

Міністерство освіти і науки України  
Національний університет  
«Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка  
Філологічний факультет  
Кафедра іноземної філології та освітніх технологій

**ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В  
ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ  
АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

Робота на здобуття  
освітнього ступеня «магістр»  
спеціальності 014 Середня освіта  
(Англійська мова та зарубіжна література)  
магістрантки II курсу, групи МА 21  
**Балацької Зорини Богданівни**

Науковий керівник:  
кандидат педагогічних наук, доцент  
**Мацнєва Оксана Анатоліївна**

Чернігів 2025

Роботу подано до розгляду «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

Магістрантка \_\_\_\_\_ Зорина БАЛАЦЬКА

Науковий керівник \_\_\_\_\_ Оксана МАЦНЄВА

Рецензент \_\_\_\_\_ Світлана ЛИТВИН

Кваліфікаційна робота розглянута на розширеному засіданні кафедри  
іноземної філології та освітніх технологій

протокол № \_\_\_\_ від «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

Магістрант допускається до захисту роботи в екзаменаційній комісії.

В.о. завідувача кафедри іноземної філології

та освітніх технологій \_\_\_\_\_ Світлана ГЕРГУЛЬ

## ЗМІСТ

|                                                                                                                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП .....                                                                                                                                                               | 5  |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ<br>ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ<br>АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ.....                   | 9  |
| 1.1. Поняття гейміфікації, її сутність та принципи.....                                                                                                                   | 9  |
| 1.2. Дидактичні передумови використання гейміфікації.....                                                                                                                 | 13 |
| 1.3. Переваги та недоліки використання гейміфікації в освітньому процесі .                                                                                                | 17 |
| 1.4. Аналіз гейміфікованих платформ та інструментів для вивчення іноземних<br>мов.....                                                                                    | 21 |
| 1.5. Поняття лексичної компетентності: її складові, значення та роль.<br>Специфіка розвитку лексичних навичок у старшій школі .....                                       | 28 |
| Висновки до розділу 1 .....                                                                                                                                               | 34 |
| РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ<br>В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ОНЛАЙН-<br>ПЛАТФОРМ .....                                         | 36 |
| 2.1. Етапи формування лексичної компетентності в учнів старшої школи<br>засобами гейміфікованих онлайн-платформ.....                                                      | 36 |
| 2.2. Комплекс вправ для формування лексичної компетентності в учнів<br>старшої школи засобами гейміфікованих онлайн-платформ .....                                        | 41 |
| Висновки до розділу 2 .....                                                                                                                                               | 46 |
| РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА МЕТОДИКИ<br>ФОРМУВАННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛОМОВНОЇ<br>ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКОВАНИХ<br>ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ..... | 47 |
| 3.1. Діагностика рівня сформованості англомовної лексичної компетентності<br>учнів старшої школи .....                                                                    | 47 |

|                                                                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.2. Хід дослідницько-експериментальної роботи та аналіз результатів експериментального дослідження .....                              | 52 |
| 3.3. Методичні рекомендації щодо інтеграції гейміфікації у процес формування англомовної лексичної компетентності старшокласників..... | 56 |
| Висновки до розділу 3 .....                                                                                                            | 60 |
| ВИСНОВКИ.....                                                                                                                          | 62 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....                                                                                                        | 65 |
| ДОДАТКИ.....                                                                                                                           | 71 |

## ВСТУП

Стрімкі інтеграційні тенденції у світовому просторі та неухильне зростання потреби у вільному володінні англійською мовою диктують необхідність модернізації освітніх підходів і пошуку ефективних шляхів засвоєння мовного матеріалу. У цьому ракурсі особливої уваги заслуговує гейміфікація, яка виступає перспективним інструментом для стимулювання пізнавальної активності здобувачів освіти, формування позитивного освітнього середовища та підвищення якості опанування лексики.

Попри наявність у сучасній педагогічній науці широкого спектра традиційних та новітніх методик викладання іноземних мов, далеко не всі вони здатні повною мірою задовольнити запити нинішнього покоління учнів. Гейміфікація, сутність якої полягає в інтеграції ігрових механізмів у неігровий контекст, відкриває нові горизонти для підвищення інтересу до навчальної діяльності та формування стійкої внутрішньої мотивації. Ця методика сприяє активному залученню школярів до освітнього процесу, розвитку їхніх когнітивних навичок та оптимізації рівня засвоєння іншомовного матеріалу.

Огляд чинної нормативної бази, зокрема Державного стандарту базової середньої освіти, засад Концепції «Нова українська школа» та навчальних програм з іноземних мов, підтверджує нагальність впровадження інноваційних методів, що відповідають викликам сьогодення. Варто зазначити, що хоча гейміфікаційні технології набули поширення в різних освітніх галузях, їхній потенціал саме у площині розвитку англomовної лексичної компетентності учнів старших класів залишається вивченим недостатньо. Актуалізується питання результативності застосування таких ігрових елементів, як система винагород, рейтинги, змагання та інтерактивні вправи, під час роботи з лексичним матеріалом.

Проблематика викладання іншомовної лексики в контексті різних видів мовленнєвої діяльності знайшла відображення у наукових доробках багатьох учених. Методологічні аспекти формування лексичної компетентності розробляли такі відомі науковці та філологи, як Ю. Безкоровайна, О. Бігич, Н.

Бориско, О. Коломінова, В. Коростельов, Ю. Кудряшов, З. Кузьменко, С. Лейко, М. Ляховицький, Р. Мартинова, П. Натіон, С. Ніколаєва, В. Новосьолова, Л. Олесюк, Ю. Пассов, В. Редько, Дж. Робінсон, Н. Складенко, С. Смоліна, Л. Тарвін, О. Тарнопольський. Питання ефективності впровадження ігрових практик у процес вивчення іноземних мов досліджували Т. Паньків, Т. Свиридчук, Л. Шелдон. Попри те, що використання прийомів гейміфікації для формування лексичної компетентності школярів частково розглядалося в науковій літературі, окреслена проблема потребує більш ґрунтовного та системного висвітлення.

**Актуальність дослідження** методики навчання англійської мови за допомогою гейміфікації зумовлена сучасними тенденціями розвитку освіти, які спрямовані на підвищення мотивації та ефективності освітнього процесу. Вивчення цієї теми дозволить не лише виявити ефективні методики використання гейміфікації, але й сприятиме покращенню якості мовної освіти, підвищенню рівня підготовки учнів до міжнародної комунікації та майбутньої професійної діяльності.

Тому можна стверджувати, що дослідження методики застосування гейміфікації у процесі формування англомовної лексичної компетентності є важливим як у теоретичному, так і в практичному вимірах. Воно сприятиме розвитку методологічної бази викладання англійської мови, вдосконаленню навчальних програм та посиленню мотивації учнів до вивчення іноземної мови, що й відображено у темі роботи «Використання методу гейміфікації в процесі формування в учнів старшої школи англомовної лексичної компетентності».

**Об'єктом дослідження** є процес формування в учнів старшої школи англомовної лексичної компетентності.

**Предметом дослідження** є методика формування в учнів старшої школи англомовної лексичної компетентності за допомогою методу гейміфікації.

**Мета дослідження** полягає у теоретичному обґрунтуванні, практичному розробленні та експериментальній перевірці методики формування в учнів

старшої школи англомовної лексичної компетентності за допомогою методу гейміфікації.

**Досягнення визначеної мети вимагало вирішення таких завдань:**

- проаналізувати поняття гейміфікації та її роль в освітньому процесі;
- виявити особливості лексичної компетентності учнів старшої школи;
- дослідити можливості та функції інтерактивних онлайн-платформ, які сприяють вивченню лексичного матеріалу;
- розробити комплекс вправ для формування в учнів старшої школи лексичної компетентності з використанням інтерактивних онлайн-платформ;
- провести експериментальне дослідження ефективності розробленої методики;
- проаналізувати отримані результати та сформулювати висновки.

Для вирішення поставлених завдань використано такі **методи дослідження**: вивчення вимог чинної програми до формування лексичної компетентності учнів старшої школи; аналіз наукової літератури з психології, педагогіки, методики навчання іноземних мов та досліджень у сфері гейміфікації; методичний експеримент, анкетування, хронометрування, тестування.

**Наукова новизна дослідження** полягає в тому, що в ньому теоретично обґрунтовано методику впровадження гейміфікації для навчання учнів старшої школи; теоретично обґрунтовано систему вправ для формування лексичної компетентності з використанням методу гейміфікації; запропоновано методичні рекомендації щодо використання інтерактивних онлайн-платформ в освітньому процесі.

**Практична цінність роботи**: створено комплекс вправ для формування в учнів старшої школи англомовної лексичної компетентності з використанням методу гейміфікації. Результати дослідження можуть бути корисними для вчителів англійської мови, розробників навчальних програм і

методичних посібників, а також для адміністрацій шкіл, які прагнуть упроваджувати інноваційні підходи в освітній процес.

**Апробація результатів дослідження** відбулась на Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих науковців і студентів «Філософія, філологія, культура, освіта: слово молоді» (м. Чернігів, 25 березня 2025 року). Результати дослідження знайшли відображення в публікації [2].

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного з розділів, загальних висновків, додатків, списку використаної літератури (46 найменувань, з них – 10 іноземною мовою). Повний обсяг кваліфікаційної роботи становить 98 сторінок, основний зміст викладено на 64 сторінках комп'ютерного тексту. Робота містить таблиці, загальним обсягом 2 сторінки та 43 рисунки.

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

### **1.1. Поняття гейміфікації, її сутність та принципи**

Попри те, що термін «гейміфікація» увійшов до наукового обігу відносно недавно, швидко набувши популярності як інструмент підвищення ефективності діяльності, окремі його компоненти мають глибоке історичне коріння. Ще понад століття тому маркетингові стратегії компаній включали системи лояльності та заохочень, спрямовані на стимулювання купівельної активності та розширення клієнтської бази. З часом цей інструментарій еволюціонував, інтегруючи різноманітні ігрові елементи для досягнення комерційних цілей.

У науковому дискурсі, зокрема в матеріалах 47-ї Гавайської міжнародної конференції з системних наук, гейміфікацію трактують як упровадження ігрових практик і механізмів у неігровий контекст задля активізації користувачів у вирішенні поставлених завдань. Дослідження підтверджують позитивну динаміку застосування цього підходу в таких сферах, як взаємодія зі споживачами, фізична культура, інвестиційний менеджмент, контроль якості даних та освіта [35].

Водночас К. Сален та Е. Циммерман ще у 2003 році характеризували гейміфікацію як систему, де учасники залучаються до вирішення штучного конфлікту, регламентованого правилами, із кількісно вимірюваним результатом. Ключовою відмінністю від традиційної гри є фокусування на конкретній навчальній меті та кінцевому результаті, а не на процесі гри як такому. Ігрові елементи тут синтезуються з реальними життєвими ситуаціями для корекції та мотивації поведінки [43].

Розвиваючи цю думку, Г. Зіхерман (G. Zichermann) наголошує, що сутність гейміфікації полягає у використанні ігрових механік для активізації

внутрішніх стимулів людини, що базується на природній нейрофізіологічній потребі мозку в заохоченні. Упровадження системи винагород (призи, бали, бонуси) та елементів рольових ігор у неігрові процеси дозволяє суттєво підвищити рівень залученості та мотивації аудиторії.

Стосовно сфери загальної середньої освіти, використання ігрових технологій повинно корелювати з віковими особливостями учнів. Як зазначає О. Макаревич, гейміфікація виступає природною формою активності дитини, що дозволяє трансформувати складну та рутинну навчальну працю в захопливий процес, значно підвищуючи її результативність [15, с. 276].

Для ґрунтовного аналізу цього феномену необхідна чіткість термінологічного апарату. Н. Абабілова розглядає термін «гейміфікація» як результат транскодування, де іншомовна основа адаптується засобами мови-реципієнта, що є характерним для сучасних запозичень [1].

На сучасному етапі освіта є однією з ключових сфер застосування гейміфікації, де вона тісно переплітається з концепцією мікронавчання. Зазначене поняття, введене Г. Гаслером у 2004 році, передбачає подачу матеріалу невеликими смисловими блоками з короткими інтервалами, що створює сприятливі умови для інтеграції ігрових механік [33]. Ч. Вебер у своїй концепції «швидкого навчання» також акцентував на ефективності роботи з малими обсягами інформації [45].

Т. Хаг підтверджує доцільність такого підходу у старшій школі та системі підвищення кваліфікації, вказуючи на важливість мотиваційного фактора та практичної спрямованості навчання [36]. Прикладом успішної реалізації цих принципів є курс «Immersive Landscape» в Гарвардському університеті та діяльність школи «Quest to Learn» у Нью-Йорку, які демонструють, що гейміфікація – це глибинний процес перебудови освітнього середовища, а не поверхневе використання ігрових атрибутів.

Сучасна освітня гейміфікація постійно розвивається, і дедалі частіше з'являються нові інноваційні підходи. Наприклад, у 2018 році в одній із шкіл міста Глівіце (Польща) успішно інтегрували ігрові елементи у вивчення

літератури: учні створювали власну гру за мотивами художнього твору. Такий підхід давав можливість глибше осмислити матеріал і водночас зануритися у світ класики.

Схожу ідею реалізував учитель географії Девід Гантер, який вирішив відійти від традиційного викладання. Він запропонував учням захопливу гру із сюжетом, що відповідає інтересам сучасних підлітків (події розгорталися у світі зомбі). Щоб просуватися в грі, школярі мали опановувати знання з географії – зокрема, питання міграції, рельєфу та клімату.

В Україні одним із перших успішних гейміфікованих освітніх проєктів стало середовище UNIT Factory, створене для 900 студентів, які навчаються програмування. Проєкт заснований на методиці французької школи «42», що передбачає навчання через взаємодію студентів та використання ігрових механік. Такий підхід допомагає здобувати практичний досвід, розв'язувати реальні задачі, працювати в команді та розвивати критичне мислення в умовах гейміфікованого середовища.

Гейміфікація ґрунтується на кількох **ключових принципах**, які роблять її ефективною:

Першим з цих принципів є *мотивація*. Гейміфікація використовує як внутрішню, так і зовнішню мотивацію. Це означає, що гравці не тільки отримують винагороди, але й досягають цілей та задоволення від процесу.

Не менш важливим є позитивний *зворотний зв'язок* у вигляді повідомлень про досягнення або прогрес, що допомагає користувачам зрозуміти, як вони можуть покращити свої результати.

У школі учням важливо бачити свій *прогрес*. Його можна відслідковувати за оцінками. Проте з використанням гейміфікації на уроках він може простежуватись через рівні, бали, бейджі. Вони можуть давати відчуття просування вперед та більшої впевненості. При цьому вчителю не слід обирати занадто легкі та занадто важкі, має бути баланс складності завдань.

Одним із важливих принципів є змагання. Можливість як індивідуальної конкуренції, так і командної роботи підвищує зовнішню мотивацію. Зазвичай командні завдання та одиночні змагання вимагають швидкого виконання завдань, саме тому щоб бути на вершині рейтингу, учні мають знати навчальний матеріал.

Останній принцип гейміфікації передбачає використання ігрових сценаріїв або місій для занурення в процес навчання. Найефективніше цей принцип можна реалізувати під час уроку, який передбачає міжпредметні зв'язки. Проте підготовка сценарію може забрати велику кількість часу, що є однією з причин, чому вчителі не часто втілюють цей принцип у життя. Ще однією причиною є вікові особливості учнів, які іноді вважають, що такі форми організації роботи не відповідають їхнім інтересам.

У сучасних реаліях феномен гейміфікації здійснює глибокий, хоча часом і прихований вплив на повсякденне існування кожної людини, адже ми не завжди повною мірою усвідомлюємо ступінь інтеграції ігрових елементів у наше життя. Безперервний інформаційний потік, що щохвилини транслюється через екрани смартфонів, ноутбуків та стаціонарних комп'ютерів, часто подається у модифікованому ігровому форматі або ж сприймається користувачами крізь призму розваги, проте це не стає на заваді використанню таких механік як потужного стимулу для особистісного зростання та розкриття власного потенціалу. Ринок гейміфікованих технологій та продуктів демонструє стрімку динаміку розвитку як на теренах України, так і в глобальному масштабі, оскільки такий підхід дозволяє ефективно залучати нові цільові аудиторії та розширювати коло користувачів.

Паралельно з цим спостерігається активна імплементація ігрових методик безпосередньо в освітній процес, що має на меті підтримання стабільно високого рівня зацікавленості студентів та підвищення загальної ефективності їхньої навчальної праці. Мотиваційні стратегії, що базуються на принципах гейміфікації, поступово стають одним із найрезультативніших

інструментів взаємодії, що підтверджується практикою як великих корпоративних структур, так і окремих осіб.

