змістову (теоретичну та практичну) складову електронного ресурсу відповідно до розроблених вимог та навчальної програми, систематизує теоретичний матеріал та практичні завдання з метою подальшого наповнення обраних ним додатків, встановлення взаємозв'язків тем та розділів предмету тощо. Протягом етапу підготовки до уроку з використанням онлайн конструкторів вчитель також має змогу з легкістю підбирати доцільні та зрозумілі учням шкільного віку аудіо, відео-фрагменти та іншу необхідну наочність, що сприятиме кращому розумінню поданого в ресурсі навчального лексичного матеріалу.

2.3 Система вправ із використанням ігрових цифрових ресурсів

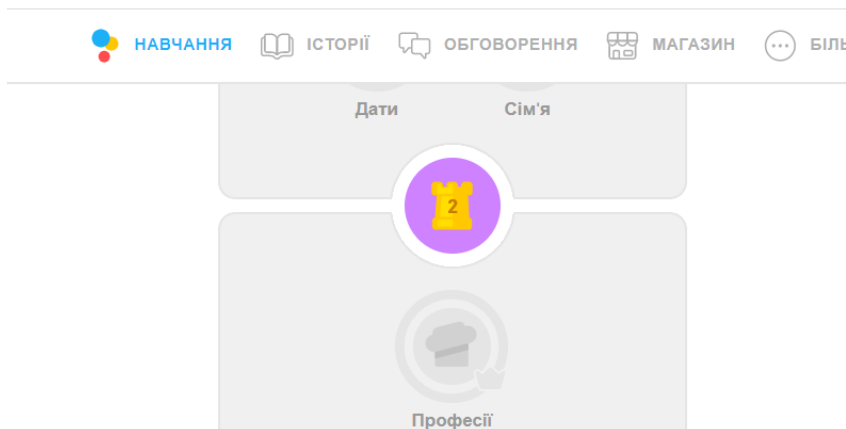
Використання ігрових цифрових ресурсів безпосередньо на уроках англійської мови у молодшій, середній та старшій школах можна поєднувати із виконанням вправ, які представлені у підручниках, тим самим підвищуючи інтерес та мотивацію учнів до вивчення та запам'ятовування лексики англійської мови з певних тем.

Задля аналізу були обрані підручники «Family and Friends» видавництва Oxford University Press (для учнів початкових класів) та «All Clear» видавництва Macmillan education для учнів середніх класів.

Для учнів молодших класів доцільним будуть вправи рецептивного характеру. Завдання дитини — сприйняти вербальну інформацію, запропоновану педагогом, а потім продемонструвати, як вона її розуміє, впізнає. Так, після введення нових слів з теми «професії» (Family and Friends 1, с. 30) проводиться гра за допомогою додатка Duolingo [У додатку вчитель обирає тему «професії» і пропонує виконати відповідні ігрові завдання на закріплення вивченої лексики із вибраної теми].



(Рис. 2.3.1 Family and Friends 1, с. 30)

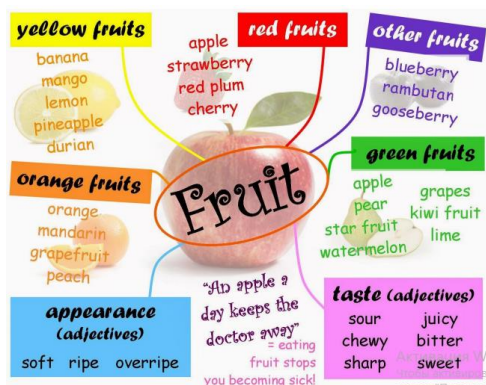


(Рис. 2.3.2 <https://www.duolingo.com/learn>)

Наступний тип гри може поєднувати роздатковий матеріал та ігровий цифровий ресурс, наприклад створення mind map з певної теми. Наприклад, тема «Lunchtime» (Family and Friends 1, с. 65 – 67). Вчитель разом з учнями створюють інтелект-карту з теми: «Кольори» та «Фрукти», поєднуючи лексичні одиниці у інтелект-карту. Діти показують на картках той чи інший лексичний матеріал, а вчитель додає це на карту. Відповідно, активізується групова робота учнів, а також завдяки створенню відповідної інтелект-карти, учні мають змогу запам'ятати якомога більше нових лексичних одиниць.



(Рис. 2.3.3 Family and Friends 1, с. 67)



(Рис. 2.3.4. <https://www.mindmaster.io/>)

Під час вивчення нового лексичного матеріалу доцільними є вправи рецептивного характеру. Завданням дитини є сприймання вербальної інформації, запропонованої педагогом, а потім учні можуть продемонструвати, як вони її розуміють, впізнають. Так, після введення нових слів з теми «Lunchtime» вчитель може провести інтерактивну гру «Накриваємо на стіл».

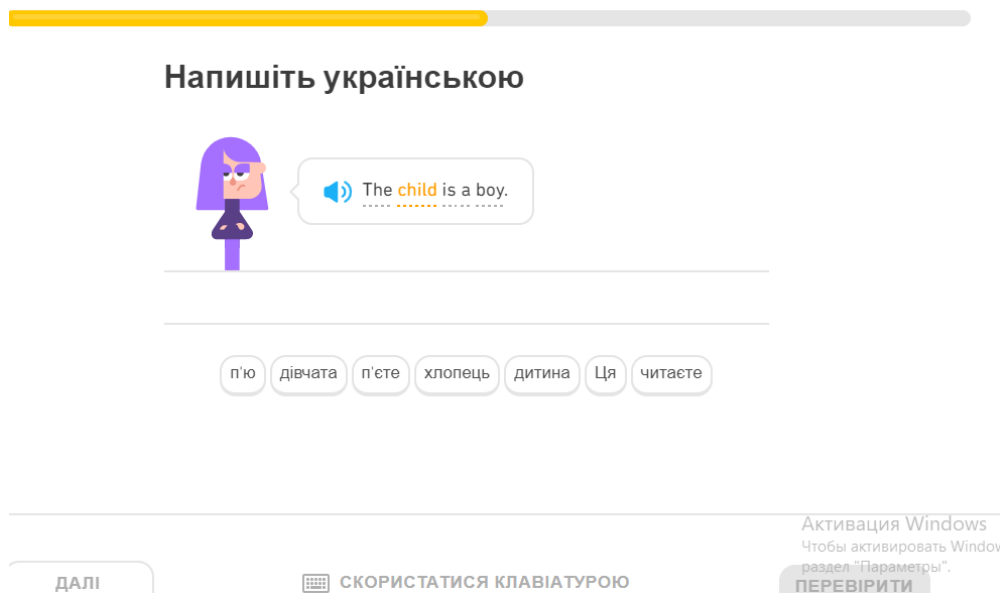


(Рис. 2.3.5 Family and Friends 1, с. 64)

Педагог звертається до дітей: «Я називатиму предмети, а ви будете класти їх на стіл»: «a fork, a knife, a plate, a cheese, a sandwich...», діти вибирають з набору іграшкового посуду та їжі відповідні предмети (чи малюнки) і розкладають їх на столі. Далі вчитель задля закріплення вивчених лексичних одиниць за допомогою додатка «Duolingo» пропонує прослухати і вибрати відповідні зображення, які відповідають аудіо запису.

Репродуктивні (відтворювальні) ігрові вправи вимагають, щоб дитина відтворила повністю чи видозмінено сприйнятий нею матеріал (звук, слово, речення, текст). Вчитель може застосовувати додаток «Duolingo» для відтворювальних ігор.

Специфіка застосування продуктивних (творчих) вправ на заняттях з англійської мови полягає в тому, що навчальні завдання щодо їх виконання повторюються для різних мовленнєвих ситуацій, при вивченні різних тем. Виконання вправ-завдань, стереотипних діалогів та елементарних монологів має повторюватися в різних ігрових ситуаціях.