Водночас перед науковою спільнотою постає нагальне завдання чіткого розмежування та диференціації конструктивного використання ігрового потенціалу від гри як самоцілі, адже неконтрольоване занурення у віртуальний ігровий простір здатне завдати шкоди психічному та фізичному здоров'ю людини, а також негативно вплинути на її соціальну адаптацію та самореалізацію, що вимагає вкрай виваженого та обережного ставлення до впровадження цього інструменту. Саме ґрунтовне дослідження особливостей імплементації гейміфікації у різноманітні сфери діяльності, а також визначення тонкої межі між її безперечною користю та потенційною шкодою, окреслюють важливі перспективи подальших наукових пошуків у цьому напрямі [23].

У результаті опрацювання термінів, пов'язаних із гейміфікацією, було визначено, що гейміфікація – це впровадження ігрових технологій у неігрове середовище з метою підвищення залученості учнів та стимулювання їх мотивації до навчання. Її основу становлять такі ключові елементи, як зворотний зв'язок, можливість відстежувати власний прогрес, система балів і рівнів, різні форми винагород та мотиваційні механізми. Було з'ясовано, що гейміфікація постає як дієвий інструмент активізації пізнавальної діяльності школярів під час засвоєння лексичного матеріалу. Її застосування у формуванні англомовної лексичної компетентності узгоджується з актуальними освітніми запитами й тенденціями, зокрема орієнтацією на діяльнісний та особистісно спрямований підхід до навчання.

## **1.2. Дидактичні передумови використання гейміфікації**

Визначення «гейміфікація» можна знайти в різних тлумачних словниках. У кембриджському словнику дається таке визначення: гейміфікація – це практика перетворення діяльності в щось більш схоже на гру для того, щоб зробити її більш цікавою [29]. В оксфордському словнику

гейміфікацію визначають як застосування типових елементів гри (наприклад, набирання балів, змагання з іншими, правила гри) до інших сфер діяльності, як правило, як техніки інтернет-маркетингу для заохочення взаємодії з продуктом чи послугою [31].

Загалом поняття гейміфікації не набуло б такої широкої популярності, якби у 2012 році на платформі Coursera не було проведено онлайн-курс Gamification, розроблений К. Вербахом. Професор Університету Пенсільванії визначив гейміфікацію як застосування ігрових елементів та технологій проєктування ігор у неігрових сферах. На основі цього він виокремив три ключові складові поняття: по-перше, ігрові елементи; по-друге, технології проєктування ігор; по-третє, неігровий контекст.

Ігрові елементи – це не сама гра, а набір інструментів, що дають змогу створити ефект гри у процесі діяльності. До таких інструментів належать квести, рівні, досягнення, аватари, значки тощо.

Технології проєктування ігор означають алгоритми та методи, які забезпечують логічну організацію ігрових елементів та допомагають створити завершений цілісний продукт. Неігровий контекст охоплює будь-яку сферу діяльності (наприклад, бізнес чи освіту), де гра використовується не заради розваги, а для досягнення певних цілей, що не мають безпосереднього стосунку до самої гри.

Ю. Чоу [30], один з перших дослідників мотиваційної складової гейміфікації, вказує, що гейміфікація повинна включати деякі елементи, щоб бути цікавою.

Автор розробив структуру методу гейміфікації, яку назвав «Octalysis», що складається з елементів або основних механізмів, які повинні містити гейміфіковані завдання, щоб мотивувати та підтримувати учнів у зв'язку з новим досвідом навчання [30].

Структура розроблена з урахуванням внутрішньої та зовнішньої мотивації людини грати у гру або займатися будь-якою іншою діяльністю в

житті. Основні механізми, представлені Ю. Чоу [29], беруть до уваги особисту мотивацію, соціалізацію, страх помилятися, почуття досягнення тощо.

Ключовими, на наш погляд, механізмами, що забезпечують будь-яку успішну діяльність, мотивуючи учасників цієї діяльності на різноманітність рішень, є [29]:

- залучення – механізм, сутність якого полягає в усвідомленні важливості діяльності та розумінні, що учасник був спеціально вибраний для здійснення цієї діяльності;

- заохочення – це внутрішній механізм людини, який допомагає робити успіхи, розвивати навички і вирішувати проблеми задля досягнення мети. У цьому контексті термін «проблема» є основоположним, оскільки отримання вищезгаданих бейджів або трофеїв не має значення без подолання труднощів;

- креативність і зворотний зв'язок означає, що учасники залучені до творчої діяльності, тобто виконують завдання різними нетрадиційними способами, в результаті чого вони дізнаються нову інформацію. Обов'язковим у цьому випадку є зворотний зв'язок, тобто відповідь, критична оцінка керівника щодо якості виконання завдання;

- можливість втрат – цей механізм спрямований на формування передчуття негативних наслідків діяльності в разі невиконання або неякісного виконання завдання. Саме очікування «втрати» може більшою мірою мотивувати деяких учасників, аніж заохочення.

Сам К. Вербах визначив основну мету гейміфікації, як пошук шляхів мотивації людей. Тому слід детальніше зупинитись на розгляді мотивації в структурі гейміфікації.

На думку О.В. Луценко, існують два види мотивації – зовнішня та внутрішня мотивація [14, с. 71-77]. Перша – це мотивація, яка походить із зовнішнього світу, наприклад, можна бути мотивованими зовнішніми факторами, такими як гроші, винагороди, стипендії або навіть негативні типи, такі як прибирання кімнати, щоб уникнути покарання. Цей тип мотивації не викликає внутрішнього інтересу до тієї діяльності, якою людина займається.

Зовнішня мотивація не мотивує, щоб продовжувати займатися зазначеною діяльністю, коли винагорода/покарання зникає.

Протилежною є внутрішня мотивація, яка виходить зсередини людини: брати участь у грі, бо це весело, займатись певним видом спорту, бо це змушує відчувати емоції. Цей вид мотивації спонукає займатися без жодної винагороди, бо особа вважає, що це веселе, захоплююче або складне завдання.

Внутрішня мотивація набагато потужніша, ніж зовнішня, але, з іншого боку, її важче створити. Гейміфікація дозволяє забезпечити середовище та інструменти заохочення для людей займатися діяльністю, яка буде винагороджена в першу чергу емоціями, віртуальні нагороди в цьому випадку мають грати другорядну роль.

Складовими мотивації можуть бути:

- компетентність – коли учень вважає, що виконає завдання, яке було поставлене перед ним/нею;
- контроль та автономія – в цьому аспекті учень відчуває над собою контроль, коли бачить прямий зв'язок між своїми діями та результатом, і зберігає певну автономію, маючи вибір у тому, як саме виконати завдання;
- інтерес та значення – учень має інтерес до завдання або бачить сенс у його завершенні;
- зв'язаність – завершення роботи приносить учню соціальні нагороди, такі як відчуття приналежності до класу, або коли хтось хвалить учня, тим самим підтверджуючи його соціальну значущість [11].

Повертаючись до поняття гейміфікації, слід зазначити, що найчастіше поняття «гра» і «гейміфікація» вважаються синонімічними. Гейміфікацію розуміють як просте застосування ігор під час процесу навчання. Проте, слід розмежувати ці поняття, адже вони несуть в собі значну різницю.

Т.В. Войцях стверджує: «Грою є такий вид діяльності, мотивом для якої служить не результат, але власне процес, в якому відбувається відтворення і засвоєння певного соціального досвіду. Гра в освітньому процесі може виконувати низку функцій, основною з яких є розважальна, яка має на увазі

отримання задоволення в процесі гри, оскільки вона спрямована на те, щоб розважити, пробудити інтерес і надихнути. Також існує комунікативна функція, яка сприяє спілкуванню між учасниками гри, і коректуюча, яка вносить позитивні зміни до свідомості дитини» [1].

С.О. Переяславська та О.О. Смагіна зазначають, що гейміфікація полягає в створенні ігрової оболонки, яка застосовується в неігровому контексті і спрямована на досягнення реальних цілей. Сутність відмінності гейміфікації від інших ігрових практик полягає в тому, що реальність залишається реальністю і не перетворюється на гру, а введення ігрових установок в систему операцій навчання пов'язані з цією реальністю [19].

Аналіз дидактичних принципів та ідей засвідчив, що дієве впровадження гейміфікації можливе лише за умови дотримання ряду вимог: відповідність ігрових елементів навчальним цілям, оптимальне поєднання гри й навчального змісту, урахування когнітивних можливостей учнів.

Отже, гейміфікація є педагогічно раціональною методикою лише за наявності належного технічного забезпечення. Зокрема, важливим чинником є чітке структурування змісту та визначення ролі гри у досягненні освітніх цілей.

### **1.3. Переваги та недоліки використання гейміфікації в освітньому процесі**

Для того щоб забезпечити системність гейміфікації, необхідно використовувати деякі структурні елементи. У ході досліджень науковці [11] перевірили більше ста варіантів упровадження гейміфікації і виявили, що велика частина гейміфікованих систем базується на PBL (points, badges, levels): балах, бейджах і рейтингах. Розглянемо ці елементи детальніше.

1. Бейджі (або досягнення) – це спеціальні значки, які свідчать про досягнення певної мети. Вони використовуються для фіксації активності учнів, дозволяють візуально показати власні успіхи та порівнювати їх з результатами інших. Бейджі виступають своєрідним показником

репутації учня, тому отримання таких відзнак стає бажаною метою для багатьох.

2. Бали – це своєрідна винагорода за виконання завдань в освітньому процесі. Вони допомагають відстежувати поведінку, вести облік успішності та забезпечувати зворотний зв'язок. Набрані бали легко контролювати, що дає змогу вчителю оцінити результати за різними видами діяльності.
3. Рейтинг – показник, який відображає рівень успіхів учнів та їхнє положення серед інших. На відміну від балів і бейджів, рейтинги формують особливу конкурентну атмосферу, що може стати потужним мотиватором за умови правильно сформованого контексту.
4. Лідерборди – це таблиці лідерів, у яких відображаються учні з найкращими результатами. Вони показують досягнення у порядку спадання – від найбільшої кількості набраних балів до найменшої. Лідерборди зазвичай мотивують учнів сильніше, ніж звичайні рейтинги, оскільки акцентують увагу на лідерстві.
5. Рівні – структурована система прогресу, що передбачає поступове зростання значущості досягнень. Вони дарують учням відчуття розвитку та руху вперед.
6. Дайджести успіху – інформаційні добірки, що відображають результати діяльності або досягнення в певній тематичній сфері.
7. Інтерактивні елементи – різноманітні засоби для візуалізації освітнього процесу, які роблять його динамічнішим і зрозумілішим.

Усі ці компоненти допомагають зробити гейміфікацію більш структурованою, ефективною та мотивувальною для учнів.

Крім того, К. Капп зазначає: «Основою гейміфікації повинні також бути такі елементи ігор, як залученість, інтерактивність, розповідь, візуалізація персонажів і рішення проблем» [38].

Як і всі методи та прийоми формування лексичних навичок, гейміфікація має як переваги, так і недоліки. О.В. Захаровою, А. В. Грузд

здійснено порівняння традиційного підходу до навчання та гейміфікації в контексті вищої освіти, на основі зазначеного дослідження ми виокремили переваги та недоліки зазначених форм навчання в контексті старшої школи [8].

Так, *перевагами гейміфікації є:*

- можливість використання дистанційних форм навчання (як індивідуально, так і колективно);
- можливість користуватися різними новітніми технологіями;
- активізація творчих здібностей учня;
- розвиток креативного мислення;
- більший ступінь самостійності в навчанні;
- різнобічний виклад матеріалу викликає інтерес до навчання, що підвищує рівень засвоєння матеріалу.

Серед фундаментальних переваг функціонування онлайн-платформ чільне місце посідає їхня безбар'єрність, яка гарантує безперешкодний доступ до навчально-методичних комплексів та освітніх курсів для широкого кола здобувачів освіти. В умовах сьогодення, коли інтенсифікація глобалізаційних процесів та стрімкий розвиток цифрових технологій кардинально трансформували комунікаційний простір, саме можливість вільного користування освітніми ресурсами виступає детермінантою успішної пізнавальної діяльності. Завдяки існуванню та популяризації таких ресурсів, як Duolingo, Babbel або Coursera, реалізується можливість опанування іноземних мов у дистанційному форматі, що дозволяє організувати ефективний освітній процес без прив'язки до локації, фактично не полишаючи власного помешкання. Варто також акцентувати на тому, що значна частина сучасних платформ пропонує безоплатний доступ до фундаментальних навчальних модулів, що сприяє демократизації освіти та робить її досяжною для значно ширшого сегмента аудиторії, зменшуючи вплив фінансово-економічних обмежень на можливість здобуття якісних знань. Особливо показовим є приклад Duolingo, де гейміфікований формат сприяє зростанню мотивації та залученості учнів у процес опанування мови.

Ще однією суттєвою перевагою онлайн-платформ є гнучкість освітнього процесу. Старшокласники можуть самостійно визначати свій навчальний графік і темп роботи, що є особливо важливим для зайнятих людей або тих, хто поєднує роботу з навчанням. Такі інструменти, як My English Lab чи Rosetta Stone, дозволяють учням працювати тоді, коли їм зручно, повертаючись до потрібного матеріалу у будь-який момент. Це сприяє формуванню індивідуалізованої траєкторії навчання, що позитивно впливає на засвоєння знань.

Додатковою перевагою є значний рівень інтерактивності та використання мультимедійних інструментів. Відеоматеріали, аудіозаписи, інтерактивні завдання та можливість виконувати тести в режимі реального часу підвищують результативність навчання. Платформи Zoom і Google Classroom, наприклад, надають можливість проводити відеоконференції, ділитися екраном і брати участь у групових обговореннях, що робить дистанційний формат максимально наближеним до традиційних занять. Такий тип взаємодії також допомагає розвивати комунікативні навички, необхідні для успішного опанування іноземних мов.

Попри численні переваги, онлайн-платформи мають і певні недоліки, здатні вплинути на результативність навчання. Одним із найсуттєвіших обмежень є зменшення можливостей для прямої комунікації з учителем. Часто учні не отримують оперативного зворотного зв'язку або індивідуальних консультацій, що ускладнює опрацювання складних тем. Наприклад, у Coursera та edX перевірка виконаних робіт здебільшого автоматизована, що обмежує можливість отримати детальні пояснення чи рекомендації.

Ще однією проблемою є високі технічні вимоги. Для ефективного онлайн-навчання необхідні стабільне інтернет-з'єднання та сучасні гаджети. За відсутності належного обладнання або у разі низької якості зв'язку ефективність освітнього процесу помітно знижується. Наприклад, для повноцінної роботи у Zoom або Kahoot потрібно стабільне підключення,

інакше інтерактивні заняття можуть перериватися, що негативно впливає на якість навчання.

Крім того, різний рівень внутрішньої мотивації учнів також може ускладнювати роботу. Відсутність звичної структури занять і безпосереднього контролю з боку вчителя іноді призводить до того, що учні губляться, не можуть організувати свій час або швидко втрачають інтерес. Особливо це стосується масових онлайн-курсів (MOOCs), де велика кількість слухачів робить майже неможливим індивідуальний контроль успішності.

Отже, онлайн-платформи для вивчення іноземних мов мають як переваги, так і певні недоліки, які необхідно враховувати під час планування освітнього процесу. Важливо, щоб вчителі добре знали функціонал обраних платформ і активно застосовували їхні можливості, водночас беручи до уваги технічні й мотиваційні чинники, аби забезпечити максимально якісний результат навчання.

#### **1.4. Аналіз гейміфікованих платформ та інструментів для вивчення іноземних мов**

Для забезпечення результативної інтеграції гейміфікованих платформ в освітній процес педагогу необхідно орієнтуватися в актуальному контенті ринку вебресурсів, здійснюючи критичний аналіз переваг та недоліків провідних сервісів. При відборі інструментарію доцільно враховувати такі параметри, як ергономічність інтерфейсу, методичну доцільність наповнення, мультимедійний та інтерактивний потенціал, умови доступу (комерційний або безоплатний), варіативність тестових завдань, а також наявність механізмів зворотного зв'язку та контролю успішності. Інтерактивні платформи трактуються як цифрові середовища, спрямовані на навчально-пізнавальну діяльність та особистісний розвиток користувачів. У контексті викладання іноземних мов такі ресурси можуть слугувати як основним, так і допоміжним засобом навчання, проте, на відміну від традиційних підходів, вони потребують систематичного педагогічного супроводу та моніторингу.

Застосування цифрових платформ сприяє реалізації принципів індивідуалізації навчання, посиленню внутрішньої мотивації здобувачів освіти та оптимізації роботи викладача [26].

Окремий сегмент засобів гейміфікації становлять мобільні додатки, що демонструють високу ефективність у процесі формування іншомовної лексичної компетентності як під час аудиторної роботи, так і в самостійній діяльності учнів. Яскравим прикладом цифрового інструментарію для організації поточного контролю та діагностики знань є сервіс Kahoot.

Ця платформа дозволяє реалізувати ігрові форми роботи, зокрема вікторини та опитування, у синхронному режимі залучення всієї групи. Технічна реалізація передбачає використання учнями мобільних девайсів або комп'ютерів для надання відповідей, що оптимізує часові витрати та матеріальні ресурси. Використання сервісу передбачає попереднє моделювання вчителем навчальної ситуації відповідно до мети уроку, будь то перевірка засвоєння матеріалу чи презентація нової теми. Функціонал платформи дозволяє обирати готові шаблони або створювати авторські проєкти, інтегруючи тестові завдання різних типів (вибір варіанта, альтернативні питання, пазли тощо) з мультимедійним супроводом. Педагог має можливість налаштовувати параметри оцінювання, визначаючи часові ліміти та "вартість" правильних відповідей. Специфіка відображення інформації (питання на загальному екрані, кольорові символи-відповіді на девайсах учнів) вимагає стійкої концентрації уваги. Динаміка гри підтримується проміжною візуалізацією рейтингу учасників після кожного етапу, що стимулює змагальний ефект.

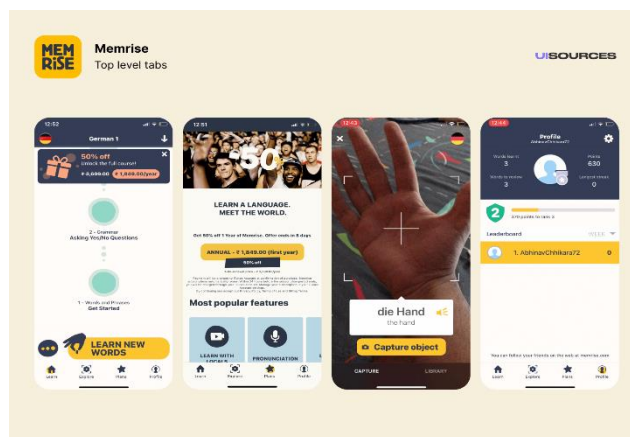
Водночас, ураховуючи залежність результатів від технічних чинників, зокрема швидкості інтернет-з'єднання, цей інструмент доцільніше використовувати для формувального оцінювання, підвищення емоційного фону заняття та залучення учнів до активної діяльності, а не для підсумкового контролю. Методично виправданим є застосування Kahoot на етапах актуалізації опорних знань або під час семантизації нових лексичних одиниць,

коли навіть помилкова відповідь сприяє запам'ятовуванню правильного варіанта через візуальне підкріплення [1].

Ще одна ігрова платформа для вивчення мов – **Memrise** (Рис. 1.1).

Вона має ряд переваг: ігрова форма навчання, використання мнемотехнічних прийомів, можливість спілкування з носіями мови, ресурс пропонує перевірені методи запам'ятовування, які мають наукову основу, навчання із зануренням. Водночас платформа має декілька недоліків: вона не підходить для початківців, а також має обмежені можливості для організації процесу вдосконалення граматичних навичок [42].

Рис. 1.1. Приклад інтерфейсу інтернет-додатку Memrise



Інтернет-додаток **Classcraft** (рис 1.2) розроблений на основі онлайн-гри і значно відрізняється від попередніх навчальних додатків. У ньому фактично розмивається межа між навчанням і грою, оскільки оцінювання учнів відбувається не традиційними балами чи рейтингами, а через прогрес у грі за шкалою НР/ХР/АР. Зареєструватися можна як учителем, так і учнем або батьком. На відміну від класичної системи оцінювання, Classcraft дає учням можливість брати активну участь у контролі власного освітнього процесу. Додаток також сприяє покращенню взаємовідносин між учнями, заохочуючи командну роботу та співпрацю.



Рис. 1.2. Приклад інтерфейсу інтернет-додатку Classcraft

**ClassDojo** є цифровим класним журналом, що зберігає основні функції традиційного журналу, проте робить процес оцінювання зручнішим та інтерактивнішим. Він дозволяє відзначати як позитивні, так і негативні аспекти поведінки та навчальної діяльності учня. Ідея створення сервісу виникла після опитування сотень учителів британським педагогом Семом, який з'ясував, що приблизно половина уроку витрачається на контроль дисципліни, а не на навчання.

Для роботи з ClassDojo учитель реєструється, створює бейджі, збирає статистику та розсилає завдання учням. Учні виконують завдання, прикріплюючи їх у вигляді текстових файлів, презентацій або інших форматів. Батьки також можуть стежити за успішністю своїх дітей (Рис 1.3).

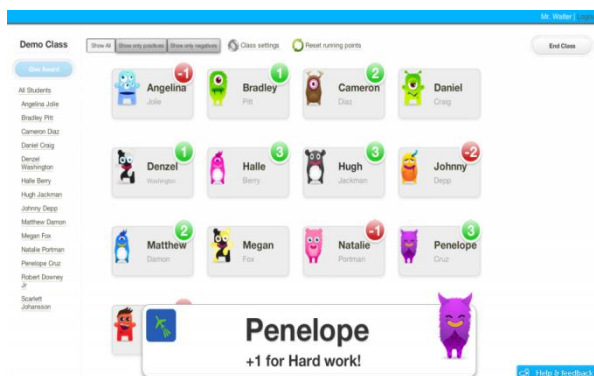


Рис. 1.3. Приклад інтерфейсу додатку Class Dojo

Платформа пропонує широкий спектр можливостей: контроль присутності та активності учнів, перевірку завдань і визначення найкращих робіт. Особливу увагу привертає інтерфейс із використанням аватарів, що робить навчання більш ігровим і привабливим. У додатку наочно представлені

такі механізми гейміфікації, як досягнення, контроль та соціальна взаємодія, а наявність рейтингу стимулює конкуренцію між учнями.

Ще однією популярною платформою є **Wordwall** (Рис. 1.4), яка зручна завдяки великій кількості готових ігор для навчання граматики, аудіювання та читання.



Рис. 1.4. Приклад інтерфейсу додатку Wordwall

Крім того, вчителі можуть створювати завдання для опрацювання лексики за конкретними підручниками. Сайт пропонує близько 30 шаблонів ігрових завдань, таких як вікторини, кросворди, анаграми чи вправи на складання правильного порядку слів. Додатково платформа дозволяє обирати фон для створення тематичної атмосфери на уроках. До недоліків належать обмеженість безкоштовної версії та менша функціональність у порівнянні з LearningApps.

LearningApps – це безкоштовна онлайн-платформа для створення інтерактивних навчальних вправ (Рис. 1.5).

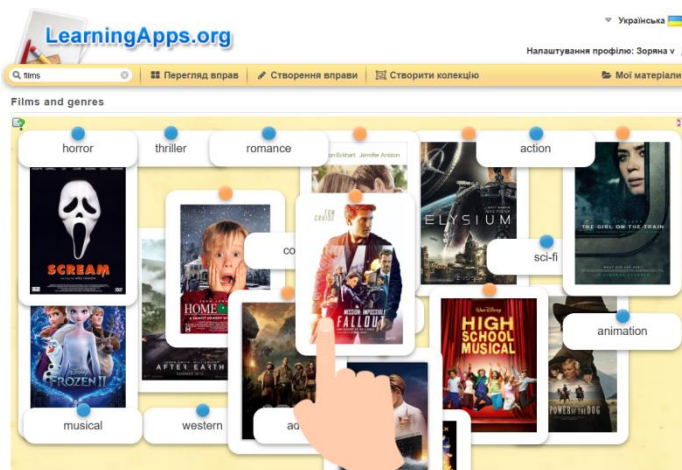


Рис. 1.5. Приклад інтерфейсу додатку LearningApps

Вона дозволяє викладачам та учням розробляти різноманітні завдання: вікторини, пазли, тести, асоціативні вправи тощо. Перевагою є наявність готових розробок інших учителів, хоча не всі з них підходять для конкретного уроку чи мети. Інтерфейс платформи простий та зрозумілий, що дозволяє створювати нові завдання навіть із мобільного телефону.

ISLCollective – це онлайн-платформа для обміну навчальними матеріалами, зокрема робочими аркушами, презентаціями та відеоуроками. Вона орієнтована переважно на викладачів іноземних мов. Саме відеозавдання можна використовувати в ігровому контексті. Вони створені на основі відео з YouTube. Такі завдання можна використовувати під час закріплення як граматичного, так і лексичного матеріалу. Сайт вирізняється зручним пошуком із застосуванням фільтрів: за рівнем, темою, типом завдань. Ще одна з переваг платформи – це автентичні матеріали улюблених фільмів, серіалів, мультфільмів та пісень (Рис. 1.6).

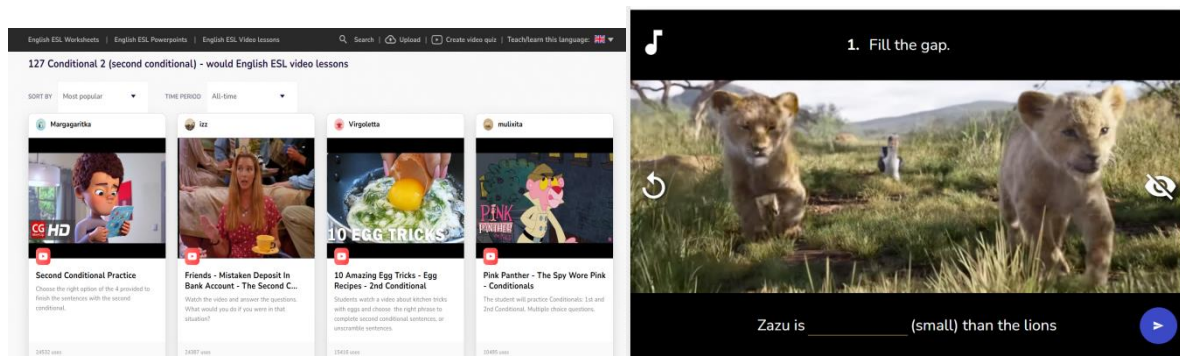


Рис. 1.6. Приклад інтерфейсу сайту ISLCollective

Варто наголосити, що сучасні інформаційні системи в освітньому просторі еволюціонували до рівня комплексних та гнучких інструментів, що здатні не лише ефективно доповнювати класичні педагогічні методики, але й функціонувати як автономні освітні середовища, інтегруючи передові цифрові рішення. Функціонал таких систем дозволяє здійснювати повномасштабну цифрову трансформацію рутинних освітніх процедур, починаючи від автоматизації процесів збору та перевірки письмових робіт і завершуючи впровадженням алгоритмів штучного інтелекту, які генерують рекомендації щодо побудови індивідуальних освітніх траєкторій з

урахуванням академічної успішності та персональних зацікавлень здобувачів освіти [22].

Попри широке розмаїття наявних на ринку навчальних онлайн-платформ, запорукою їхньої результативності та високої користувацької цінності є відповідність низці фундаментальних принципів.

Насамперед ключового значення набувають адаптивність та гнучкість функціоналу, що передбачає здатність системи динамічно підлаштовуватися під різні категорії користувачів, їхній вихідний рівень знань та специфічні потреби, забезпечуючи безперешкодну інтеграцію в різноманітні навчальні контексти. Не менш важливою є орієнтованість на користувача, що вимагає розробки інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу та ергономічного функціоналу, який базується на реальних потребах аудиторії та мінімізує технічні бар'єри. Забезпечення високого рівня інтерактивності через імплементацію таких методів, як відеоконтент, тренувальні вправи та віртуальні лабораторії, виступає потужним чинником залучення учнів до активної роботи та суттєво покращує якість засвоєння матеріалу. Конкурентоспроможність платформи в умовах стрімкого технологічного прогресу гарантується стратегією постійного оновлення контенту та розширення функціональних можливостей.

Невід'ємною складовою якісного ресурсу є наявність інструментів моніторингу та звітності, що надають зручні засоби для збору аналітичних даних та відстеження прогресу здобувачів освіти. Ураховуючи роботу з чутливою інформацією, критичним аспектом функціонування платформ є дотримання суворих стандартів безпеки для унеможливлення несанкціонованого доступу та гарантування конфіденційності даних.

Окремої уваги заслуговує принцип доступності, який регламентує забезпечення рівного доступу до навчальних матеріалів для осіб з обмеженими можливостями та різних груп користувачів, що згідно з міжнародними нормативами включає адаптацію змісту для різних когнітивних і фізичних можливостей, надання альтернативних форматів (наприклад, аудіоверсій або текстових супроводів), можливість індивідуального налаштування параметрів

інтерфейсу (шрифтів, кольорових схем), кросплатформеність для роботи на різних типах девайсів, а також наявність чітких інструкцій та технічної підтримки.

Практичний аналіз популярних платформ, таких як Kahoot або Wordwall, підтверджує їхнє активне використання з метою вдосконалення лексичної компетентності, оскільки ці інструменти успішно реалізують зазначені принципи через створення адаптивних інтерактивних вправ, що відповідають рівню знань учнів, стаючи ефективним засобом урізноманітнення процесу вивчення англійської мови та формування необхідних навичок у старшокласників.

### **1.5. Поняття лексичної компетентності: її складові, значення та роль. Специфіка розвитку лексичних навичок у старшій школі**

Лексична компетентність (ЛК) є ключовою складовою загальної мовної компетентності, оскільки вона визначає здатність учня ефективно сприймати, розуміти та продукувати висловлювання іноземною мовою. Розвиток лексичних навичок набуває особливого значення в старшій школі, де учні готуються до поглибленого володіння мовою, необхідного для вирішення соціальних, професійних та навчальних завдань.

У цьому розділі розглядаються поняття, складові, значення та роль ЛК, а також особливості формування лексичних навичок у старшокласників.

Згідно з визначенням С.Ю. Ніколаєвої, лексична навичка – це автоматизована дія (репродуктивна або рецептивна), яка забезпечує правильне лексичне оформлення власного мовлення та адекватне сприйняття чужого.

Лексична одиниця (ЛО) є базовою одиницею навчання лексики. ЛО може бути не тільки окреме слово, а й стійке словосполучення або навіть так зване "готове речення" (фраза, що не змінюється у мовленні).

Лексичні навички поділяються на два основні типи:

#### **1. Рецептивні лексичні навички**

Це автоматизоване сприймання та розуміння ЛО під час читання й аудіювання. Вони включають:

- ✓ упізнавання та ідентифікацію усних і письмових форм ЛО;
- ✓ співвіднесення ЛО з відповідним об'єктом, поняттям чи явищем;
- ✓ обґрунтоване здогадування про значення незнайомої ЛО за контекстом.

2. Репродуктивні лексичні навички – це автоматизоване використання ЛО в процесі говоріння та письма. Вони охоплюють:

- ✓ виклик ЛО зі сховища довготривалої пам'яті;
- ✓ відтворення ЛО у зовнішньому мовленні (вимова, написання);
- ✓ миттєве сполучення ЛО з іншими словами (лексична сполучуваність);
- ✓ вибір відповідного стилю мовлення (формальний/неформальний);

Лексичні навички є фундаментом усіх видів мовленнєвої діяльності (аудіювання, говоріння, читання, письма, перекладу), і, подібно до фонетичних і граматичних, характеризуються автоматизованістю, стійкістю та гнучкістю.

Лексичні знання – це результат пізнання лексичної системи іноземної мови, який відображається у свідомості учня у вигляді правил користування цією системою.

Ці знання охоплюють інформацію про:

- форми слова: усну і письмову;
- семантику: денотативне (основне) і конотативне (емоційне/додаткове) значення;
- цінність слова: його здатність мати синоніми, антоніми, омоніми, а також його стилістичну та соціокультурну забарвленість;
- сполучуваність: синтаксичні та лексичні обмеження щодо поєднання з іншими словами;
- словотвір: правила утворення слів (корені, префікси, суфікси, конверсія);

- структуру: основні поняття про будову слова;
- двомовні відмінності: подібність/розбіжності із лексичними системами рідної та іноземної мов;
- допоміжні засоби: типи словників;

Прикладом неспівпадіння може бути таке: слово "нога" в українській мові позначає одну частину тіла. В англійській та німецькій мовах для позначення "ноги" є два слова: leg/Bein (від стегна до щиколотки) та foot/Fuß (стопа). Також переклад речення "У нього в руках був букет квітів" залежить від розміру букета: маленький – in his hands; великий – in his arms.

Лексична усвідомленість є частиною загальної мовної усвідомленості – свідомого, рефлексивного підходу до мовних явищ, мовлення та власного процесу оволодіння іншомовною комунікативною компетентністю (ІКК).