(Рис. 2.3.6 <https://www.duolingo.com/learn>)

Щодо системи вправ середньої школи, то одними з основних типів вправ можна представити вправи на формування знань нових лексичних одиниць з їх денотативного значення і навичок рецепції їх під час слухання аудіозапису. Прикладом такої вправи може бути:

[Учні слухають та повторюють нові лексичні одиниці. Далі з'єднують вивчені лексичні одиниці із зображенням]. (Лексична компетенція — places in town вимова тематичної лексики)

1  1.38 Listen and repeat the words. Match them with pictures 1–14.

chemist • church • cinema • hotel • library • museum • newsagent • restaurant • school • shoe shop • shopping centre • sports centre • supermarket • underground station

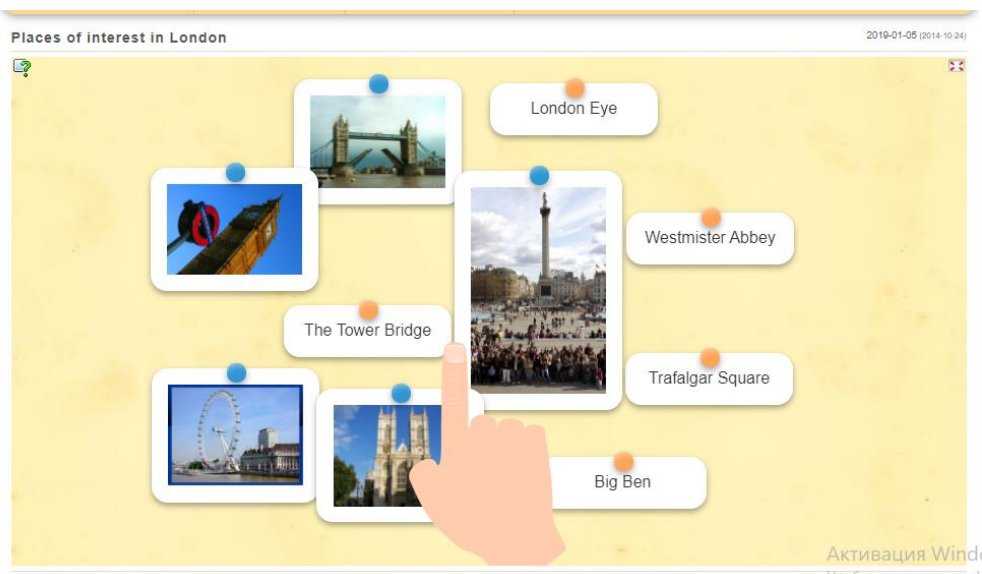


2  1.39 Listen to the six sounds. Match them with the places from exercise 1.

1 – underground station

(Рис. 2.3.7 «All Clear» с. 42, тема «Going places»)

Задля закріплення вивчених лексичних одиниць учням середньої та старшої школи можна запропонувати скласти відповідну інтелект-карту за вивченою лексикою за допомогою додатків Lucidchart та Mindmaster. Окрім роботи з підручником вчитель може запропонувати виконати завдання «Places of interest in London» за допомогою додатка *LearningApps*.



(Рис. 2.3.8 <https://learningapps.org/1167075>)

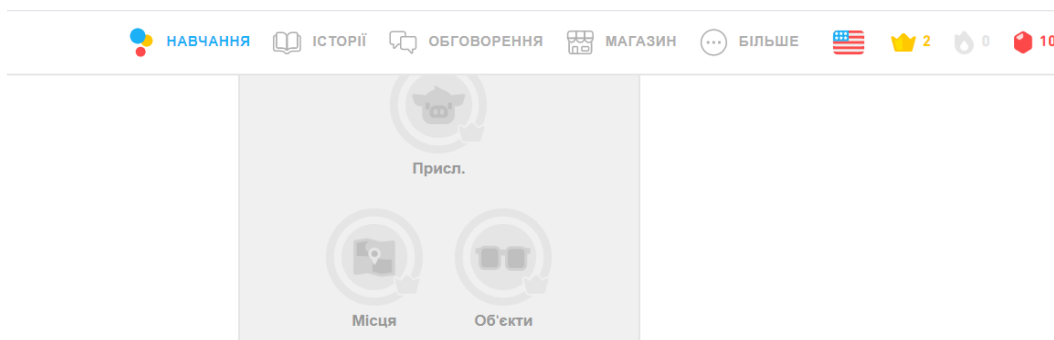
Наступний тип вправ спрямований на розширення семантичного поля лексичних одиниць, наприклад знань і навичок визначення контекстуальних значень, фраз на основі прочитаного тексту. Прикладом вправи може бути:

2 Read the text again. Match 1–5 with a–e. Write them in your notebook.

1 a mountain	a) the Adelphi
2 a football team	b) the Sugar Loaf
3 a river	c) Everton
4 a music group	d) the Mersey
5 a hotel	e) The Beatles

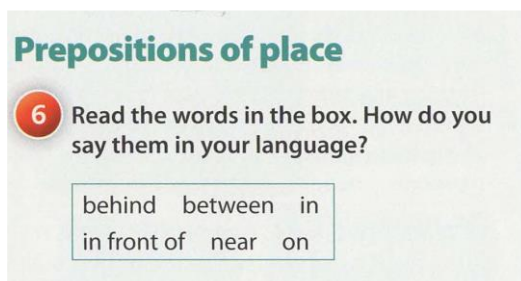
(Рис. 2.3.9 «All Clear» с. 43, тема «Going places»)

На закріплення вивченої лексики вчитель може запропонувати пройти інтерактивну гру за допомогою додатка *Duolingo* (вчитель вибирає тему: «Місця» та «Об'єкти»).



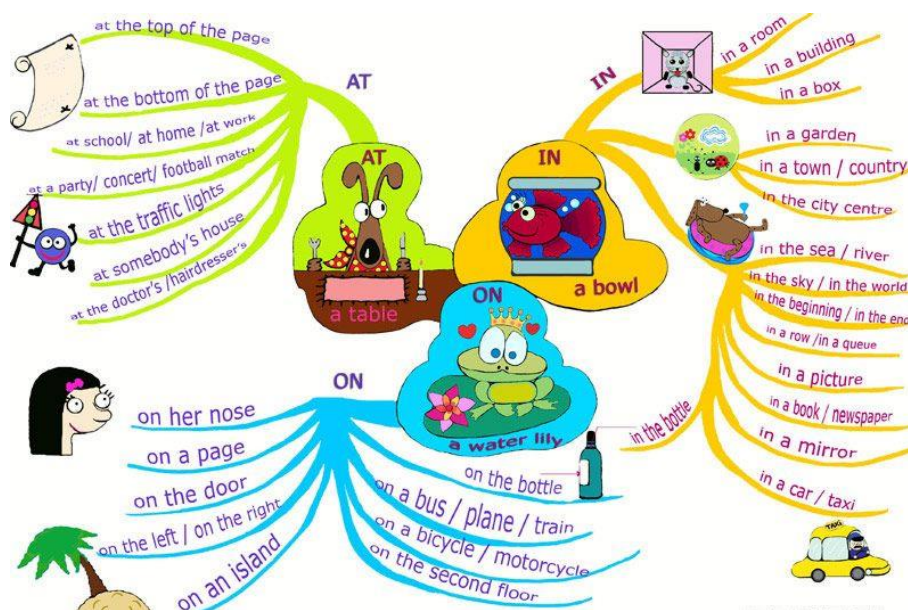
(Рис. 2.3.10 <https://www.duolingo.com/learn>)

Наступний тип вправ спрямований на вивчення лексики з теми «Prepositions of place». Учнім потрібно прочитати та перекласти слова на українську мову:



(Рис. 2.3.11 «All Clear» с. 47, тема «Going places»)

Задля кращого запам'ятовування лексики з поданої теми вчитель разом з учнями можуть скласти невеликі речення або фрази і відобразити їх на mind map (Mindmaster). Створена інтелект-карта допоможе у виконанні домашнього завдання учнями та при підготовці до контрольної роботи:



(Рис. 2.3.12 (створено за допомогою програми *Mindmaster* <https://www.mindmaster.io/>)

Отже, запропоновані групи вправ можуть поєднувати роботу з підручниками та застосування ігрових цифрових ресурсів, як при навчанні дітей безпосередньо на уроці а також під час самостійної роботи. Такий метод змішаного навчання дозволяє урізноманітнити навчальний процес як завдяки виконанню вправ на основі інструкцій вчителя, традиційних автентичних джерел: підручників, довідників, словників, так і розробляти завдання за допомогою ігрових цифрових ресурсів: освітніх online-платформ, відеоматеріалів, електронних додатків тощо.

2.4 Особливості застосування ігрових цифрових ресурсів у навчанні лексики англійської мови

Під час аналізу обраних ігрових цифрових ресурсів (BBC Learning English; One Word a Day; Lingualeo; Duolingo; ED(English Dom) Words; Lucidchart (mind map); Mindmaster (mind map); Lingokids; «Розвиток дитини») були визначені основні переваги та недоліки самих програм, результати яких представлені у таблиці:

Таблиця 3. Переваги та недоліки ігрових цифрових ресурсів

Назва ігрового цифрового ресурса	Переваги	Недоліки
BBC Learning English	- велика кількість інформативних відео (від 1 до 6 хвилин) , розподілених за рівнями (A1, A2, B1, B1 +, B2, B2 +); - можливість виконання різноманітних завдань за	недостатньо матеріалу для молодших школярів (1 – 4 класи).