Ця усвідомленість проявляється у здатності учня:

- рефлексувати над процесами формування ЛК і свідомо систематизувати набуті лексичні знання;
- свідомо реєструвати, розпізнавати та вживати ЛО різних рівнів, розуміючи закономірності їхнього функціонування;
- усвідомлювати свої індивідуальні особливості як "мовця" і "учня" в контексті оволодіння ЛК;
- аналізувати лексичний аспект власного мовлення та робити відповідні висновки для самокорекції [17, с. 50-57].

Навичку трактують як «психологічне надбання, завдяки якому суб'єкт здатен реалізовувати конкретну дію ефективно, з високою точністю та оперативністю, мінімізуючи витрати фізичних та психонервових ресурсів». Поняття «навичка» відображає сам факт адаптованості до певної операції, яка завдяки цьому здійснюється на автоматичному рівні, без суттєвого втручання свідомості у процес її регуляції [5, с. 2].

Під час вивчення іноземної мови мовленнєві операції здобувачів освіти повинні досягти найвищого ступеня досконалості, що гарантує концентрацію уваги особистості в момент здійснення мовленнєвої діяльності виключно на

змістовому наповненні власного висловлювання або інформації, яку вона сприймає візуально чи на слух.

Аби мовленнєва дія трансформувалася в навичку, їй необхідно набути ряду суттєвих характеристик: автоматизму, стабільності, пластичності, а також реалізовуватися без усвідомленого контролю форми, без надмірних зусиль та швидкого виснаження.

Автоматизованість виступає ключовою властивістю будь-якої навички. Вона передбачає високий темп, цілісність та плинність виконання операцій, поєднуючись із зниженням рівня свідомого напруження.

Стійкість навички виникає на етапі після її автоматизації. Замало лише довести дію до автоматизму, важливо забезпечити її сталість та резистентність до інтерферуючого впливу інших, вже засвоєних автоматизованих дій. Інакше кажучи, стійкість вимагає інтеграції окремих навичок для спільної роботи. До прикладу, після ізольованого тренування інтонації наказу та прохання, варто впровадити вправу, що поєднає обидві моделі, задля закріплення стійкості навички.

Гнучкість навички еволюціонує одночасно з автоматизованістю та стійкістю і розглядається у двох площинах:

- 1) спроможність застосування у нових, непередбачуваних умовах;
- 2) здатність оперувати новим мовним матеріалом (новою лексикою).

Пластичність граматичної навички, зокрема, досягається завдяки різноманіттю та варіативності ситуацій у тренувальних вправах та залученню в них значного обсягу лексики. Це дає змогу учневі виокремити універсальне, стале правило, що забезпечує функціонування навички в будь-якій комунікативній ситуації та її легкий «перенос» на будь-який незнайомий матеріал.

На противагу навичці, уміння визначається як вищий рівень досконалості конкретної діяльності, у нашому контексті – мовленнєвої.

Ключовими мовленнєвими вміннями, згідно з видами мовленнєвої діяльності (МД), виступають:

- уміння говорити (у діалогічній та монологічній формах);
- уміння писати;
- уміння аудіювати (сприймати інформацію на слух);
- уміння читати.

Уміння перекладати має комплексний характер: воно спирається на уміння аудіювати (для усного перекладу) та уміння читати (для письмового). Кожне уміння вибудовується на фундаменті власної групи навичок, які інтегруються та починають діяти як єдиний механізм у структурі вміння.

Продуктивні вміння формуються на базі репродуктивних навичок: граматичних: добір коректного морфологічного та синтаксичного оформлення мовної одиниці; лексичних: відбір, комбінування та вживання лексичних одиниць в усному або писемному мовленні; вимовних: навичок вірної артикуляції та інтонаційного оформлення; графічних та орфографічних: навичок графічної фіксації мовлення та грамотного написання слів відповідно до норм орфографії.

Рецептивні вміння (аудіювання та читання) ґрунтуються на рецептивних навичках: граматичних: ідентифікація граматичних форм та антиципація синтаксичних структур в усному чи письмовому тексті; лексичних: розпізнавання звукових чи графічних образів слів та їх безпосереднє усвідомлення; слухових: сприйняття та диференціація звуків, звукосполучень та інтонації в живому мовленні; перцептивних: зорове сприйняття та ідентифікація літер, буквосполучень та пунктуаційних знаків [17].

Загальна мовна свідомість пов'язана з процесами взаємодії лексики, фонетики та граматики у мовленні, а також із лінгвістичною спостережливістю здобувача освіти, його вмінням узагальнювати результати спостережень у формі вербальних та схематичних правил, спроможністю здійснювати контроль при вживанні слів під час комунікації. Адже лексичний матеріал вивчається не заради самого знання, а задля спілкування, використання його у комплексі з іншими засобами: фонетичними, граматичними, невербальними. Тобто викладання лексики не є самоціллю, а

виступає інструментом навчання всіх видів МД. Водночас учень повинен усвідомлювати складнощі формування ЛК та мати уявлення про шляхи їх подолання [28, с. 16-23].

Як свідчать підсумки теоретичного аналізу, лексична компетентність виступає невід'ємним компонентом комунікативної компетентності та передбачає здатність школярів сприймати, розуміти й застосовувати лексичні одиниці у релевантному контексті. Становлення цієї компетентності потребує системного підходу, опори на контекст, семантизації, повторення та активної імплементації здобутих знань у мовленнєвих ситуаціях, максимально наближених до реальних. Відтак, оптимальне забезпечення прогресу лексичних навичок у старшій школі потребує цілеспрямованості, а також врахування психолого-вікової специфіки учнів, зокрема їхньої потреби у самостійності, мотивації до суперництва та взаємодії в межах освітнього процесу.

## Висновки до розділу 1

У першому розділі теоретично обґрунтовано доцільність використання методу гейміфікації в процесі формування англомовної лексичної компетентності в учнів старшої школи. У ході роботи з'ясували, що гейміфікація – це сучасна педагогічна технологія, що передбачає впровадження ігрових прийомів в освітній процес з метою підвищення мотивації, залученості та ефективності навчання. Основними принципами гейміфікації є мотивація, інтерактивність, доцільність, цілеспрямованість і змагання, які відповідають віковим та психологічним особливостям учнів старшої школи.

Відповідність ігрових елементів навчальним цілям, наявність зворотного зв'язку, активна участь учнів та педагогічна підтримка і є тими дидактичними передумовами ефективного впровадження методу гейміфікації, які проаналізовано у розділі. Є низка переваг методу, зокрема: підвищення пізнавальної активності, розвиток критичного мислення, формування позитивного ставлення до навчання. Проте, виявлено й декілька недоліків, що пов'язані з необхідністю ресурсного забезпечення, ризиком втрати навчального фокусу та потребою в індивідуалізації ігрових завдань.

Особливу увагу було приділено аналізу сучасних гейміфікованих платформ, Quizlet, Kahoot, Wordwall тощо, які визначаємо як сучасні гейміфіковані платформи, що активно використовуються для формування та вдосконалення лексичних знань і навичок. Ці платформи забезпечують інтерактивність, адаптивність та зручний зворотний зв'язок, що значно полегшує процес формування лексичних навичок. Було уточнено зміст поняття «лексична компетентність», її складові (лексичні знання, навички та усвідомленість) та її роль у загальній комунікативній компетентності учнів. Визначено специфіку формування лексичних навичок у підлітковому віці, з урахуванням когнітивних, емоційних та соціальних чинників.

Отже, після такого теоретичного аналізу можемо стверджувати, що метод гейміфікації є методично обґрунтованим і перспективним у контексті

формування англомовної лексичної компетентності в учнів старої школи та актуальним на цьому відрізку розвитку освіти.

## **РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ**

### **2.1. Етапи формування лексичної компетентності в учнів старшої школи засобами гейміфікованих онлайн-платформ**

Проблема ефективного формування лексичної компетентності в учнів старшої школи засобами гейміфікованих онлайн-платформ набуває актуальності у процесі модернізації мовної освіти. Запорукою успішного оволодіння іноземною мовою, зокрема англійською, є вміння правильно та доречно вживати лексичні одиниці. Упровадження сучасних педагогічних технологій, серед яких гейміфікація посідає значуще місце, є одним із перспективних шляхів розвитку лексичної компетентності.

У цьому підрозділі розглянемо основні етапи формування лексичної компетентності в учнів старшої школи з використанням гейміфікованих методів навчання, прикладів наочної реалізації кожного з них та проаналізуємо ефективність застосування гейміфікації в освітньому процесі.

*Етап* – це відносно завершена частина процесу, яка характеризується специфічними цілями, методами та засобами діяльності, спрямованими на досягнення кінцевого результату.

У контексті формування навичок, етап – це певний рівень оволодіння навичкою, який охоплює послідовні дії: від первинного знайомства з матеріалом до повного автоматизованого застосування навички у різних ситуаціях. Навички формуються поступово, поетапно. Існують різні підходи до визначення кількості етапів, проте доцільним є виділення трьох основних етапів, що базуються на психологічних характеристиках дій учня, обсязі мовленнєвого висловлювання та якості навички:

Перший етап – орієнтовно-підготовчий.

На цьому етапі учні знайомляться з новим матеріалом – лексичним, граматичним або фонетичним – у певному контексті або ситуації. Вони

виконують окремі мовленнєві дії за зразком чи правилом. Основним завданням цього етапу є створення орієнтовної бази, необхідної для подальшого формування навички.

Другий етап – стереотипно-ситуативний або стандартизуючий. На ньому відбувається автоматизація дій учнів із новим матеріалом у стандартних ситуаціях. Основна робота ведеться на рівні слова, словосполучення або речення. Різноманітність вправ і ситуацій допомагає формувати не лише автоматизованість, а й гнучкість навички.

Третій етап – варіююче-ситуативний. На цьому етапі продовжується автоматизація дій учнів на рівні мінітексту та діалогічних єдностей. Новий матеріал використовується поряд із уже вивченим, що сприяє формуванню стійкості, а також підвищенню автоматизованості та гнучкості навички.

Для оволодіння навичками іншомовного спілкування необхідна система вправ, організована науково обґрунтовано, яка стане змістом наступних розділів.

У свою чергу, науковці київської методичної школи виділяють такі етапи формування лексичних навичок:

1. Ознайомлення з новими лексичними одиницями (ЛО).

Учні отримують знання про лексичну систему, правила користування нею та значення нових слів. Учитель презентує лексику в контексті, чітко вимовляючи слова. Семантизація може відбуватися перекладними (однослівний, багатослівний переклад, визначення) або безперекладними способами (демонстрація предметів, контекст, порівняння з іншими словами, опис значення іноземною мовою).

2. Автоматизація дій із новими ЛО.

На цьому етапі учень удосконалює мовленнєві навички через виконання некомунікативних та умовно-комунікативних вправ, що охоплюють усне мовлення і письмо. Нові ЛО застосовуються в різних ситуаціях, відповідно до комунікативної мети.

Існують різні історично сформовані підходи до навчання ЛО:

інтуїтивний – безпосереднє встановлення значення слова без опори на рідну мову, багаторазове відтворення та імітація;

свідомо-зіставний – значення і форма ЛО пояснюються через порівняння з рідною мовою; висловлювання обмежене навчальними завданнями;

функціональний – семантика ЛО через контекст, самостійне комбінування ЛО при оформленні думки, використання умовно-комунікативних вправ;

інтенсивний – багаторазове подання великого обсягу ЛО, повторення у контексті та кероване спілкування, розігрування етюдів.

Науковці київської методичної школи надають перевагу функціональному підходу, але враховують і ті принципи інших підходів, які його доповнюють [4, с. 223-227].

На початковій фазі засвоєння англомовної лексики найдоцільнішою може бути реалізація перекладного методу семантизації, оскільки він вимагає мінімальних часових витрат. Проте цей підхід не завжди забезпечує високу ефективність та привабливість для учнів, особливо в старшій школі. Більш продуктивними вважаються неперекладні способи, оскільки вони сприяють кращому залученню та розвитку артикуляційного, візуального та акустичного механізмів сприйняття й осмислення нового матеріалу [7, с. 33].

Ми вважаємо, що будь-який обраний спосіб семантизації варто практично впроваджувати за допомогою сучасних U-learning інструментів: мобільних пристроїв або персональних комп'ютерів із доступом до мережі Інтернет. Вебресурси надають можливість працювати з автентичними текстами, здійснювати комунікацію з носіями мови та прослуховувати навчальні лекції іноземних фахівців, зокрема у синхронному режимі [21 с. 52].

Для реалізації цієї мети педагог може підготувати цифрові флешкартки, використовуючи можливості провідних світових інтелектуальних фондів, таких як Quizlet ([www.quizlet.com](http://www.quizlet.com)), Brainscape ([www.brainscape.com](http://www.brainscape.com)), Learning English Language UMBC ([www.umbc.edu/eli](http://www.umbc.edu/eli)), AnkiWeb ([www.ankiapp.com](http://www.ankiapp.com)), Oxford English Vocabulary Trainer ([www.oxfordevt.com](http://www.oxfordevt.com)) та інші, доступні на

різних операційних платформах. Значним ресурсом є вебсайт YouTube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)), де можна знайти чимало освітніх каналів із безоплатним контентом для вивчення англійської мови: Teach Me British Council, Oxford Online English, BBC Learning English, Learn English with Papa, Lingualeo. Такий підхід стимулює творчий потенціал викладача у підготовці до занять, оскільки сучасні цифрові опції дозволяють створювати креативний візуальний дизайн матеріалів, забезпечувати аудіювання лексики у вимові носіїв, демонструвати нові лексеми у контексті, додавати ілюстрації, групувати контент за тематикою та формувати структуровані добірки. Учень, зі свого боку, отримує нагоду переглянути матеріал у зручний час, скопіювати чи завантажити його для самостійного опрацювання в будь-якому місці [3, с. 56].

Завдяки використанню запропонованих методик на початковій фазі формування лексичної компетентності, педагог сприяє покращенню мнемічних процесів (подача лексики за ієрархічним принципом, вплив на слуховий та зоровий аналізатори через картки й аудіо); отриманню позитивного емоційного відгуку (підвищення настрою, самооцінки, мотивації до навчання за допомогою корисних та цікавих відеоматеріалів, фільмів), а також впливає на розвиток когнітивних стратегій (розробка структурованих варіантів семантизації, методів тлумачення слова). На етапі автоматизації дій учнів із новим лексичним матеріалом активного мінімуму, викладач організовує тренувальні вправи, спрямовані на вдосконалення лексичних навичок із подальшим контролем правильності розуміння та практичного застосування лексики. Як правило, опанування форми, значення та функції лексичних одиниць учнем відбувається за допомогою виконання некомунікативних та умовно-комунікативних завдань. Ми радимо розпочинати формування нового словника на рівні окремого слова, спираючись на зразок мовлення та цільові запитання, де у відповіді буде задіяна виключно нова лексика. Наприклад: «Is iPhone a mobile device or a DVD player? (a mobile device); What is better for a person: to smoke or lead a healthy lifestyle? (lead a healthy lifestyle)» [20].

Ще одним ефективним методом автоматизації лексичного запасу є розробка «інтелект-карти» («mind map»), на якій фіксується ключова ідея та численні асоціативні зв'язки до центрального слова. Тобто, до запропонованого слова здобувачам освіти необхідно підібрати синонімічний ряд, антоніми, а також інші лексеми, пов'язані з основною темою, з активним використанням нових слів [39, с. 220]. Цей варіант навчання можна реалізувати із застосуванням сучасних електронних пристроїв (із online додатками Google тощо). Подібні інструменти можуть бути задіяні для виконання домашніх завдань, спрямованих на запам'ятовування та відпрацювання пасивного словника, а також для самостійного створення індивідуальних карт [32, с. 40].

На рівні словосполучень найбільш доцільним способом буде добір відповідних лексичних найменувань до наданої лексеми. Наприклад, з іменниками «a book», «a magazine» слід утворити словосполучення: «to read a book», «to buy a magazine» [40, с. 541]. На рівні речень та понадфразових структур необхідно виконувати завдання на підстановку, зокрема логічним є доповнення незавершених речень, добір відповідних назв до мінідіалогів із запропонованого переліку, поєднання фрагментів речень в єдине ціле. У фазі автоматизації дієвими залишаються також і некомунікативні вправи, що вимагають концентрації виключно на формі слова: повторення лексики услід за викладачем, визначення значення виділеного багатозначного слова за допомогою словника у конкретному контексті, переказ автентичного тексту простими конструкціями, групування слів за визначеними ознаками. Таким чином, впроваджені когнітивні, компенсаторні, соціальні та активаційні механізми надають викладачу можливість у подальшому сформувати в учнів навичку «маніпулювання» лексичним запасом, запобігти проблемам, пов'язаним із дефіцитом знань під час активного усного чи писемного мовлення, коректно формулювати запитання, вживати лексику, виділяти її в контексті та, зрештою, навчити школярів активно використовувати словниковий запас.