	темами; - значна кількість матеріалу з розмовної лексики; - можливість роботи з ресурсом як на уроці, так і самостійно; - безкоштовний ресурс.	
One Word a Day	- доступний метод інтерактивної гри (quizzes) для роботи безпосередньо із значенням лексичних одиниць; - можливість зберегти прогрес та повертатися до вивченого матеріалу; - безкоштовний ресурс.	розрахований тільки для роботи з учнями середньої та старшої школи.
Lingualeo	- можливість завантажити мобільний додаток для виконання завдань самостійно; - усі ігрові та навчальні матеріали розподілено від початкового (A1) до високого рівня (C1); - можливість	- деякі розділи є платними; - не завжди адаптований переклад, тобто якщо вам потрібно перекласти фразу, то сервіс буде перекладати кожне слово окремо, а не всю

	аудіовідтворення; - віртуальний герой-левеня має змогу давати підказки (зручно для дітей молодшого шкільного віку); - ігрова методика; - цікавий та інформативний підбір лексичних одиниць. Вони можуть бути тематичними (часи, емоції, кольори, країни, сім'я) або складатися з топ 100, 500, 1000 частотних англійських слів.	фразу, через що переклад не завжди адекватно відображає контекст.
Duolingo	- вправи супроводжуються теоретичним матеріалом; - доступ безкоштовний до всіх матеріалів; - кожен урок супроводжується теоретичним матеріалом у доступній формі; - постійне повторення лексики в різних уроках.	- уроки не систематизовані; - немає офлайн доступу; - деякі речення є беззмістовними (Наприклад: Твій ведмідь п'є пиво).

	Лексика повторюється протягом різних рівнів, це сприяє якнайшвидшому запам'ятовуванню.	
ED(English Dom) Words	- Вивчення лексики проводиться на конкретних прикладах; - наявна опція вибору тем відповідно до мети навчання - наявність опції «домашнє завдання»; - можливість вивчення лексики за фільмами, піснями та фрагментами із серіалів.	- обмеження на певні теми через демо-версію; - повний доступ до всіх опцій можливий за умови придбання.
Lingokids	- велика кількість ігрового освітнього матеріалу для дітей дошкільного віку та молодших школярів (1 – 4 класи) у формі пісень та малюнків. - базові теми для вивчення лексики: числа, алфавіт, кольори, форми.	- доступ до версії здійснюється тільки через підписку на ресурс; - більшість функцій є платними.

На старшому ступені навчання активний розвиток отримують читання, монологічна і письмова мова, збільшується словниковий запас. Ведучий вид діяльності підлітка — міжособистісне спілкування. Ігрові цифрові ресурси методи дають можливість вивчати новий лексичний матеріал в ситуаціях спілкування, підвищуючи мотивацію до вивчення іноземної мови. Тому вчитель, який використовує ігрові цифрові ресурси на уроці англійської мови, організовує навчальну діяльність виходячи з природних потреб учнів.

Аналізуючи застосування обраних ігрових цифрових ресурсів (BBC Learning English; One Word a Day; Lingualeo; Duolingo; ED(English Dom) Words; Lucidchart (mind map); Mindmaster (mind map); Lingokids; «Розвиток дитини»), варто зазначити той факт, що формування лексичних навичок учнів повинно відбуватися поетапно, а ефективна організація процесу навчання молодших школярів (1–4 класи), учнів 5–9 класів, та старшокласників (10–11 класи) залежить не лише від доцільності вибору некоммуникативних, умовно-коммуникативних та коммуникативних вправ, засобів навчання, стратегій, методів контролю, але й від критерію інноваційності та актуальності.

Тому на сьогодні найкращий спосіб формування англомовної лексичної компетенції є впровадження системи змішаного навчання, яке об'єднує традиції (очне навчання) із технологічним прогресом (з використанням ігрових цифрових ресурсів, мобільних пристроїв та комп'ютерних технологій), що дозволяє зробити заняття інформативнішими, цікавішими для молоді.

Отже, під час аналізу ігрових цифрових ресурсів були виділені найбільш популярні ігрові ресурси задля навчання лексики англійської мови, а саме: BBC Learning English; One Word a Day; Lingualeo; Duolingo; ED(English Dom) Words; Lucidchart (mind map); Mindmaster (mind map); Lingokids; «Розвиток дитини».

Можна зробити висновок, що на сьогодні найкращий спосіб формування англомовної лексичної компетенції в учнів є впровадження

системи змішаного навчання, яке об'єднує традиції (очне навчання) із технологічним прогресом (з використанням ігрових цифрових ресурсів, мобільних пристроїв та комп'ютерних технологій), що дозволяє зробити заняття інформативнішими, цікавішими для молоді.

Застосування ігрового методу навчання із використанням ігрових цифрових ресурсів сприяє виконанню важливих завдань щодо навчання іншомовної лексики:

- створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування;
- забезпечення природної необхідності багаторазового повторення учнями лексичного матеріалу;
- тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанта, що є підготовкою до спонтанної мови.

Вправи із використанням ігрових цифрових ресурсів роблять процес вивчення лексики цікавим заняттям. Крім того, гра дає можливість використовувати новий матеріал в ситуаціях спілкування, наближених до природних – у будь-якій грі є елемент несподіванки, а значить, мова буде спонтанною. Гра являє собою ситуативно-варіативні вправи, в яких створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах, наближених до реального мовного спілкування з притаманними йому ознаками — емоційністю, спонтанністю і цілеспрямованістю впливу.

Вибрані ігрові цифрові ресурси містять необхідний матеріал для навчання лексики англійської мови безпосередньо на уроках в школі, а також є доступними та зручними для самостійної роботи вдома або під час дистанційного навчання. Різноманіття методів і прийомів вибраних цифрових ресурсів сприяє ефективному засвоєнню лексики як у початкових класах, так і у середній та старшій школах.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ЕЛЕКТРОННОГО ПОСІБНИКА З МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

3.1 Електронний довідник і словник: сутність, вимоги та принципи створення

Сьогодні, в процесі навчання поряд з класичними навчальними посібниками широко застосовуються електронні посібники, які використовуються як для дистанційного навчання, так і для самостійної роботи при очному та заочному навчанні. [12, с. 66]

На зміну класичному навчальному посібнику з'явився електронний.

Електронний навчальний посібник — це програмно-методичний комплекс, що забезпечує можливість самостійно засвоїти навчальний курс або його розділ. [14, с. 63]

Наш посібник має структуру згідно з вимогами МОН:

- електронний посібник містить стислий виклад матеріалу;
- текстовий навчальний матеріал подається з гіперпосиланнями та посиланнями;
- електронний посібник містить інформацію, яка призначена для досягнення навчальної мети та не відволікає увагу учнів;
- електронний посібник надає можливість розгляду основних теоретичних положень, застосування їх на практиці;
- завдання подані в інтерактивній формі, вони містять: тести, вправи, заготовки до практичних робіт.

Використання електронного посібника з методики викладання англійської мови при навчанні допомагає полегшити доступ і скоротити час вивчення предмету. Стосовно учня, може виконувати численні функції, виступаючи в ролі:

- викладача;

- експерта;
- партнера по діяльності;
- інструмента діяльності того, кого навчають. [14, с. 64]

Електронні навчальні видання покликані полегшити розуміння і запам'ятовування тверджень і прикладів, залучаючи в процес навчання і зокрема зорову і слухову пам'ять.

Для створення власного сайту на якому буде розміщений електронний посібник, методичні довідники, лабораторні практикуми не потрібно платити великі гроші, не потрібні особливі знання мови гіпертекстової розмітки. В інтернеті є багато інтернет-сервісів, на яких можна створити повноцінний сайт легко та безкоштовно.

Найбільш популярні:

- [Ucoz](#);
- Яндекс. Народ;
- Google.Sites.