Після аналізу етапів формування лексичної компетентності з опорою на гейміфікаційні підходи з'ясовано, що процес має бути послідовним і структурованим. Доцільно виділяти орієнтовно-підготовчий, стереотипно-ситуативний або стандартизуючий та варіююче-ситуативний етапи. На кожному з них слід вводити відповідні гейміфіковані елементи, які сприяють якнайкращому засвоєнню лексичного матеріалу, активізації пізнавальної діяльності та формуванню сталої навчальної мотивації. Таким чином, забезпечуючи поступовий перехід від рецептивного до продуктивного мовлення, гейміфікація може органічно інтегруватися в кожен етап формування лексичних навичок. Вона дає змогу реалізовувати принцип поетапного розвитку навичок, що узгоджується з когнітивними та віковими особливостями учнів старшої школи.

## **2.2. Комплекс вправ для формування лексичної компетентності в учнів старшої школи засобами гейміфікованих онлайн-платформ**

Під час опанування будь-якої навчальної дисципліни, і англійської мови зокрема, школярі виконують широкий спектр тренувальних дій та завдань задля ефективнішої фіксації, осмислення та інтеграції здобутих знань і вмінь. Впровадження дієвої системи вправ є критично важливим елементом, оскільки за умови її послідовності, охоплення опрацювання всіх видів навичок, здатності мотивувати без надмірного навантаження та відповідності методологічним вимогам, учні демонструють вищі показники успішності й легше засвоюють новий матеріал. У цьому підрозділі проаналізуємо структурно-типологічні характеристики системи вправ, а також наведемо конкретні зразки відповідно до їх класифікації. Словникові джерела трактують поняття «вправа» як короткотривалу діяльність, що спрямована на формування конкретної навички [41].

Звернемося також до дефініцій, запропонованих науковцями-методистами, згідно з якими вправа розглядається як свідоме, багаторазове відтворення різноманітних операцій або дій у навчальному контексті з метою оволодіння певними знаннями та вміннями [37, с. 33]. Задля забезпечення результативності вправи, передусім вона повинна базуватися на чіткій структурі, що традиційно включає три обов'язкові компоненти та один варіативний. Насамперед, перед початком роботи необхідно надати чітку інструкцію, роз'яснити формат реалізації: письмовий чи усний, індивідуальний чи груповий, а також критерії перевірки та оцінювання [13, с. 78].

Під час інструктажу доцільно також акцентувати увагу на тому, які саме навички будуть розвиватися, аби учні зосередилися на них. Наступний елемент не є обов'язковим, його наявність варіюється залежно від рівня складності завдання та підготовки аудиторії. Далі слідує безпосередній процес виконання завдання учнями, де педагог може виступати як у ролі спостерігача, так і учасника, допомагаючи у разі виникнення складнощів. Фінальна ланка – це контроль якості виконання, який вчитель може здійснювати самостійно одразу чи згодом, або ж задіяти методики самоконтролю та взаємоперевірки. Підсумовуючи, зазначимо, що вправа, яка відповідає нормативній структурі, складається з інструкції, зразка, процесу виконання та здійснення контролю.

У методиці викладання іноземних мов класифікація вправ ґрунтується на низці критеріїв, зокрема:

- вектор прийому чи передачі інформації (рецептивні, репродуктивні, рецептивно-репродуктивні, продуктивні);
- наявність мотиву (вмотивовані, невмотивовані);
- ступінь керування (з повним, частковим, мінімальним керуванням);
- ігрова складова (наявність/відсутність ігрового компонента);
- форма організації (індивідуальні, парні, у групах, у командах);

- характер реалізації (усні, письмові);
- залучення рідної мови (одномовні, двомовні/перекладні);
- комунікативна спрямованість (комунікативні, некомунікативні, умовно-комунікативні) [4, с. 228].

У контексті формування лексичної компетентності деталізуємо специфіку таких категорій вправ. Некомунікативні (відповідають за становлення рецептивних та репродуктивних навичок), умовно-комунікативні (відповідають за процес автоматизації лексичних одиниць) та комунікативні вправи (передбачають безпосереднє вживання вивченої лексики на практиці).

До некомунікативних завдань фонетичного типу належать: імітація лексичних одиниць за вчителем чи диктором, при цьому фокус уваги школярів варто спрямовувати на конкретний звук, що відпрацьовується, а також на наголос та вимову (наприклад, тренування звуку [i:] при повторенні слів *tree, sea, receive, women, believe, we, people* або робота над [u:] у словах *fool, rule, shoes, true, crew, move*). Морфологічний аналіз слів є ще одним різновидом некомунікативної роботи з лексикою (приміром, визначення кореня, префікса, суфікса у лексемах: *unhappy, landholder, goodness, talkative, motivation, dehydration, nonsense* із подальшим взаємоконтролем для кращого засвоєння морфологічної структури) [10, с. 126].

Семантичне значення лексики доцільно розкривати через такі завдання: надання дефініцій слів рідною чи іноземною мовою (*candle – light source now mostly used for decorative and ceremonial purposes, consisting of wax; door – отвір у стіні для входу і виходу*); вибір лексичної одиниці, що не відповідає тематиці (*book, pen, pencil, ruler, paper, elephant*); групування слів за темою (*clothes – dress, skirt, cap, t-shirt, blouse*).

Зразками вправ, що ілюструють цінність слова, тобто наявність синонімів, антонімів, омонімів, можуть слугувати: добір синонімів

(beautiful – attractive, pretty, good-looking, charming); підбір антонімів (dark – bright, clear, clean, sunny).

До категорії некомунікативних також зараховують прослуховування аудіозаписів, перегляд відеоконтенту, читання текстів та виконання післятекстових завдань для опанування лексичного матеріалу [28, с. 52]. Сюди входять тестові завдання множинного та альтернативного вибору, заповнення лакун у текстах, завершення речень, письмовий переклад.

Метою умовно-комунікативних вправ є закріплення раніше вивчених нових лексичних одиниць та доведення їх вживання до автоматизму. Ця група охоплює: відповіді на запитання без опорних структур (What is your favorite book?) та з варіантами (What will you do on the weekend? – 1. I will go the cinema; 2. I will go to my grandmother; 3. I will do my homework; 4. your variant); опис зображень чи ситуацій, формулювання питань до них (What is painted in this picture? Please name the 5 brightest moments. Ask the question to the person pictured in the photo); створення історій, діалогів на основі переліку слів (street, dog, 19, five, house, blue, friends, cat, black, morning, go, run, ride a bicycle); усний переклад фрагментів тексту; перебудова діалогу в монолог і навпаки; усне реагування на питання після роботи з аудіо- чи відеоматеріалами.

Комунікативні вправи відповідають за інтеграцію автоматизованих лексичних одиниць у живе мовлення, тобто передбачають їх активне використання під час спілкування [44, с. 103].

До такого різновиду належать: висловлення власної позиції під час дискусій та бесід, розповіді на різноманітну тематику (hobby, sport, family, pets, ecology, education, music), розгорнуті відповіді на питання (What is your view on modern environmental problems?), підготовка доповідей та презентація проєктів. Спираючись на охарактеризовану систему вправ, нами було розроблено комплекс завдань для формування в учнів 10 класу англомовної лексичної компетентності на матеріалі теми National Cuisine за

підручником Оксани Карп'юк (10-й рік навчання) [9]. Принагідно зауважимо, що вправи комплексу націлені на автоматизацію дій учнів із такими лексичними одиницями: boiled rice, roast chicken, baked potatoes, grilled sausages, fried eggs, steamed vegetables, fresh, frozen, home-made, low-fat, raw, spicy, sweet, takeaway. У повному обсязі комплекс вправ представлено у додатку А.

Розроблений комплекс вправ з урахуванням гейміфікованих підходів має продемонструвати високу ефективність для формування лексичної компетентності учнів. До нього увійшли вправи на розпізнавання, семантизацію, відтворення та продуктивне використання лексичних одиниць у контексті, які подаються в ігровій формі. Актуалізації знань та підвищенню рівня володіння лексикою сприятимуть теоретично обґрунтовані засади комунікативного та діяльнісного підходів. Отже, впровадження такого комплексу гейміфікованих вправ дозволить не лише систематизувати поданий матеріал, а й підвищити мотивацію учнів, розвинути навички співпраці, рефлексії та самоконтролю. Такий підхід відповідає сучасним методичним вимогам щодо формування іншомовної лексичної компетентності в умовах реформи Нової української школи.

## Висновки до розділу 2

У другому розділі роботи було окреслено методику реалізації процесу формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами гейміфікованих онлайн-платформ. Визначено основні етапи цього процесу: орієнтовно-підготовчий, стереотипно-ситуативний або стандартизуючий та варіююче-ситуативний. На кожному з них запропоновано гейміфіковані стратегії та завдання, що підтверджують ефективність підходу та націлені на реалізацію поступового переходу від рецептивного до продуктивного мовлення. Такий підхід дозволяє ефективно впроваджувати навчальні цілі з ігровими елементами, що підвищує інтерес учнів і сприяє сталому засвоєнню лексики.

Розроблено відповідно до принципів комунікативного та діяльнісного підходів комплекс вправ для формування лексичної компетентності. Вправи поділяються за рівнем складності та функціональним навантаженням – від тренувальних до творчих, від рецептивних до продуктивних. Саме гейміфікований спосіб виконання цих вправ забезпечує учням змогу повторення та закріплення лексичного матеріалу, розвиток навичок мовленнєвої активності та взаємодії.

Проведена теоретична аргументація підтверджує, що застосування гейміфікованих онлайн-платформ у формуванні лексичної компетентності є ефективним за умови системного підходу, відповідного дидактичного супроводу та врахування вікових особливостей учнів. Така методика має сприяти розвитку комунікативних умінь, підвищенню мотивації до вивчення іноземної мови, а також створенню сприятливого освітнього середовища.

Зважаючи на викладене вище, можемо стверджувати, що результати практико-методичного аналізу підтверджують той факт, що застосування гейміфікованих онлайн-платформ є доцільною формою організації навчання лексики англійської мови у школі, яка відповідає запитам сучасного освітнього процесу.

### **РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА МЕТОДИКИ ФОРМУВАННЯ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ**

#### **3.1. Діагностика рівня сформованості англомовної лексичної компетентності учнів старшої школи**

Необхідно зазначити, що метою експериментальної роботи було визначення ефективності методики використання методу гейміфікації в процесі формування лексичної компетентності, а також підвищення рівня володіння конкретними лексичними навичками учнів. Емпіричний етап цього дослідження був спрямований на підтвердження істинності гіпотези про те, що впровадження в процес навчання методу гейміфікації підвищить ефективність засвоєння лексичного матеріалу учнями, а також сприятиме вдосконаленню лексичних навичок.

Для перевірки ефективності гейміфікованих платформ в освітньому процесі було проведено педагогічний експеримент. Це дослідження було орієнтоване на оцінку впливу онлайн-платформ на формування лексичної компетентності учнів, перевірку доцільності використання ресурсів та складнощів, з якими стикаються учні.

Педагогічний експеримент проводився на базі Ірпінського академічного ліцею “Мрія” серед учнів 11 класів. Респондентами стали 44 учні, які відповідно складалі 2 групи – експериментальну (ЕГ) – 11-А клас (21 учень) та контрольну (КГ) – 11-Б клас (23 учні).

Педагогічний експеримент складався з 4 фаз:

1) Перша фаза – організація – охоплювала такі компоненти: визначення цілей, розробка гіпотези, підготовка експериментальних матеріалів, відбір учасників експерименту.

Основною метою дослідження є обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності методу гейміфікації в процесі формування лексичної

англомовної компетентності учнів старшої школи. Реалізація цієї мети передбачає поєднання теоретичного аналізу педагогічних і психологічних засад гейміфікації з практичним упровадженням ігрових механік у навчання англійської мови.

Гіпотеза дослідження полягає в припущенні, що використання методу гейміфікації в процесі навчання англійської мови учнів старшої школи сприятиме ефективнішому формуванню англомовної лексичної компетентності в порівнянні з традиційними методами навчання. Це відбуватиметься за рахунок підвищення рівня внутрішньої мотивації, розвитку автономності учнів у процесі навчання, активізації їхньої пізнавальної діяльності, а також створення позитивного емоційного фону під час виконання навчальних завдань.

2) Друга фаза – реалізація – передбачала проведення запланованого експерименту, який складався з трьох компонентів: передекспериментального зрізу, експериментального навчання, післяекспериментального зрізу.

3) Третя фаза – констатація – мала на меті виявити кількісні та якісні характеристики результатів дослідження, що складає основу для формулювання певних закономірностей.

4) Четверта фаза – інтерпретація – пояснення причин отриманих результатів і доведення їх надійності.

Завдяки проведенню діагностичного тестування було реалізовано одне з пріоритетних завдань дослідження – моніторинг ступеня володіння базовим словниковим запасом, розуміння семантики слів та спроможності практичного застосування лексичних одиниць. З метою визначення рівня сформованості лексичної компетентності було застосовано комплексне завдання, спрямоване на перевірку всіх різновидів мовленнєвої діяльності (аудіювання, читання, усного та писемного мовлення).

Відбір лексичного матеріалу для контрольних заходів здійснювався на основі чинної навчальної програми з іноземних мов для закладів загальної середньої освіти (профільні 10–11 класи), зокрема з урахуванням мовного

інвентарю, що регламентує тематику та лексичний діапазон. Оцінювання навчальних досягнень проводилося за 12-бальною шкалою, згідно з вимогами наказу Міністерства освіти і науки України від 13.04.2011 р. № 329 «Про затвердження Критеріїв оцінювання навчальних досягнень учнів (вихованців) у системі загальної середньої освіти» [16].

У контексті визначення рівня розвитку ЛК дослідниця О. Панзига [18] наголошує: «Якщо об'єктом контролю виступає лексична компетентність (ЛК), то контролюються окремі її компоненти, пов'язані з навичками, знаннями та лексичною усвідомленістю» [18, с. 153]. Ефективність засвоєння лексичних одиниць можна відстежувати під час виконання різнопланових завдань, зокрема тестів множинного вибору, завдань із відкритою відповіддю, вправ на заповнення лакун у тексті. Ключовим індикатором оцінювання рівня сформованості ЛК виступає коректність, що передбачає точність розуміння змісту під час рецептивної діяльності (слухання, читання) та адекватність вживання лексики у продуктивних видах (говоріння, письмо). При цьому враховується наявність та частотність лексичних помилок [18].

За О. Панзигією [18] оцінка «відмінно» правильності розуміння ЛО припускає наявність до 10% помилок, «добре» – 11% – 25% , «задовільно» – 26% – 40%, «незадовільно» – 41%– 50%. Критерій правильності вживання ЛО передбачає можливість 0-10% помилок для оцінки «відмінно», 11% – 25% помилок «добре», 26% – 40% можливих помилок для оцінки «задовільно», 41% – 50% «незадовільно». Враховується також кількісний показник, використання 100% – 90% ЛО, які контролюються означає оцінку «відмінно», 89% – 75% «добре», 74% – 60% «задовільно», 59% – 0 «незадовільно».

На основі вищесказаного, з урахуванням всіх зазначених критеріїв, для проведення контролю та оцінки було розроблено узагальнену характеристику рівнів сформованості лексичної компетентності учнів, яку подано в Таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

## Характеристика рівнів сформованості лексичної компетентності

| Оцінка     | Рівень    | К-сть балів | Характеристика лексичних навичок відповідно до запропонованих критеріїв                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------|-----------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| відмінно   | високий   | 12-10       | Учень повною мірою розуміє зміст тексту під час аудіювання і читання, вміє визначати значення нових лексичних одиниць по контексту почутого або прочитаного, вміє виділяти ключові слова для визначення теми, розуміє ставлення автора до тих чи інших явищ, описаних у розповіді чи тексті. В говорінні (як в діалогічному так і монологічному мовленні) учень використовує вміє користуватись вступними лексичними одиницями, вміє наводити приклади та робити висновки, має багатий словниковий запас, котрий використовує відповідно до теми та стилю висловлювання. Високий рівень сформованості компетентності на письмі також вимагає широкого діапазону лексики відповідно до тематики повідомлення. |
| добре      | достатній | 9-7         | Учень вміє визначати в переважній більшості лексичне значення слів в аудіюванні і читанні, умінням використовувати різні лексичні одиниці. Достатньою мірою володіє словниковим запасом із відповідної теми, проте можливі наявні помилки в правильності вживання та розуміння лексичних одиниць до 25%.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| задовільно | середній  | 6-4         | Учень відчуває труднощі у виборі лексики залежно від ситуації                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|              |         |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------|---------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|              |         |     | спілкування, невпевнено почуває себе в усному мовленні (як в діалогічному, так і монологічному). При аудіюванні і читанні має труднощі з розумінням окремих фрагментів тексту. На письмі виникають труднощі з підбором лексики відповідно до змісту інформації, що хоче повідомити учень. |
| незадовільно | низький | 3-1 | Учень в аудіюванні і читанні розуміє окремі слова та вислови, не завжди може передати зміст почутого або прочитаного. В усному мовленні та на письмі не володіє навичками добору лексики відповідно до комунікативної ситуації, не вміє коректно передавати власну думку.                 |

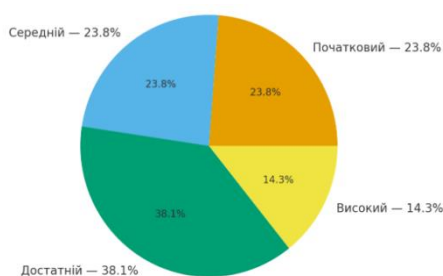


Рисунок 3.1. Результати вхідного діагностичного тестування загального рівня сформованості лексичної компетентності учнів експериментальної групи.

Початковий рівень – 5 учнів (23.8%)

Середній рівень – 5 учнів (23.8%)

Достатній рівень – 8 учнів (38.1%)

Високий рівень – 3 учні (14.3%)

Результати вхідного діагностичного тестування загального рівня сформованості лексичної компетентності учнів контрольної групи подано нижче:

Початковий рівень – 5 учнів (21.7%)

Середній рівень – 7 учнів (30.4%)

Достатній рівень – 7 учнів (30.4%)

Високий рівень – 4 учнів (17.4%)

Порівняльний аналіз результатів вхідного діагностичного тестування рівня сформованості лексичної компетентності учнів експериментальної (11-А) та контрольної (11-Б) груп засвідчив певні відмінності в розподілі рівнів успішності. В експериментальній групі переважає достатній рівень сформованості лексичної компетентності, який продемонстрували 8 учнів (38,1%), тоді як високий рівень мають лише 3 учні (14,3%). Водночас майже половина класу перебуває на початковому та середньому рівнях – по 5 учнів (23,8% кожен), що свідчить про потребу у цілеспрямованій роботі над розширенням словникового запасу та вдосконаленням навичок його практичного використання.

У контрольній групі ситуація виглядає дещо інакше: найвищі результати спостерігаються серед учнів із середнім і достатнім рівнями – по 7 учнів (30,4%). Високий рівень мають 4 учні (17,4%), що є вищим показником порівняно з експериментальною групою. Отже, на початковому етапі експерименту рівень сформованості лексичної компетентності учнів контрольної групи є дещо вищим.

Такі результати підтверджують доцільність упровадження методу гейміфікації в освітній процес експериментальної групи. Очікується, що використання ігрових технологій сприятиме підвищенню мотивації учнів, активізації пізнавальної діяльності та покращенню показників сформованості лексичної компетентності під час післяекспериментального зрізу.

### **3.2. Хід дослідницько-експериментальної роботи та аналіз результатів експериментального дослідження**

У попередньому підрозділі наведено результати вхідного діагностичного тестування загального рівня сформованості лексичної

компетентності учнів контрольної та експериментальної груп, які дають нам зрозуміти, що учні потребують удосконалення лексичної англомовної компетентності. Це вдосконалення можна реалізувати через упровадження розробленого комплексу гейміфікованих вправ у процесі навчання.

Гейміфікація впроваджувалась в експериментальній групі на всіх можливих етапах роботи з лексичними одиницями, у той час, як у контрольній групі навчання відбувалось за методикою, що пропонувалась у підручнику.

Принагідно зауважимо, що учні навчаються за підручником Карпюк О. Д. Англійська мова (11-й рік навчання) [2], кожен модуль має 7 занять. У типовій освітній програмі закладів загальної середньої освіти III ступеня подано навчальний план для 10-11 класів, згідно якого учні мають 2 години іноземної мови на тиждень [24]. Вхідне діагностичне тестування проведене 30.09. після засвоєння матеріалу першого тематичного модуля «Шкільне життя». Учні були заздалегідь ознайомлені з процедурою та її метою (Додаток Б). Сама ж дослідницько-експериментальна робота проводилась з 02.10.2025 по 23.10.2025 в межах другого тематичного модуля «Робота і професії».

Нові ЛО вводились лише на 4 із 7 уроків модуля. Далі демонструємо всі розроблені та використані вправи для засвоєння та автоматизації вживання лексичних одиниць. У поданому нижче переліку вказуємо тему уроку, його тип за основною дидактичною метою, номер за порядком у модулі та цільову лексику; тип вправи, її мету та вигляд вправи (Додаток В).

У ході пробного навчання під час етапу реалізації були дотримані принципи впровадження методу гейміфікації. Учні могли відслідковувати власний прогрес через лідерборди (рис. 3.2). Щодо уроку вони отримували певну кількість балів за: активність, правильність відповідей, найвищі результати онлайн-вікторин.

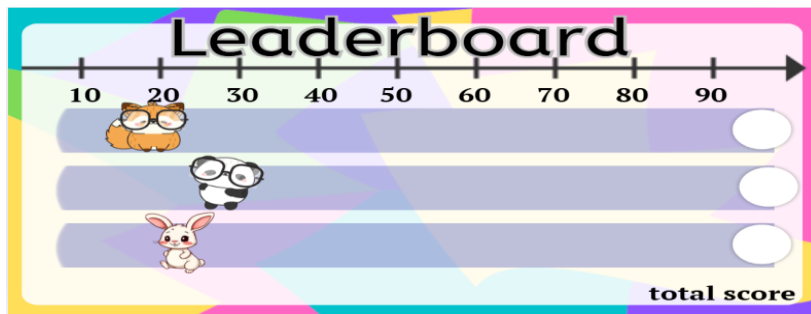


Рис. 3.2. Частина лідербоду, використаного під час експериментального дослідження

Після проведення експериментального дослідження, був здійснений післяекспериментальний зріз (Додаток Г) для учні 11-А класу з експериментальної групи. На рисунку 3.3. подано діаграму з демонстрацією результатів відповідного зрізу.

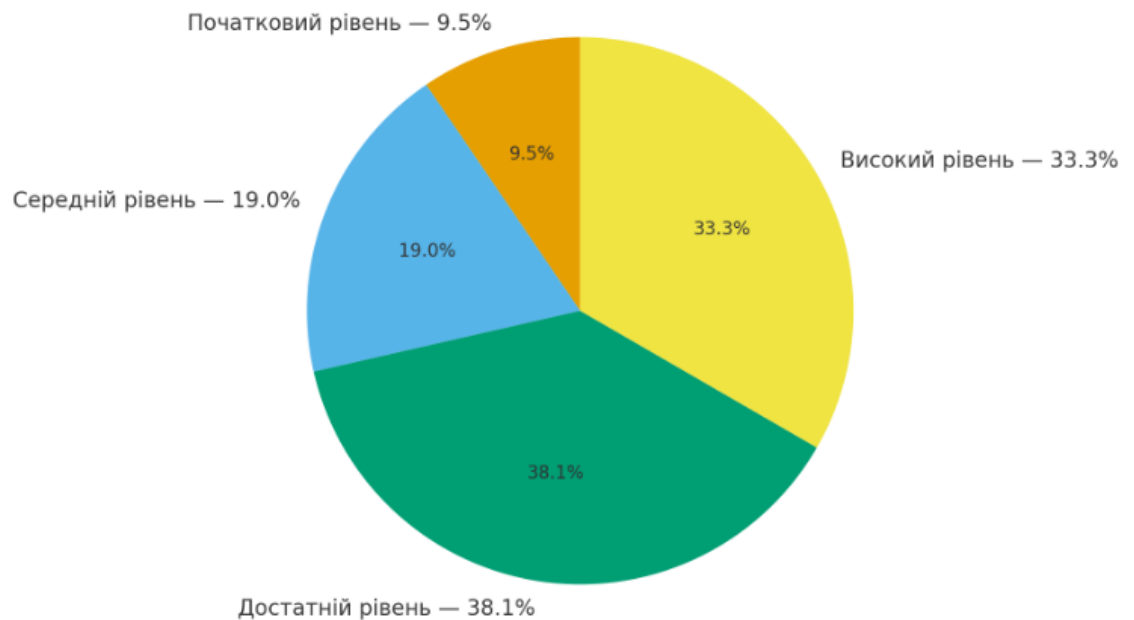


Рис. 3.3. Результати післяекспериментального зрізу в експериментальній групі

Початковий рівень — 2 учнів (9.5 %)

Середній рівень — 4 учнів (19.0 %)

Достатній рівень — 8 учнів (38.1 %)

Високий рівень — 7 учнів (33.3 %)

Показники КГ не відрізняються такими серйозними змінами, проте також є певна позитивна динаміка: початковий показник «задовільно» був 5

(31.25%), а став 4 (25%); оцінку «добре» отримали 8 учнів, а не 7, як було на початку:

Початковий рівень — 4 учні (17%)

Середній рівень — 7 учнів (30%)

Достатній рівень — 7 учнів (30%)

Високий рівень — 5 учнів (22%)

У таблиці 3.2. подано порівняльну характеристику отриманих результатів післяекспериментального зрізу експериментальної та контрольної груп.

*Таблиця 3.2*

Середній бал на початку і в кінці експерименту в ЕГ та КГ

| Рівень    | Оцінка       | ЕГ                                  |                                    | КГ                                  |                                    |
|-----------|--------------|-------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
|           |              | Початок експерименту<br>абс.од. (%) | Кінець експерименту<br>абс.од. (%) | Початок експерименту<br>абс.од. (%) | Кінець експерименту<br>абс.од. (%) |
| Високий   | Відмінно     | 3 учні<br>(14.3%)                   | 7 учнів<br>(33.3%)                 | 4 (17.4%)                           | 5 учнів (22 %)                     |
| Достатній | Добре        | 8 учнів<br>(38.1%)                  | 8 учнів<br>(38.1%)                 | 7 (30.4%)                           | 7 учнів (30 %)                     |
| Середній  | Задовільно   | 5 учнів (23.8 %)                    | 4 учнів (19 %)                     | 7 (30.4%)                           | 7 учнів (30 %)                     |
| Низький   | Незадовільно | 5 учнів (23.8 %)                    | 2 учнів<br>(9.5%)                  | 5 (21.7%)                           | 4 учні (17 %)                      |
|           | Всього       | 21 (100%)                           |                                    | 23 (100%)                           |                                    |

Порівняння результатів передекспериментального та післяекспериментального зрізів експериментальної групи свідчить про суттєву позитивну динаміку у сформованості англомовної лексичної компетентності після реалізації та впровадження комплексу вправ.

На початковому етапі експерименту переважна частина учнів демонструвала середній і достатній рівні сформованості лексичних умінь, тоді як частка учнів із високим рівнем була порівняно невеликою – лише 14,3%. Значна кількість школярів (23,8%) перебувала на початковому рівні, що вказувало на недостатню розвиненість лексичної бази та потребу в цілеспрямованому формуванні мовленнєвих навичок.

Після проведення експериментального навчання спостерігається відчутне зростання результатів. Кількість учнів із високим рівнем сформованості лексичної компетентності зросла більш ніж удвічі – з 14,3% до 33,3%. Це свідчить про значне покращення якості засвоєння лексичного матеріалу та ефективність використаних методичних прийомів. Водночас кількість учнів із початковим рівнем зменшилася з 23,8% до 9,5%, тобто більш ніж удвічі, що підтверджує поступове усунення труднощів у володінні лексикою. Частка учнів із середнім рівнем також знизилася з 23,8% до 19%, тоді як кількість учнів із достатнім рівнем залишилася стабільною – 38,1%, що вказує на утримання позитивних результатів у цієї категорії учасників.

Отже, отримані показники демонструють чітку позитивну динаміку розвитку англomовної лексичної компетентності учнів експериментальної групи. Зменшення кількості респондентів із низьким рівнем і помітне збільшення частки учнів із високим рівнем свідчить про результативність запропонованого комплексу вправ. Це підтверджує доцільність упровадження гейміфікованих і комунікативно спрямованих завдань у процес формування лексичної компетентності на уроках англійської мови.

### **3.3. Методичні рекомендації щодо інтеграції гейміфікації у процес формування англomовної лексичної компетентності старшокласників**

Ефективна інтеграція гейміфікації у процес формування лексичної компетентності старшокласників вимагає від учителя, перш за все, усвідомлення її ключових педагогічних принципів, таких як мотивація, позитивний зворотний зв'язок, візуалізація процесу, змагання та ігрові

сценарії. Для забезпечення сталої мотивації необхідно дотримуватися балансу між викликом та навичками учнів, що проявляється у створенні так званої “зони потоку”. Обов'язковою умовою успішного застосування гейміфікації є чітке визначення цілей кожного ігрового елемента, а саме – відповідність конкретному лексичному завданню.

Є чотири етапи формування лексичної компетентності в учнів старшої школи з використанням методу гейміфікації: рецептивний, рецептивно-репродуктивний, репродуктивний та продуктивний. Використовуючи онлайн-платформи слід чітко розуміти ціль та мету завдань на кожному етапі та обирати відповідні ресурси. Quizlet чудово підійде для рецептивних та рецептивно-репродуктивних вправ. LearningApps та Kahoot будуть найефективнішими на етапі рецептивно-репродуктивних вправ. Wordwall – це універсальна платформа з великою кількістю готових розробок та варіантів проходження ігор. Шукаючи або створюючи завдання для продуктивного етапу, найдоцільніше обирати варіанти колесо чи коробки. ISLcollective дає доступ до відео із вбудованими ігровими завданнями, які найкраще підходять для використання на рецептивно-репродуктивному та репродуктивному етапах.

Отже, впровадження інтерактивних веб-ресурсів вимагає ґрунтовного усвідомлення їхнього потенціалу та обмежень, а також активної позиції та гнучкості з боку навчальних закладів. Це не лише трансформує дидактичні підходи, а й робить вагомий внесок у формування загальної цифрової грамотності здобувачів освіти. Застосування цифрових платформ має бути органічно вписане у змішані моделі навчання, що комбінують дистанційні та аудиторні елементи. Це уможливорює досягнення балансу між автономною роботою учнів із сервісами та глибшими, інтерактивними формами активності в аудиторії, такими як дискусії, проєктна діяльність чи рольове моделювання. Зазначена стратегія не лише посилює зацікавленість та вмотивованість школярів, але й сприяє якіснішому закріпленню матеріалу, оскільки вони

отримують нагоду застосувати здобуті знання у реальних ситуаціях спілкування.

Добір цифрового інструментарію для реалізації гейміфікації повинен спиратися на критерії забезпечення миттєвого зворотного зв'язку та опції адаптації навчального контенту до специфічних лексичних потреб учнів старших класів. Задля гарантування результативності впровадження інтерактивних платформ у навчальний процес, необхідно налагодити систему отримання фідбеку від учасників навчання – як учнів, так і педагогів. Така зворотна реакція дозволяє не тільки з'ясувати загальне сприйняття застосованих інтерактивних методів, але й допомагає виявити конкретні проблемні ділянки, що можуть виникати під час навчання. Залучення аналітичних засобів, вбудованих у платформи, дає змогу відстежувати успішність школярів у режимі реального часу. Зазначені веб-ресурси надають педагогам можливість коригувати навчальні програми, курси та методичні прийоми відповідно до персональних потреб та результатів учнів, забезпечуючи гнучкість та індивідуалізацію освітньої траєкторії. Ефективний моніторинг також сприяє вчасному виявленню тих, хто стикається з труднощами, що дозволяє оперативно втрутитися та надати додаткову допомогу, яка є критично важливою для забезпечення їхньої академічної успішності.

Підсумовуючи, поєднання аналітичного інструментарію та механізмів зворотного зв'язку в процесі навчання з використанням інтерактивних платформ є обов'язковою умовою для підтримки високих стандартів та адаптивності освітнього процесу. Це дозволяє не лише оптимізувати експлуатацію цифрових ресурсів, а й сприяє становленню більш ефективних, новітніх та відповідальних педагогічних практик. Модель оцінювання лексичної компетентності в контексті гейміфікації повинна еволюціонувати від традиційної до кумулятивної (накопичувальної), де ігрові бали (Points) та очки досвіду (XP) відображають не стільки фінальний підсумок, скільки динаміку активності та ступінь залучення. Цей гейміфікаційний принцип

корелює із сутністю формувального оцінювання, що передбачає безперервний моніторинг навчального поступу учнів задля вдосконалення освітнього процесу. Зрештою, впровадження інтерактивних онлайн-сервісів у структуру освіти має враховувати як суто технічні параметри, так і педагогічні запити навчального закладу.