Ми зупинили свій погляд на Google Sites через його основні переваги:

- легкий і повноцінний інтерфейс;
- абсолютна безкоштовність;
- швидке створення сторінки;
- відсутність необхідності знання мови HTML;
- можливість установки доступу та спільного використання інформації;
- відсутність рекламних банерів;
- застосування хмарних технологій, тобто прикріплення на сторінку матеріалів з віддаленого сервера, а саме:

- електронні таблиці, текстові документи та презентації

Google диск;

- відеоролики YouTube;

- контакт з іншими продуктами Google: пошук, карти, календар.

Таблиця 1. Сервіси Google

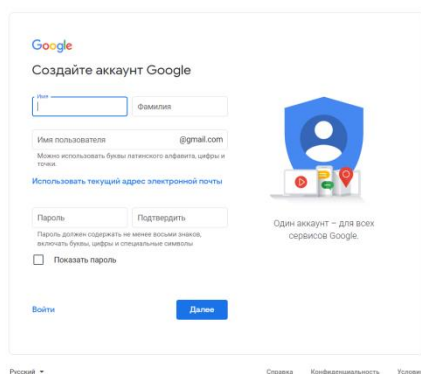
Іконка	Назва	Дефініція
	Пошук	Популярний пошуковий сервер
	iGoogle	Сервіс для створення персональних сторінок
	Google Chrome	Веб-переглядач, створений для швидкої і простої роботи
	Youtube	Сайт, що дозволяє завантажувати та переглядати відео
	Пошук зображень	Здійснює пошук зображень в Інтернет
	Пошук відео	Здійснює пошук відео в Інтернет
	Пошук книг	Здійснює пошук книг в Інтернет
	Пошук новин	Сайт новин
	Picasa	Програма для синхронізації фото на комп'ютері та в Інтернеті
	Latitude	Програма для знаходження друзів на карті
	Panoramio	Веб-сайт для розміщення фотографій, що дозволяє зберігати їх географічні координати
	Кarti	Набір карт, побудованих на основі безкоштовної картографії
	Диск Google	Онлайн-сервіс для зберігання файлів користувачів у «хмарному сховищі»
	Документи	Онлайн сервіс для роботи з документами, таблицями та презентаціями (пакети сумісні з Word, Excel, PowerPoint);
	Календар	Онлайн сервіс для планування зустрічей, подій
	Talk	Програма для спілкування в Інтернеті
	Cloud Print	Технологія, з допомогою якої принтер під'єднується до Інтернету і дозволяє друкувати

		віддалено
	Gmail	Безкоштовна електронна пошта
	Sites	Сервіс створення веб-сайтів
	Перекладач	Сервіс для перекладу
	Blogger	Сервіс створення блогів
	Reader	Сервіс для перегляду популярних тем

3.2 Реалізація проекту

Google Sites (Сайти) — це сервіс від Google, що пропонує своїм користувачам послугу безкоштовного створення і розміщення сайтів у мережі Інтернет. [2]

Для створення такого сайту потрібно створити акаунт на gmail, тобто зареєструватись:



(Рис. 3.3.1 Вікно створення акаунту на Google)

Створити новий обліковий запис Google



Обліковий запис Google – це не просто Пошук.

Розмовляйте, спілкуйтеся в чаті, діліться, плануєте, зберігайте, організовуйте, сплануйте, знайдіть та створіть. Користуйтеся продуктами Google від Gmail до Google+ і YouTube, переглядайте свою історію пошуку – усе за допомогою одного мені користувача та паролю, і все з постійним резервним копіюванням інформації, яку легко знайти (звичайно ж) на Google.com.



Усе потрібне завжди під рукою.

Обліковий запис Google надає доступ до всіх ваших матеріалів – Gmail, фотографій тоді – з будь-якого пристрою. Займайте пошуку за допомогою зображень або голосу, отримуйте безкоштовну дорожню навігацію, завантажуйте зображення автоматично та навіть купуйте речі за допомогою телефону через службу Google Wallet.



Діліться вибірково. Або діліться без меж.

Діліться вибіркою з друзями, сміюся, фотографіями, відео, документами на Google+. Завантажуйте відомості з друзями, надішліть текстові повідомлення одразу всім груп чи додайте в підписки людей, ніколи не залишається вибір за вами.



Працюйте за стандартами майбутнього.

Користуйтеся можливостями майбутнього, щоб робити практично все. Спостерігайте, як кожна на партнерів завантажують фотографії, оновлюють таблицю чи відслідковують текст у реальному часі на відстані 1000 кілометрів. Додавайте Google безкоштовно з обліковим записом Google.

Ім'я

Ім'я Прізвище

Вибірть ім'я користувача

@gmail.com

Створіть пароль

Підтвердіть свій пароль

День народження

День Місяць Рік

Стать

Я...

Мобільний телефон

+380

Ваша поточна електронна адреса

Доведіть, що ви людина

Пропустити цей крок підтвердження (можливо, потрібно буде підтвердити номер телефону)

Введіть ці два слова:

only was and

Місцезнаходження

Україна

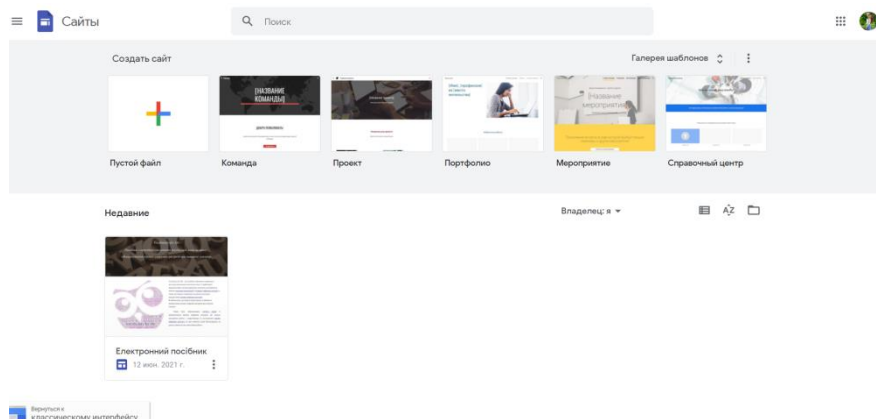
☐ Я приймаю Загальні положення та умови й Політику конфідентності Google

☒ Google може використовувати дані мого облікового запису, щоб персоналізувати однієї +1 для виступу й оголошень на веб-сайтах, які не належать Google. Про персоналізацію.

Наступний крок

(Рис. 3.3.2 Форма реєстрації на Gmail)

Після цього в меню сайту Google вибираємо «Інші продукти від Google» і на сторінці продуктів Google потрібно обрати пункт «Sites». Після входу в акаунт натискаємо «Створити».



(Рис. 3.3.3 Вікно створення сайту)

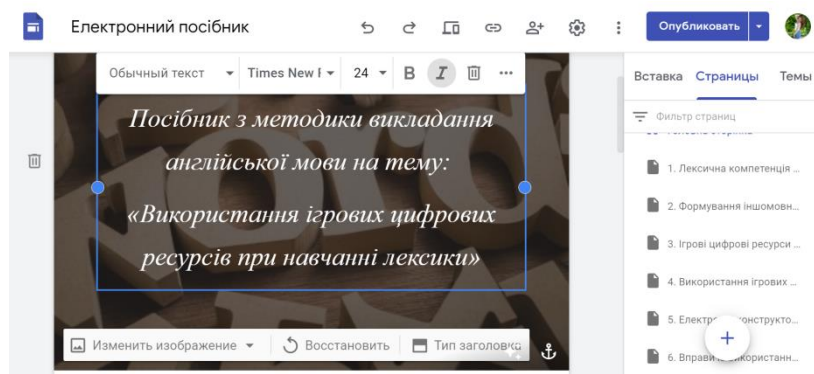
В наступному вікні вибираємо «Пустий шаблон», вводимо назву посібника, його адресу, вибираємо «тему оформлення» і натискаємо кнопку «Створити». В результаті з'явиться пуста «Головна сторінка» сайту.

«Сторінки» надає можливість створити нові сторінки та робити певні дії вже з існуючими:

- «Установити як домашню сторінку»;
- «Копіювати сторінку»;
- «Перейменувати сторінку»;
- «Створити підсторінку»;
- «Вилучити з панелі навігації».

Сервіс Google Sites надає 6 шаблонів тем для дизайну сайту. Їх можна знайти у вкладці «Теми» вертикального меню.