Організація методичного супроводу та фахового вдосконалення вчителів є визначальною для продуктивного застосування зазначеного інструментарію. Лише беручи до уваги сукупність цих чинників, можна розраховувати на суттєве підвищення якості освітніх послуг та зростання рівня мотивації і залученості здобувачів освіти.

### Висновки до розділу 3

У розділі 3 детально розглянуто практичний аспект використання інтерактивних онлайн-платформ для розвитку лексичної компетентності учнів старшої школи. Висновки з цього розділу підсумовують ключові аспекти аналізу, ефективності та стратегій інтеграції цих інструментів у навчальний процес.

1. Пробне навчання, проведене у межах дослідження, підтвердило, що гейміфіковані онлайн-платформи є ефективним інструментом для розвитку лексичної компетентності учнів старшої школи. Використання таких платформ як LearningApps, Quizlet, Kahoot! та Wordwall сприяло підвищенню мотивації учнів під час вивчення англійської мови та значно покращило їхнє володіння лексикою. Платформи дають можливість інтегрувати різноманітні форми навчання, що включають ігрові елементи, мультимедіа, а також дають можливість для зворотного зв'язку, що підвищує мотивацію та ефективність навчального процесу.

2. Порівняння результатів передекспериментального та післяекспериментального зрізів показало значне покращення рівня сформованості лексичної компетентності учнів експериментальної групи. Після використання гейміфікованих ресурсів кількість учнів з високим рівнем сформованості лексичної компетентності значно збільшилась, натомість зменшилась кількість учнів з початковим та середнім рівнями, що є свідченням позитивного впливу онлайн-платформ на засвоєння лексики.

3. Методичні рекомендації щодо інтеграції онлайн-платформ в освітній процес включають використання гібридних моделей навчання, регулярне збирання зворотного зв'язку для підвищення ефективності використання платформ, а також постійне оновлення та адаптацію навчальних планів з урахуванням аналітичних даних. Не менш важливим є також підвищення кваліфікації вчителів для ефективної роботи з цифровими ресурсами.

Зауважимо, що інтерактивні онлайн-платформи демонструють великий потенціал у залученні учнів та підвищенні їхніх навчальних досягнень у

вивченні англійської лексики. Методично грамотна інтеграція цих інструментів в освітній процес може значно покращити якість освіти, зробити її більш доступною та ефективною для учнів старшої школи. Ці платформи надають унікальні можливості для персоналізації навчання, дозволяючи учням працювати в індивідуальному темпі, що є важливим для формування й удосконалення лексичних навичок. Вони також надають різноманітність навчальних ресурсів, таких як відео, аудіо, інтерактивні вправи та ігри, які можуть допомогти зробити процес навчання більш цікавим і менш нудним.

Гейміфіковані онлайн-платформи також сприяють підвищенню мотивації учнів через гейміфіковані елементи, такі як бали, значки, рівні та таблиці лідерів, що стимулює здорову конкуренцію та прагнення до самовдосконалення. Така модель навчання допомагає учням більше взаємодіяти з навчальним матеріалом, стимулюючи глибоке занурення в мову та культуру, що, в свою чергу, може підвищити їхні загальні мовні компетентності.

Ефективне використання інтерактивних платформ потребує також урахування труднощів, з якими можуть зіткнутися вчителі та учні. Зважаючи на це, школи повинні бути забезпечені необхідними комп'ютерними технологіями. Разом з тим, важливим є постійний зворотний зв'язок між учителями та учнями для оптимізації використання платформ і коригування навчальних планів з метою максимального врахування індивідуальних потреб кожного учня.

Подальше ефективне впровадження інтерактивних платформ в освітній процес вимагає від освітніх інституцій готовності до інновацій, гнучкості в управлінні змінами та відкритості до нових підходів в навчанні, що може стати ключем до успіху у формуванні лексичної компетентності учнів.

## ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дало можливість зробити узагальнення щодо сутності, структури й педагогічного потенціалу гейміфікації, її місця у системі сучасної методики викладання іноземних мов, а також визначити дидактичні умови, за яких використання онлайн-платформ сприяє формуванню лексичної компетентності в учнів старшої школи.

Під гейміфікацією розуміємо використання ігрових елементів і стратегій у неігровому освітньому контексті з метою підвищення мотивації, залучення та активності учнів. Мотивація, добровільність участі, змагання, зворотний зв'язок, можливість відслідковувати прогрес та нагороди і є основними принципами гейміфікації, що відрізняють цю методику від інших.

Ці принципи узгоджуються з базовими психолого-педагогічними положеннями про активну роль учня в освітньому процесі та сприяють трансформації зовнішньої мотивації у внутрішню.

Було проаналізовано дидактичні передумови ефективного застосування гейміфікації та встановлено, що цей метод ґрунтується на положеннях комунікативного, особистісно орієнтованого та компетентнісного підходів, які передбачають взаємодію учнів у процесі спільної діяльності, розвиток автономії та критичного мислення. Упроваджуючи розроблений комплекс вправ, особливу увагу ми приділили врахуванню вікових особливостей учнів старшої школи – їхній потребі у візуалізації, активній взаємодії, потребі в емоційному підкріпленні та прагненні до змагання. Саме ці характеристики роблять гейміфікацію особливо ефективною методикою для старшої школи.

Також було досліджено низку гейміфікованих платформ і цифрових інструментів для вивчення іноземних мов: *Kahoot!*, *Quizizz*, *Wordwall*, *Classcraft*, *Duolingo*, *Memrise LearningApps*, *ISLcollective* тощо. Ці онлайн-платформи забезпечують можливість створення гейміфікованих вправ, моніторингу результатів, автоматичного нарахування балів, що сприяє підтримці інтересу до навчання.

Розглянуто методичні засади та практичні підходи до формування лексичної компетентності учнів старшої школи за допомогою методу гейміфікації. Розробляючи комплекс вправ, було використано триетапний підхід до формування лексичної компетентності, що включає: ознайомлення з новою лексикою, автоматизацію дій із нею та її використання в мовленні.

Детально досліджуючи аспекти й особливості впровадження кожного етапу, було розроблено й обґрунтовано комплекс вправ, що передбачає застосування гейміфікованих завдань. На етапі ознайомлення використовувались вправи типу *word search*, *memory game*, що допомагають візуалізувати та запам'ятати нові слова за допомогою різних підходів семантизації лексики. На етапі автоматизації ефективними виявилися завдання на класифікацію, створення асоціативних карт, використання платформ *Kahoot* і *Wordwall*, які забезпечують повторення у цікавій і динамічній формі. Етап розвитку лексичних навичок у мовленні передбачав як монологічні усні та письмові висловлювання, так і рольові ігри, мініквести, дебати, інтерактивні діалоги з елементами змагання. При цьому завдання мають бути не лише ігровими за формою, але й комунікативно-орієнтованими за змістом, а відтак спрямованими на використання лексики у реальних мовленнєвих ситуаціях, щоб гейміфікація сприяла не тільки запам'ятовуванню окремих слів, але й формуванню навичок їх доречного та автоматизованого використання.

Розроблену методику перевірено в ході педагогічного експерименту. На констатувальному етапі визначено вхідний рівень сформованості лексичної компетентності в експериментальній і контрольній групах. Результати показали приблизно однаковий розподіл рівнів до початку експерименту.

Після впровадження комплексу гейміфікованих вправ в експериментальній групі зафіксовано суттєве покращення показників. Можна прослідкувати, що частка учнів із високим рівнем зросла з 14,3% до 33,3%, а кількість учнів, хто мав початковий рівень, зменшилася з 23,8% до 9,5%. Таким чином, позитивна динаміка засвідчила ефективність методу, адже

зросла не лише кількість учнів, які досягли високих результатів, але й покращилася загальна мотивація до вивчення мови, активність під час занять і якість засвоєння лексичного матеріалу.

Аналізуючи результати експерименту, можна засвідчити, що гейміфікація забезпечує реалізацію принципів комунікативності, свідомості, доступності, активності й емоційності навчання. Саме цей метод дозволяє перетворити освітній процес на динамічне, цікаве й ефективне середовище, де учні стають не просто слухачами, а активними учасниками освітнього процесу.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абабілова Н. М. Особливості перекладу термінів українською мовою. *Молодий вчений*. 2015. № 2. С. 126-128.
2. Балацька З. Б. Поняття «гейміфікація» та її роль в освітньому процесі. *Філософія, філологія, культура, освіта: слово молоді*. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених і студентів (25 березня 2025 р.). Чернігів: НУЧК імені Т. Г. Шевченка, 2025. С. 91.
3. Баранова С. В. Електронні засоби навчання у викладанні філологічних та перекладацьких дисциплін. *Філологічні трактати*. Суми: Сумський державний університет, 2013. Т. 7. Вип. 2. С. 53-59.
4. Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. та ін. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / за заг. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.
5. Войтик В. І. Психологічний словник. Київ : Вища шк., 1982. 216 с.
6. Войцях Т. Ігрові технології, як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти. Черкаси: «Черкаський ОПОПП», 2014. 92 с.
7. Гринюк Г. А., Семенчук Ю. О. Відбір навчального матеріалу для формування англомовної лексичної компетенції у студентів-економістів. *Іноземні мови*. 2007. № 2. С. 30-34.
8. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наук. пр. Кіровоград. нац. техн. ун-ту. економічні науки*. 2017. Вип. 32. С. 113-122.
9. Карпюк О. Англійська мова (11-й рік навчання) (English (the 11th year of studies)): підручник для 11 класу закладів загальної середньої освіти. Рівень стандарту. Тернопіль: «Астон», 2019. 256 с.
10. Котловський А. Система вправ для формування англомовної лексико-граматичної компетентності майбутніх економістів. *Наукові записки. Серія: педагогіка*. 2017. № 1. С. 121-127. URL:

<http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/8268/1/Kotlovskyi.pdf>. (дата звернення: 21.01.2025).

11. Кухаренко В., Березенська С., Бугайчук К. Теорія та практика змішаного навчання: монографія / за ред. В. М. Кухаренка. Харків: «Міськдрук», НТУ «ХПІ», 2016. 284 с.

12. Кухаренко В., Бондаренко В. Екстрене дистанційне навчання в Україні. Харків : Видавництво КП «Міська друкарня», 2020. 409 с.

13. Ларіна Т. Підсистема вправ для формування лексичної компетенції у студентів початкового етапу мовної спеціальності. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2014. № 10(1). С. 77-82.

14. Луценко О. В. Мотивація як основа свідомого ставлення здобувачів вищої освіти до навчальної діяльності. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. 2016. Вип. 2. С. 71-77.

15. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Young Scientist*. 2015. № 2 (17). С. 276.

16. Наказ про затвердження Критеріїв оцінювання навчальних досягнень учнів (вихованців) у системі загальної середньої освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0566-11#Text>. (дата звернення: 28.08.2025).

17. Ніколаєва С. Ю. Сучасна технологія навчання іншомовного матеріалу в середніх навчальних закладах. *Іноземні мови*. 2001. № 1. С. 50-57.

18. Панзига О. М. Контроль рівня сформованості рецептивних мовних компетентностей майбутніх вчителів у самостійній роботі. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія : Педагогічні науки*. 2016. Вип. 141. С. 152-155.

19. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Вип. спецвип. С. 250-260.

20. Петранговська Н. Р. Вправи для навчання англійської фахової лексики студентів-економістів. *Іноземні мови*. 2003. № 2. С. 24-25.
21. Петрик Л. В. Особливості використання медіазасобів у викладанні іноземних мов. *Збірник статей четвертої міжнародної науково-методичної конференції «Практична медіаграмотність: міжнародний досвід та українські перспективи»*. Київ: Центр Вільної Преси, Академія української преси, 2016. С. 284-289.
22. Попов Д. Короткий посібник з цифрової доступності. Київ: ПРООН, 2023. URL: [https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/2023-06/korotkiy\\_posibnik\\_z\\_cifrovoi\\_dostupnosti\\_-\\_ukr.pdf](https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/2023-06/korotkiy_posibnik_z_cifrovoi_dostupnosti_-_ukr.pdf). (дата звернення: 12.11.2024).
23. Технологія і техніка друкарства. 2019. № 3(65). URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/ce29db6d-26b4-4120-b86b-be146d03123f/content>. (дата звернення: 29.10.2025).
24. Типова освітня програма. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/typovi-programu-2-11/typova-osv-prohr-zzso-iii-stupenya-890.pdf>. (дата звернення: 28.08.2025).
25. Трофименко Т. «Звірослов» Тані Малярчук або сучасний «Бестіарій». URL: <http://books.netagency.com.ua/digest/2009/11/24/132349.html>. (дата звернення: 21.01.2025).
26. Савицький М. В., Мамчич І. П. Освіта в умовах війни: реалії, виклики та шляхи подолання : матеріали II Форуму академічної спільноти. Дніпро: ДВНЗ «ПДАБА», 2022. 152 с.
27. Смоліна С. В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції. *Іноземні мови*. 2010. № 4. С. 16-23.
28. Чорна І. Ю. Підсистема вправ і завдань для формування англомовної лексичної компетентності в діловому писемному спілкуванні майбутніх маркетологів. *Intellectual Archive*. 2017. Vol. 6. No. 2. С. 40-57. URL: [http://intellectualarchive.com/Journal\\_Files/IAJ\\_2017\\_03.pdf](http://intellectualarchive.com/Journal_Files/IAJ_2017_03.pdf). (дата звернення: 21.01.2025).

29. Cambridge Advanced Learner's Dictionary URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification>. (date of access: 21.10.2024).
30. Chou Y. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. North Charleston: Createspace Independent Publishing Platform, 2015. 514 p.
31. Ekmekçi E. I. Y. Developing lexical competence through online exercises: evaluations through the eyes of students. *The Journal of International Social Research*. 2014. Vol. 7. P. 590–599 URL: [https://www.researchgate.net/publication/314364441\\_developing\\_lexical\\_competence\\_through\\_online\\_exercises\\_evaluations\\_through\\_the\\_eyes\\_of\\_students](https://www.researchgate.net/publication/314364441_developing_lexical_competence_through_online_exercises_evaluations_through_the_eyes_of_students). (date of access: 22.03.2025).
32. Fooziyeh R., Khadijeh J. A Deeper Understanding of L2 Vocabulary Learning and Teaching. A Review Study. *International Journal of Language and Linguistics*. 2016. Vol. 4. No. 1. P. 40-46. URL: <http://article.sciencepublishinggroup.com/html/10.11648.j.ijll.20160401.16.html>. (date of access: 13.11.2024).
33. Gassler G. Integrated Micro Learning — An outline of the basic method and first results. *International Conference on Interactive Computer Aided Learning*. 2004. Vol. 1. P. 1-7.
34. Gee L. L. S. Integrating Design Features for E-Learning Platforms. *MDPI Proceedings*. 2022. Vol. 82 (1). P. 23.
35. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6-9, 2014. P. 3025–3034.
36. Hug T. Micro Learning and Narration Exploring: possibilities of utilization of narrations and storytelling for the designing of ‘microunits’ and didactical micro-learning arrangements. *MIT*, May 6-8, 2005, Cambridge (MA), USA. 2005. P. 7-11.

37. Johnson K. Designing Language Teaching Tasks. Chippenham and Eastbourne: Antony Rowe Ltd, 2003. 196 p.
38. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Hoboken: John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
39. Krasulia A. Blended Learning: Advantages and Disadvantages in the EFL Classroom. *Якісна мовна освіта у сучасному глобалізованому світі: тенденції, виклики, перспективи: матеріали I Всеукраїнської науково-практичної конференції*. Суми: СумДУ, 2017. С. 220-224. URL: [http://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/67256/1/Krasulia\\_Blended\\_Learning.pdf](http://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/67256/1/Krasulia_Blended_Learning.pdf). (date of access: 29.10.2025).
40. Mackenzie J. L., Mike H. Developing lexical competence: a computer-assisted, text-based approach. *Revista de filología y su didáctica*. 2001. No. 24. P. 541-564. URL: [https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce24/cauce24\\_33.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce24/cauce24_33.pdf). (date of access: 21.01.2025).
41. Merriam-Webster's 11th Collegiate Dictionary. 2011–2018. URL: <https://www.merriam-webster.com>. (date of access: 21.10.2024).
42. Ouadoud M., Rida N., Chafiq T. Overview of E-learning Platforms for Teaching and Learning. *International Journal of Recent Contributions Engineering Science and IT*. 2021. Vol. 9(1). P. 50-70.
43. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 p.
44. Samuda V., Bygate Martin. Tasks in Second Language Learning. London: Palgrave Macmillian, 2008. 308 p.
45. Weber Ch. Rapid learning in high velocity environment: dissertation to the degree of doctor of Philosophy In Management of Technological Innovation and Entrepreneurship. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2003. 569 p.