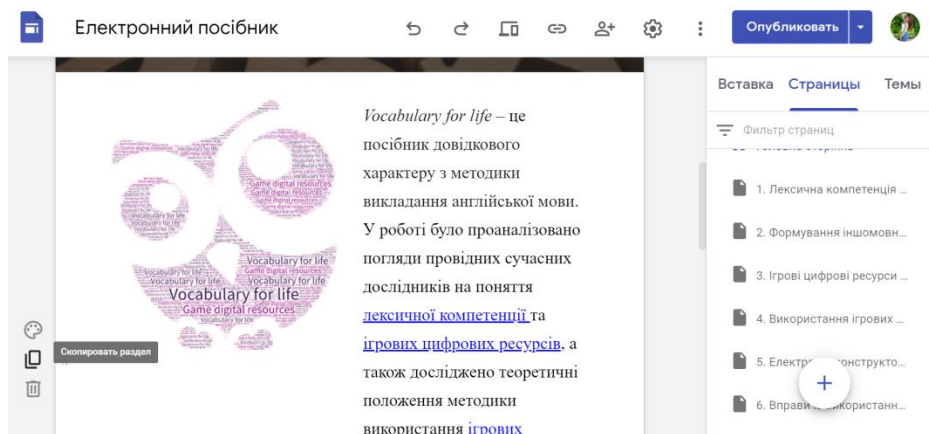
Користувач може обирати не лише тему дизайну сайту, але й змінювати стиль шрифту в запропонованих варіантів. Окрім теми, ми маємо можливість змінювати дизайн верхнього колонтитулу: достатньо навести курсор на область верхнього колонтитулу і з'явиться панель редактора.



(Рис. 3.3.5 Дизайн колонтитулу)

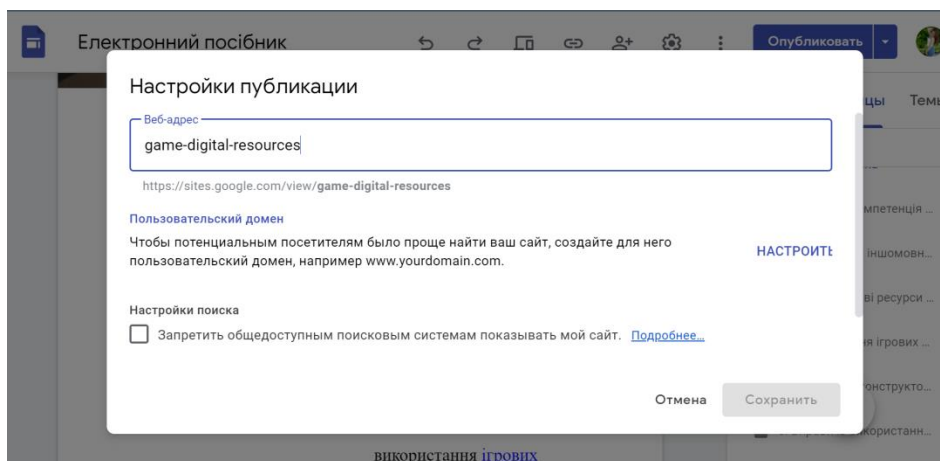
Змінювати дизайн розділів, а також копіювати та видаляти їх можна завдяки інструментам, розташованим ліворуч біля розділу:

- «Фон розділу» – можливість обрати один з трьох стилів розділу;
- «Копіювати розділ»;
- «Видалити розділ».



(Рис. 3.3.6 Зміна дизайну розділу)

Коли сайт готовий до опублікування, потрібно налаштувати параметри публікації в розділі «Параметри публікації», що знаходиться в меню кнопки «Опублікувати». Зберігаємо налаштування, та публікуємо посібник.



(Рис. 3.3.7 Налаштування публікації)

Отже, сервіс Google Sites зручно використовувати для створення простих інформаційних ресурсів, освітніх сайтів, електронних посібників, де необхідно надати спільний доступ іншим користувачам.



(Рис. 3.3.8 Готовий електронний посібник)

РОЗДІЛ 4

ОХОРОНА ПРАЦІ В ГАЛУЗІ

4.1 Охорона праці в галузі: законодавче підґрунтя

Визначення поняття охорони праці подається в ст. 1 Закону України від 14 жовтня 1992 р. «Про охорону праці». Охорона праці — це система правових, соціально-економічних, організаційно-технічних і лікувально-профілактичних заходів та засобів, спрямованих на збереження здоров'я і працездатності людини в процесі праці. В поняття охорони праці входять і всі ті заходи, що спеціально призначені для створення особливих полегшених умов праці для жінок і неповнолітніх, а також працівників зі зниженою працездатністю.

Охорону праці і здоров'я громадян уналежнено до пріоритетних напрямків соціальної політики України. Так, Конституція України одним з основних соціальних прав громадян визначає право кожного на належні, безпечні й здорові умови праці, встановлює, що використання праці жінок і неповнолітніх на небезпечних для їхнього здоров'я роботах забороняється.

Основні законодавчі акти про охорону праці: Конституція України, Закони України "Про охорону праці", "Про охорону здоров'я", "Про пожежну безпеку", "Про використання ядерної енергії та радіаційний захист", "Про забезпечення санітарного та епідемічного благополуччя населення", "Про загальнообов'язкове державне соціальне страхування від нещасного випадку на виробництві та професійного захворювання, які спричинили втрату працездатності", Кодекс законів про працю України.

В Основному Законі України – Конституції питанням охорони праці присвячено статті 43, 45 та 46.

У ст. 43 Конституції України записано: «Кожен має право на працю, що включає можливість заробляти собі на життя працею, яку він вільно обирає або на яку вільно погоджується», "Кожен має право на належні, безпечні і здорові умови праці, на заробітну плату, не нижчу від визначеної

законом"; "Використання праці жінок і неповнолітніх на небезпечних для їхнього здоров'я роботах забороняється».

«Кожен, хто працює, має право на відпочинок» (ст. 45 Конституції України). Це право забезпечується наданням днів щотижневого відпочинку, а також оплачуваної щорічної відпустки, встановленням скороченого робочого дня щодо окремих професій і виробництв, скороченої тривалості роботи у нічний час.

У тексті ст. 46 Конституції України наголошено на тому, що "громадяни мають право на соціальний захист, що включає право на забезпечення їх у разі повної, часткової або тимчасової втрати працездатності, втрати годувальника, безробіття з незалежних від них обставин, а також у старості та в інших випадках, передбачених законом".

Основним законодавчим документом у галузі охорони праці є Закон України "Про охорону праці", дія якого поширюється на юридичних та фізичних осіб, які відповідно до законодавства використовують найману працю, та на всіх працюючих.

Завдання охорони праці:

- проектування підприємств, технологічних процесів і конструювання обладнання з обов'язковим виконанням вимог охорони праці;
- знаходження оптимальних співвідношень між різними факторами виробничого середовища, що дозволяє забезпечити мінімум несприятливого впливу їх на здоров'я працівників;
- встановлення, законодавче оформлення визначених норм кожного з несприятливих або небезпечних факторів, систематичний контроль за їх застосуванням;
- розроблення конкретних заходів щодо покращення умов праці та забезпечення її безпеки на основі застосування у виробництві новітніх досягнень науки і техніки;
- застосування раціональних засобів захисту працівників від

впливу несприятливих факторів виробничого середовища, а також втілення організаційних заходів, які нейтралізують або послаблюють ступінь їх впливу на організм людини;

- розроблення та застосування методів і засобів оцінки ефективності заходів з охорони праці, що плануються і здійснюються.

Критична ситуація в Україні у сфері безпеки праці проявляється високим рівнем виробничого травматизму і професійної захворюваності, незадовільними умовами праці та санітарним станом підприємств, внаслідок чого держава втрачає кваліфікованих працівників, а натомість отримує десятки тисяч осіб, які потребують повноцінного соціального захисту.

За останні 5 років на виробництві загинуло майже 5 тисяч працівників і понад 85 тисяч – травмовано.

Не дивлячись на те, що з року в рік кількість травмованих на виробництві в Україні зменшується, рівень виробничого травматизму у порівнянні з країнами Західної і навіть Східної Європи залишається високим. Аналіз ситуації показує, що зазначене зниження за останні 10 років відбувається у більшій мірі в результаті зменшення числа робочих місць, значних обсягів неврахованих, або переведених у категорію не пов'язаних з виробництвом нещасних випадків.

Домінуючими причинами формування несприятливих умов праці залишаються недосконалі технології, машини і механізми, їхня несправність, невикористання засобів захисту, порушення правил техніки безпеки, режимів праці і відпочинку.

Крім цього, роботодавці масово порушують вимоги статті 8 Закону України «Про охорону праці» щодо забезпеченості працівників спеціальним одягом, спеціальним взуттям та іншими засобами індивідуального захисту згідно з Порядком та типовими нормами.

За даними Держсанепідемслужби більше 70% підприємств України не відповідають санітарним правилам. Особливо незадовільний санітарний стан

відмічається на середніх і малих підприємствах та підприємствах приватної форми власності, які явно недостатньо охоплені державним санітарним наглядом.

Загрозливого поширення серед працюючого населення набувають захворювання класу «Розлади психіки і поведінки», туберкульоз, інфекційні гепатити, ВІЛСНІД-інфекція.

Державне управління охороною праці здійснюють:

- Кабінет Міністрів України;
- спеціально уповноважений центральний орган виконавчої влади з нагляду за охороною праці;
- міністерства та інші центральні органи виконавчої влади;
- місцеві державні адміністрації та органи місцевого самоврядування.

Їхня компетенція та повноваження у сфері охорони праці визначені Законом України " Про охорону праці".

Кабінет Міністрів України є вищим державним органом, який здійснює державне управління охороною праці в країні. Кабінет Міністрів забезпечує реалізацію державної політики в галузі охорони праці, затверджує Національну програму поліпшення стану безпеки, гігієни праці та виробничого середовища, визначає функції загальних та галузевих міністерств щодо охорони праці і визначає порядок створення і використання фондів охорони праці.

Державний департамент України з нагляду за охороною праці (Держнаглядохоронпраці) безпосередньо реалізує державну політику щодо охорони праці та здійснює комплексне управління охороною праці в країні; розробляє і контролює виконання національної програми поліпшення стану безпеки, гігієни праці та виробничого середовища; координує роботу міністерств та інших органів державної виконавчої влади, місцевої адміністрації та об'єднань підприємства в галузі охорони праці; бере участь у

міжнародному співробітництві і поширює світовий досвід у галузі охорони праці, а також виконує ряд інших робіт.

Рішення Держнаглядохоронпраці є обов'язковим для виконання всіма міністерствами, іншими органами державної влади та підприємствами.

Міністерство охорони здоров'я України розробляє гігієнічно обгрунтовані нормативи показників шкідливих факторів на робочих місцях і в межах робочої зони підприємств, розробляє санітарні норми відповідно до нормативів та методики визначення показників шкідливих факторів, проводить контроль виконання вимог гігієни праці та виробничого середовища, розробляє методику проведення атестації робочих місць, щодо їх відповідності нормативним актам з охорони праці та оцінки важкості роботи та ін.

Місцеві державні адміністрації і Ради народних депутатів проводять роботу з охорони праці в межах підпорядкованої території та забезпечують реалізацію державної політики щодо охорони праці, формують міжгалузеві регіональні програми заходів з питань охорони праці, здійснюють контроль за дотриманням нормативних актів з охорони праці.

4.2 Шляхи профілактики професійних захворювань і травматизму

Дослідженням причин виробничого травматизму і професійних захворювань встановлено таку їх класифікацію:

- організаційні причини
- технічні причини
- психофізіологічні причини

До організаційних причин належать:

- неправильна організація праці або робочого місця,
- відсутність інструктажів або неякісне їх проведення,
- порушення технологічного режиму або трудової дисципліни,
- відсутність інструкцій із безпеки праці на робочих місцях,

- неузгодженість у діях,
- відсутність ПВР (проектів виробництва робіт), а також нагляду й контролю за виробничою діяльністю, відсутність засобів захисту, спецодягу тощо.

До технічних причин належать: проектні і конструктивні недоліки, невідповідність обладнання, транспортних та енергетичних пристроїв вимогам безпеки, недосконалість конструкцій машин, блокувальних систем, сигналізації, неправильний режим технологічного процесу, недосконале його виконання, відсутність інженерних розрахунків і т. ін..

До психофізіологічних причин належить: невідповідність умов праці анатомо-фізіологічним і психологічним характеристикам організму людини, незадовільний психологічний клімат в колективі, хворобливі стани, високий ступінь ризику, вживання алкоголю, втома і т. ін.

Згідно зі ст. 6 Закону України «Про охорону праці» умови трудового договору не можуть містити положень, які не відповідають законодавчим та іншим нормативним актам про охорону праці. Сутність гарантій полягає в тому, що законодавство про охорону праці встановлює відповідні стандарти та нормативи, права та обов'язки щодо створення безпечних і нешкідливих умов праці, які є обов'язковими для сторін трудового договору при визначенні його змісту. Тому умови, які погіршують правове становище працівників порівняно із законодавством про охорону праці, визнаються недійсними.

Попередження порушень правил охорони праці можна поділити на організаційні та технічні заходи.

Організаційні заходи – якісне проведення інструктажу та навчання робітників, залучення їх до роботи за спеціальністю, здійснення постійного керівництва та нагляду за роботою; організація раціонального режиму праці і відпочинку; забезпечення робітників спецодягом, спецвзуттям, особистими засобами захисту; виконання правил експлуатації обладнання.

Технічні заходи – раціональне архітектурно-планувальне рішення при проектуванні і будівництві виробничих будівель згідно санітарних, будівельних і протипожежних норм і правил; створення безпечного технологічного і допоміжного обладнання; правильний вибір і компонування обладнання у виробничих приміщеннях відповідно до норм і правил безпеки та виробничої санітарії; проведення комплексної механізації і автоматизації виробничих процесів, створення надійних технічних засобів запобіганню аваріям, вибухам і пожежам на виробництві; розробка нових технологій, що виключають утворення шкідливих і небезпечних факторів та інше.

Важливим у забезпеченні безпечної праці і запобіганні травматизму на виробництві є фактори особистого характеру - знання керівником робіт особистості кожного працівника, його психіки і особливостей характеру, медичних показників і їх відповідності параметрам роботи, ставлення до праці, дисциплінованості, задоволеності працею, засвоєння навичок безпечних методів роботи, знання норм і правил з охорони праці і пожежної безпеки, його ставлення до інших робітників і всього колективу.

ВИСНОВКИ

Основними перевагами гейміфікації є мотивація учнів (студентів), залучення їх до активної діяльності, запровадження елементу змагання, заохочення, докладання більших зусиль до навчання та концентрації уваги, поліпшення атмосфери на занятті, застосування їх на дистанційному навчанні. Використання гейміфікації можливе без інформаційних технологій, але використання комп'ютерних ігор або онлайн-компонента врізноманітнить навчальні ігри та ефективізує підготовку фахівців. Своєю чергою, труднощами запровадження гейміфікації в навчальний процес визначено трудомісткість підготовки навчальних завдань, необхідність використання технічних засобів, складнощі у використанні технічних засобів навчання (ТЗН) на заняттях і в деяких випадках низька комп'ютерна грамотність викладачів. [7] У сучасній методиці викладання іноземних мов (далі – ІМ) у закладах вищої освіти України термін «гейміфікація» здебільшого не згадується і є новим визначуваним поняттям для викладачів ІМ, хоча у викладанні мов у світі навчальні ігри вже використовується десятиріччям. Можна припустити, що поняття гейміфікації зумовлює асоціації, пов'язані з комп'ютерними іграми, тому викладачі, маючи великий репозитарій ігор, особливо не потребували залучення цифрових ігрових ресурсів у навчальний процес.

Сьогодні прикладами впровадження гейміфікації в навчання є сервіси і освітні платформи, розроблені як інтернет-інструменти для вивчення ІМ. Розглянемо їх.

BBC Learning English – це платформа, яка є ідеальною не тільки для самостійного вивчення лексики англійської мови, а передусім для роботи в класі / аудиторії. На платформі є декілька категорій, кожна з яких має перелік коротких відео (від 1 до 6 хв.), із прихованими субтитрами (Closed Caption) або окремо представленими текстом і одним / декількома тренувальними інтерактивними вправами на розуміння побаченого з можливістю повторного

виконання і миттєвим зворотним зв'язком. Такий метод вивчення лексики є одним з найбільш ефективних під час уроку, адже учні мають можливість слухати носіїв мови та максимально вдосконалювати навички вимови, акценту та інтонації, що є головними також і при читанні. На окрему увагу заслуговують розділи для дітей, що містять невеликі мультиплікаційні відеозаписи (4–5 хв.) із можливістю завантаження тексту до відеозапису. Прості та водночас легкі до запам'ятовування англійськомовні вирази та слова сприяють розширенню лексикону молодших школярів.

Аналізуючи ресурс, простежено, що всі відеоуроки промарковані на відповідність рівню володіння англійською: від basic, lower intermediate до towards advanced, або A1, A2, B1, B1 +, B2, B2 +, що відповідає потребам молодших школярів (1–4 класи), учнів 5–9 класів та учнів старшої школи (10–11 клас).

OWAD (One Word a Day) – це платформа, побудована за методом інтерактивної гри (quizzes), де подається одне слово і три «віконця» з імовірними значеннями. Відкриваючи правильний варіант значення слова, представляються всі можливі дефініції, а також синоніми та контекстуальне вживання.

Аналізуючи цифровий ресурс OWAD, робимо висновок, що вивчення лексики за допомогою цієї платформи підходить саме для учнів старших класів (10–11 класи), в т. ч. для їхньої підготовки до ЗНО, тому що всі quizzes, тобто своєрідні вікторини, побудовані за принципом тестових завдань, що якраз відповідає принципу побудови завдань ЗНО та інших міжнародних мовних іспитів (TOEFL, PTE тощо).

Duolingo – навчальна платформа та ігровий ресурс, що є оптимальним для самостійного вивчення лексики, тому що в Duolingo уроки побудовані на картках, тестах та завданнях з аудіювання. Користувачі можуть коментувати матеріали, а також об'єднуватись для спільного вивчення мови. Такі прийоми полегшують роботу вчителя і сприяють якнайшвидшому запам'ятовуванню учнями нових лексичних одиниць [2]. Учитель або учень (якщо це самостійне

вивчення) може обирати щоденну ціль роботи у додатку (від 5 до 20 хв.), для молодших школярів варто обирати просту або звичайну ціль заняття (5–10 хв.), для того, щоб не перенавантажувати молодших учнів. Усі ігрові завдання розподілено за рівнями вивчення мови. Duolingo також надає послугу «Duolingo для шкіл», що дозволяє педагогам відстежувати прогрес своїх учнів.

Інші приклади використання гейміфікації у навчанні – це сервіси Kahoot і Classtime.

Kahoot – це навчальна платформа на основі ігор, яку використовують як навчальну технологію в навчальних закладах різного типу, вона підходить для будь-якого віку. Навчальні ігри Kahoot – це вид ігор-вікторин із множинним вибором, що допомагають закріплювати вивчений матеріал. Загалом таке навчання розроблене для врівноваження теоретичного осмислення предмету з процесом гри та для розвитку здатності гравця застосовувати даний предмет у реальному світі.

Classtime – це платформа для створення інтерактивних навчальних додатків, що вможливорює вести аналітику навчального процесу та реалізовувати стратегії індивідуального підходу. Додаток дає змогу проводити тестові завдання в реальному часі. Вчитель має можливість не тільки готувати тестовий матеріал, але й одночасно аналізувати активність та успішність учнів.

Для того, щоб застосувати процес гейміфікації у викладанні та навчанні за моделлю Хуанг та Соман [1], необхідно виконати п'ять кроків:

- 1) визначити цільову аудиторію та форму проведення;
- 2) окреслити мету навчання;
- 3) створити чітку структуру;
- 4) обрати ресурси;
- 5) використати елементи гейміфікації.

Отже, модель Хуанга та Сомана ми можемо використати в нашій платформі з поліфункційними ігровими технологіями для забезпечення

інтерактивного онлайн-навчання лексики англійської мови. В цьому контексті додамо, що французькі дослідники Е. Екутена та Л. Убассі під платформною дистанційного навчання запропонували розуміти програмне забезпечення для підтримки дистанційного навчання, метою якого є створення та управління педагогічним змістом, індивідуалізоване навчання, в якому основними користувачами є вчитель, учень, адміністратор [6]. Поруч із цим терміном активно вживається також і поняття платформатизованого навчання, що прийнято розуміти як форму навчання, що забезпечує готовий навчальний матеріал для вчителів та учнів згідно з навчальними програмами, що затвердженні МОН.

За нашими спостереженнями, існує декілька видів навчальних платформ: платформи, що вже підготовлені розробниками до використання на уроках, та платформи-оболонки, що потрібно самотійно наповнювати навчальним матеріалом. У нашому випадку ми відтворюватимемо інтерактивну платформу з вже готовим навчальним матеріалом.

Платформа з поліфункційними ігровими технологіями міститиме каскадну структуру.

Інтерфейс платформи ми визначимо за допомогою відповідей респондентів з анкетування, що запропонуємо. Побудова уроків, кольорова гамма, звуковий супровід чи музичне оформлення – це тематика питань анкетування, обрана з огляду на те, що в цьому переліку названо фактори, що сприятимуть ефективному вивченню лексики англійської мови.

Наша платформа буде призначена для впровадження дистанційного навчання в середніх та вищих школах, та як спосіб самотійного вивчення матеріалу. Вкладення будуть поділені на модулі, які супроводжуватимуться відео-уроками, інтерактивними іграми за допомогою ігрових цифрових ресурсів. У кожному модулі буде вивчатись лексика за певною тематикою.

Отже, впровадження ігрових цифрових ресурсів у навчальний процес є важливим кроком для кращого засвоєння знань, удосконалення вмінь та комунікативних навичок. Гейміфікація допомагає ефективно навчати письму,

читанню, мовленню та мотивує співпрацю і взаємодію між учасниками. Варто лише експериментувати в повсякденній навчальній практиці, адже вони допомагають порушити закономірності та звички. Гейміфікація освітнього процесу, на нашу думку, безсумнівно є більш ефективною у навчанні сучасних учнів та студентів порівняно з традиційними методами і вдало доповнює їх. З огляду на це, важливим має бути помірне впровадження гейміфікації в освітній процес.

Найбільш важливими критеріями інтерактивної платформи для навчання лексики є безпека системи; легкий, інтуїтивно-зрозумілий веб-інтерфейс; наявність в системі функцій, які застосовуються для організації електронного навчання із застосуванням дистанційних освітніх ігрових технологій – розробка та редагування курсів, набір елементів курсу, підтримка української мови, модульність курсу. Платформа спиратиметься на принципи Хуанга та Сомана. Однак, ми можемо додати ще такі положення:

- широкий вибір способів перевірки знань;
- тьюторська підтримка, а також контроль успішності та прогресу учнів / студентів;
- велика кількість доступних форм навчальної діяльності;
- систематизований матеріал відповідно до сучасних засобів навчання

Перспективами дослідження є розроблення платформи з поліфункційними ігровими технологіями для розвитку і популяризації напряму гейміфікації в українських ЗВО.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алдер Х. НЛП: современные психотехнологии. СПб. : Питер, 2000. 160 с.
2. Аликина Е. Ю. Особенности функционирования метафоры в туристическом дискурсе. *Вестник Пермского университета*. 2010. Вып. 4. С. 38.
3. Арутюнова Н. Д. Дискурс. Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В. Н. Ярцева. М : Сов. энцикл., 1990. 387 с.
4. Асмолов А. Г. Психология личности : Учебник. М., 2001. 416 с.
5. Атакъян Г. С. Прагматика языка туристической рекламы : автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Майкоп, 2010. 25 с.
6. Ахутина Т. В. Роль правого полушария в построении текста. М., 2009. 38 с.
7. Бацевич Ф. С. Нариси з лінгвістичної прагматики : монографія. Львів : ПАІС, 2010. 336 с.
8. Бацевич Ф. С. Основы коммуникативной лингвистики. К. : Академія, 2004. 344 с.
9. Бондар О. І. Сучасна українська мова: Фонетика. Фонологія. Орфоепія. Графіка. Орфографія. Лексикологія. Лексикографія : навч. посіб. К., 2009. 149 с.
10. Брудный А. А. Понимание и общение. М. : Знание, 1989. 64 с.
11. Бэндлер Р. Структура магии. Л., 2010. 159 с.
12. Волкова А. И. Основы психологии рекламы для студентов колледжей. Ростов на Дону : Феникс, 2005. 415 с.
13. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического. М., 1981. 400 с.
14. Горин С. А вы пробовали гипноз. М., 2011. 200 с.
15. Дейк Т. А. ванн. Стратегии понимания связного текста. *Новое в зарубежной лингвистике. Когнитивные аспекты языка*. М. : Прогресс, 1998. Вып. № 23. 410 с.
16. Деркс Л. Сущность НЛП. Ключи к изменению личности. М., 2000. 704 с.

17. Дилтс Р. Фокусы языка. Изменение убеждений с помощью НЛП. Манчестер, 2010. 241 с.
18. Жаботинская С. А. Концептуальный анализ: типы фреймов. Черкассы, 1998. 34 с.
19. Звегинцев В. А. О цельнооформленности единиц текста. М. : Наука, 1980. 241 с.
20. Звегинцев В. А. Предложение и его отношение к языку и речи. М., 1976. 309 с.
21. Иванов В. Ф. Основні теорії масової комунікації і журналістики. К. : Центр Вільної Преси, 2010. 258 с.
22. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград : Перемена, 2002. 477с.
23. Кисельова А. А. Іміджеві домінанти ведучого в теледискурсі. Одеса, 2011. 20 с.
24. Ковалевська Т. Ю. Актуальні напрями дослідження вербального впливу. *Одеський лінгвістичний вісник*, 2014. С. 140.
25. Ковальчук І. В. Вербальні та невербальні засоби маркування товарів у сучасному англomовному комунікативному просторі : дис. ... канд. філол. наук : К., 2015. 237 с.
26. Концепт движения в языке и культуре. М. : Индрик, 1996. 384 с.
27. Космеда Т. Комунікативна компетенція Івана Франка: міжкультурні, інтерперсональні, риторичні виміри. Львів, 2006. 326 с.
28. Коцюк Л. М. Визначення україномовними та російськомовними науковцями поняття «корпусна лінгвістика». Львів, 2001. 195 с.
29. Красных В. В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность. М. : Изд-во Диалог, МГУ, 1998. 352 с.
30. Красных В. В. «Свой среди чужих»: миф или реальность. М. : ИТДГК Гнозис, 2003. 375 с.
31. Кутуза Н.В. Рекламний дискурс : аспекти впливу. Київ, 2015. 288 с.

32. Лакомська І. В. Семантика і структура фразеологізмів у газетних заголовках. Одеса, 2018. 26 с.
33. Локк Дж. Опыт о человеческом разуме. М., 1968. 300 с.
34. Марецький В. А. Російсько-український термінологічний словник. К.: УДУХТ, 1994. 154 с.
35. Мартінек С. В. Український асоціативний словник : у 2 т. Львів : Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2007. Т. 1. 344 с. Т. 2. 468 с.
36. Михайлов Н. Н. Английский язык для направлений «Сервис» и «Туризм». М. : Академия, 2011. 198 с.
37. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы: М. : ИНФРА-М, 2009. 230 с.
38. Николаева Т. М. Краткий словарь терминов лингвистики текста. *Новое в зарубежной лингвистике. Лингвистика текста*. М. : Прогресс, 1978. Вып. № 3. 472 с.
39. Олексюк О.М. Лексико-семантичні домінанти сугестивного дискурсу реклами : дис. ... канд. філол. наук. Одеса, 2012. 214 с.
40. Остин Дж. Л. Слово как действие. Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. М. : Прогресс, 1986. С. 22–129.
41. О'Коннор Дж. Введение в НЛП. Детройт, 2005. 221 с.
42. Павленко В. П. Нові та нетрадиційні психологічні теорії. Суми, 2017. 278 с.
43. Петрик В. Сутність інформаційної безпеки держави, суспільства та особи. Київ, 2000. 121 с.
44. Пилипенко А. В. Телевидение как средство нейролингвистического программирования. Тамбов, 2004. 58 с.
45. Полюга Л. Абстрактні значення слова в лексико-семантичній парадигмі. К., 2015. 221 с.
46. Поняття, структура та різновиди веб-сайтів. Автоматизоване розроблення веб-сайтів. Режим доступу : <http://www.ndu.edu.ua/liceum/web.pdf>.
47. Почепцов Г. Теория коммуникации. М., 2001. 650 с.

48. Різун В. В. Меси : тексти лекцій. К. : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2003. 118 с.
49. Різун В. Методи наукових досліджень у журналістикознавстві : навч. посібник.[2-ге вид., перероб. і доп.]. К. : Преса України, 2008. 144 с.
50. Рожнов В. Е. Гипнотерапия. М., 2010. 157 с.
51. Романюк С. Комунікативні стратегії й тактики реалізації сугестивного впливу в дискурсі американської комерційної реклами. К., 2009. 242 с.
52. Серажим К. Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архітектоніка, варіативність: [на матеріалах суч. газетн. публіцистики] : монографія. К., 2002. 392 с.
53. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. К., 2006. 324 с.
54. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми : Підручник . Полтава : Довкілля. К., 2008. 712 с.
55. Славінська М.С. Лексико-семантичні сугестони соціальної реклами : дис. ... канд. філол. наук. Одеса, 2019. 292 с.
56. Слобин Д. Психолінгвістика. М., 1976. 336 с.
57. Словник української мови : в 11 т. [Текст] К. : Наукова думка, 1970–1980.
58. Смит С. Жесткая книга о том, как убедить, загипнотизировать, заставить кого угодно. Маленькая книга сильнейших приемов гипноза и воздействия. Лондон, 2009. 314 с.
59. Станкевич Ю.В. Мовні сугестони в текстах політичної реклами : автореф. дис. ... канд. філол. наук. Одеса, 2011. 22 с.
60. Столяр М.Ю. Молодіжний сленг у постмодерній українській прозі : автореф. дис. ... канд. філол. наук. Одеса, 2018. 20 с.
61. Урдаева Ю. В. Речевое манипулирование в лингвистике. М., 2008. 200 с.
62. Филатова Н. В. Туристический дискурс в ряду смежных дискурсов: гибридизация или полифония. *Вестник МГОУ. Серия «Лингвистика»*, 2012. Вып. 3. 36 с.
63. Хомський Н. Роздуми про мову. К., 2000. 200 с.
64. Цветков Э. Психоника, или программируемый человек. М., 2005. 254 с.

65. Ценёв В. В. Психология рекламы. НЛП и 25 кадр. М., 2007. 224 с.
66. Чернявская В. Е. Дискурс как объект лингвистических исследований
Текст и дискурс. Проблемы экономического дискурса : Сб. науч. тр.
СПб : Петерб.гос. ун-та экономики и финансов, 2001. 324 с.
67. Шелестюк Е. В. Речевое воздействие: онтология и методология
исследования. М., 2014. 200 с.
68. Шукало І. М. Англомовний комп'ютерний рекламний дискурс :
семантичний та комунікативний аспекти (на матеріалі веб-сайтів
британських туристичних компаній) : автореф. дис. ... канд. філол. наук.
К., 2008. 23 с.
69. Щербак О. В. Впливова динаміка лінгвосеміотичних кодів у рекламному
дискурсі : дис. ... канд. філол. наук. Одеса, 2018. 289 с.
70. Яшенкова О. В. Основы теории мовної комунікації. К., 2010. 304 с.
71. Clark H. H. Managing Problems in Speaking. К., 2008. 210 p.
72. Crystal D. A dictionary of linguistics and phonetics. Oxford : Blackwell
Publishers. 1991. 234 p.
73. Dijk T. A. van. Ideology : A Multidisciplinary Approach. London : Sage. 1998.
147 p.
74. James T. Time Line Therapy: And the basis of Personality. London, 1988. 210
p.
75. <http://ena.lp.edu.ua/bitstream/ntb/6988/1/25.pdf>
76. <http://izron.ru/articles/aktualnye-voprosy-i-perspektivy-razvitiya-gumanitarnykh-nauk-sbornik-nauchnykh-trudov-po-itogam-mezh/sektsiya-24-prikladnaya-i-matematicheskaya-lingvistika-spetsialnost-10-02-21/turisticheskiy-diskurs-i-ego-zhanrovy-osobennosti/>
77. <http://lingvodnu.com.ua/arxiv-nomeriv/lingvistika-lingvokulturologiya-tom-7-2014/k-voprosu-o-lingvisticheskom-statuse-turisticheskogo-diskursa/>
78. http://moodle.znu.edu.ua/pluginfile.php?file=/103351/mod_resource/content/1/
79. <https://naub.oa.edu.ua/2014/traktuvannya-terminu-dyskurs-u-suchasnij-linhvistytsi/>

80. <https://studopedia.info/1-41523.html>
81. <https://www.slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%95%D0%9B%D0%95%D0%9A%D0%A2%D0%A0%D0%9E%D0%9D%D0%9D%D0%98%D0%99%20%D0%A1%D0%9B%D0%9E%D0%92%D0%9D%D0%98%D0%9A>
82. Huxly A. The Doors of Perception. London, 1954. 63 p.
83. Wikipedia. Електронний on-line словник [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://ru.wikipedia.org/wiki/>