46. Zichermann G., Cunningham Chr. Introduction. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. 1st. Sebastopol, California: O'Reilly Media, 2011. 15 p.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### *Комплекс вправ для формування в учнів 10 класу англomовної лексичної компетентності на матеріалі теми National Cuisine*

Спочатку представимо *рецептивні (некомунікативні)* вправи для ознайомлення з новими лексичними одиницями на основі кожного з чотирьох підходів навчання нових ЛО (інтуїтивний, свідомо-зіставний, функціональний та інтенсивний). Далі для демонстрації та ознайомлення буде використовуватись додаток Quizlet.

У межах *інтуїтивного* підходу учні здійснюють семантизацію лексичних одиниць шляхом встановлення безпосереднього зв'язку значення слова без опори на рідну мову, активізація здійснюється в таких умовах, які присутні під час природного спілкування. (Рис. А.2.1).

T: Look at this phrase and the picture. Is the meaning understandable?

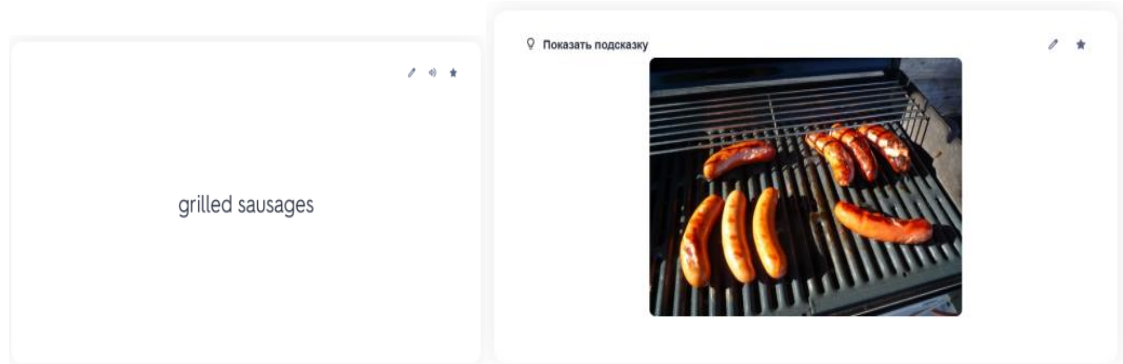


Рис. А.2.1. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням інтуїтивного підходу

У свою чергу, *свідомо-зіставний* підхід передбачає розкриття значення та форми, шляхом зіставлення із рідною мовою, перекладом. (Рис. А.2.2 ).

T: Take a look at the phrase. Note the meaning if it was unknown for you.

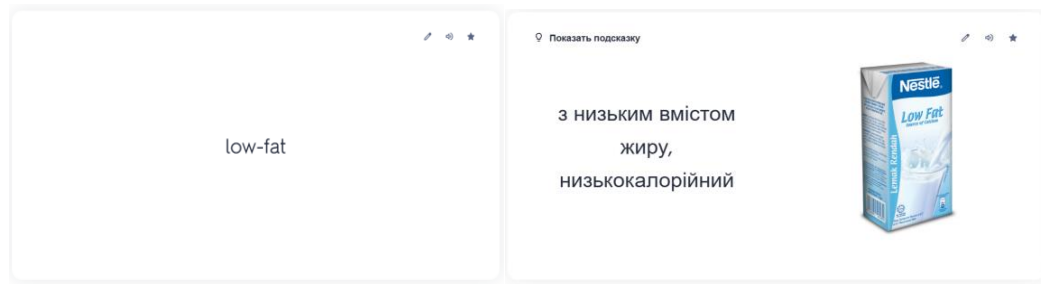


Рис. А.2.2. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням свідомо-зіставного підходу

Функціональний підхід розкриває функції та значення ЛО через певний контекст. (Рис. А.2.3).

T: Could you say what part of the speech is it?

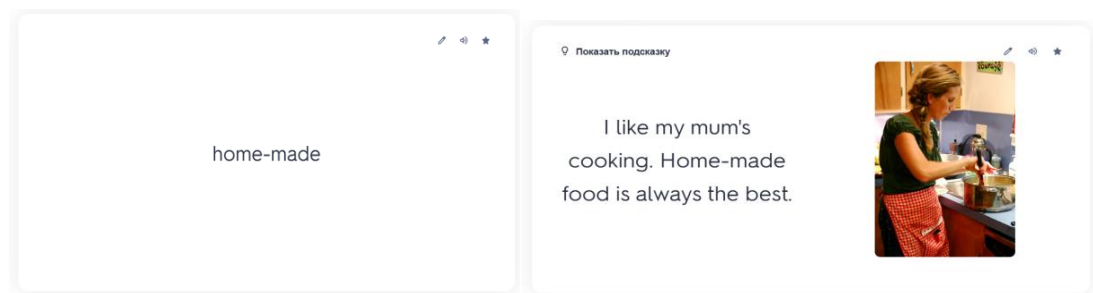


Рис. А.2.3. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням функціонального підходу

У межах *інтенсивного* підходу вчитель пред'являє ЛО у полілозі, при цьому може використовуватися перекладна і безперекладна семантизація, відтворення відбувається в контексті з використанням паралінгвістичних засобів. (Рис. А.2.4).

T: Today we've got some new words. Look and find them in the comic. Do we need translation?

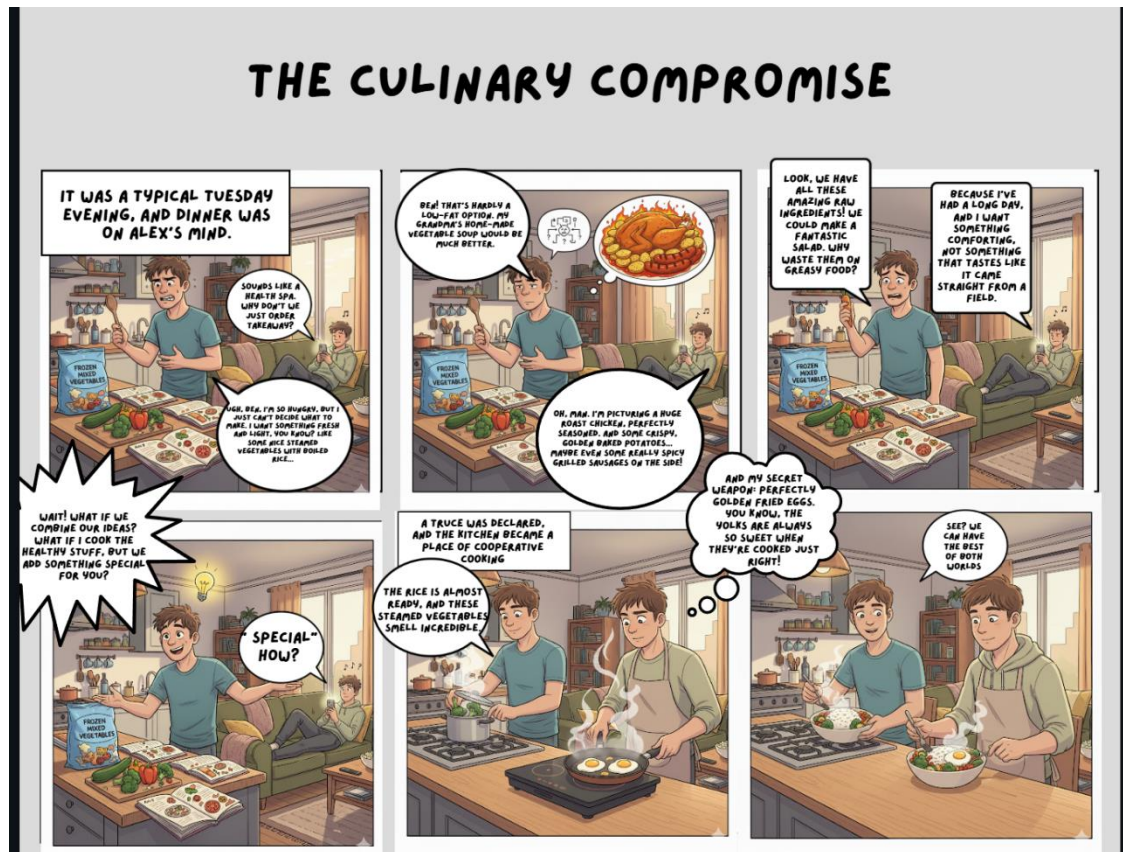


Рис. А.2.4. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням інтенсивного підходу

Розглянемо групу *репродуктивних* вправ, що мають на меті відтворення мовного матеріалу за зразком. Ці вправи можуть передбачати повторення за диктором, переклад речень на рідну мову з використанням нових слів, заповнення пропусків у реченнях, групування ЛО за певною ознакою. Для їх створення буде зручно використати LearningApps, оскільки ця програма має великий безкоштовний функціонал (Рис. А.2.5).

T: Complete the text using new words.

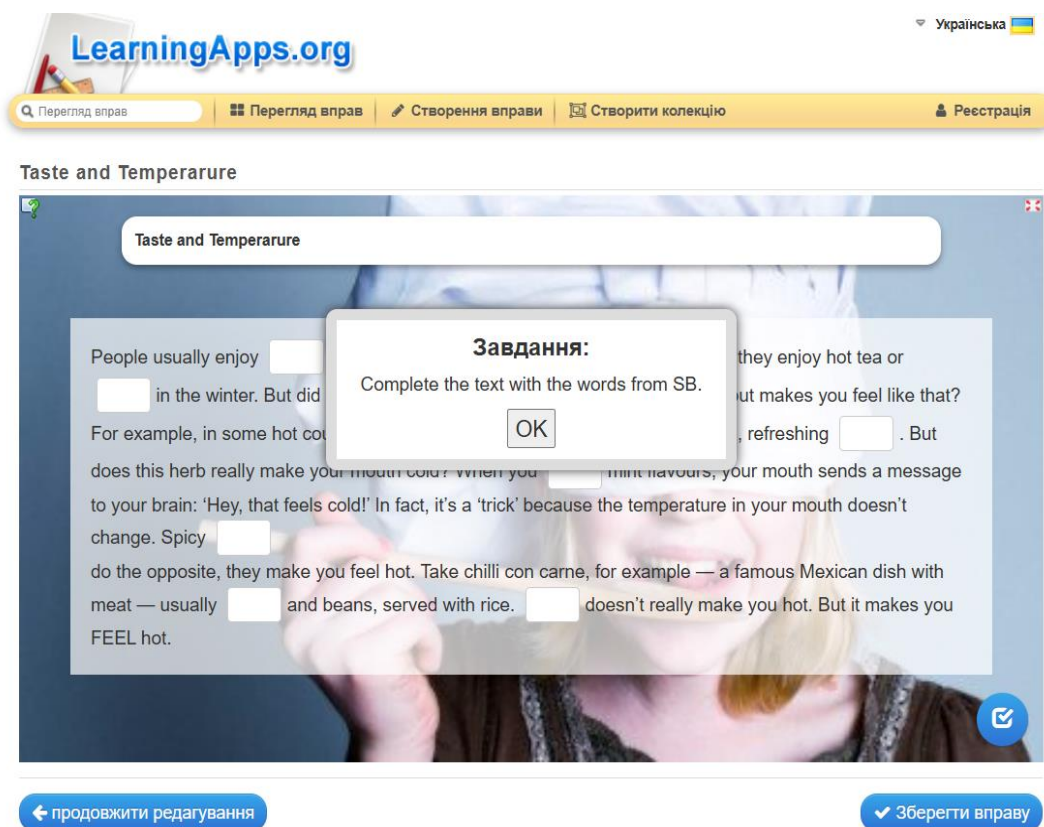


Рис. А.2.5. Вигляд інтерфейсу додатку для репродуктивної вправи

Важливим компонентом також є група *рецептивно-репродуктивних* вправ, що поєднують розуміння лексичного матеріалу з відтворенням за зразком або частковим контролем. Виконуючи такі вправи, учні реагують на інформацію, яка вимагає як сприйняття, так і елементарного відтворення. Говорячи про вправи для опанування ЛО, слід згадати деякі з них: слухання діалогів з подальшим відтворенням реплік, проте зі зміною певних його частин; письмові чи усні відповіді після читання, читання опису для визначення та пошук описуваного слова, імітація ЗМ, підстановка у ЗМ, розширення ЗМ, завершення ЗМ, самостійне вживання ЛО у фразі/реченні [26]. Для таких вправ можна ефективно використовувати Kahoot або Quizizz. Ось один з прикладів використання вікторини «Guess the Flavour». (Рис. А.2.5).

T: Read the description and try to guess the flavour.

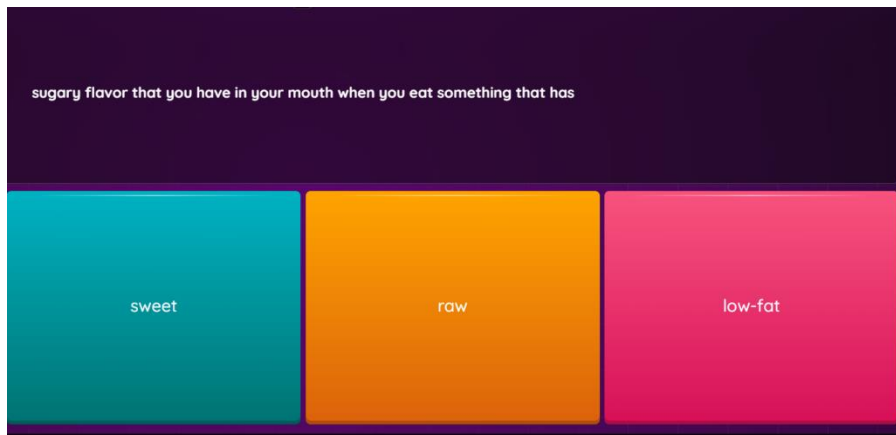


Рис. А.2.6. Вигляд інтерфейсу додатку для рецептивно- репродуктивної вправи

До цієї ж групи вправ можна віднести створення хмар слів. Це завдання дозволяє втілити онлайн-ресурс Mentimeter, де учні сканують код та записують слова/фрази відповідно завдання. На рисунку показано вправу, використану під час актуалізації знань на початку вивчення розділу (Рис. А.2.7).

T: Scan QR-code and write down new words/words learned at the last lesson.

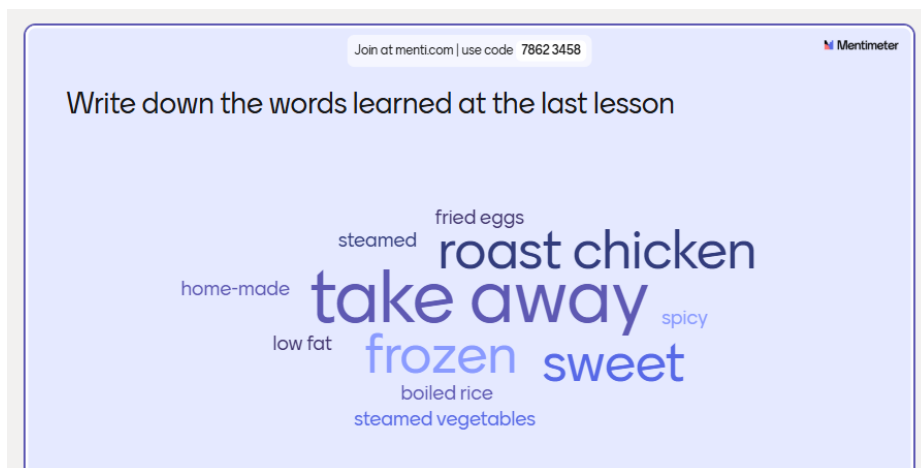


Рис. А.2.7. Вигляд інтерфейсу додатку для рецептивно-репродуктивної вправи

Група *продуктивних* вправ вимагає найбільшу кількість зусиль та концентрації уваги. Виконуючи вправи, учні висловлюються усно або письмово з використанням вивченої лексики. Це можуть бути різноманітні види вправ, наприклад: написання рецепту чи відгуку на страву; участь у

дискусії, рольовій грі; створення діалогів за поданою ситуацією; усний або письмовий монолог із запропонованої теми.

Для цієї групи вправ можна використати один із сервісів Google – Google Art, в розділі ігор є багато таких, що підтримуються штучним інтелектом. Одна з таких Lip-sync має деяку кількість питань з лексичних блоків. Учитель може переглянути питання наперед. Використовувати цей ресурс можна таким чином: учитель пропонує учням відповісти на питання перемішаних у випадковому порядку, а потім послухати дискусію двох уявних співрозмовників, розмова яких створена з використанням штучного інтелекту (Рис. А.2.8).

T: Listen to lips talking. Then try to answer the same question.

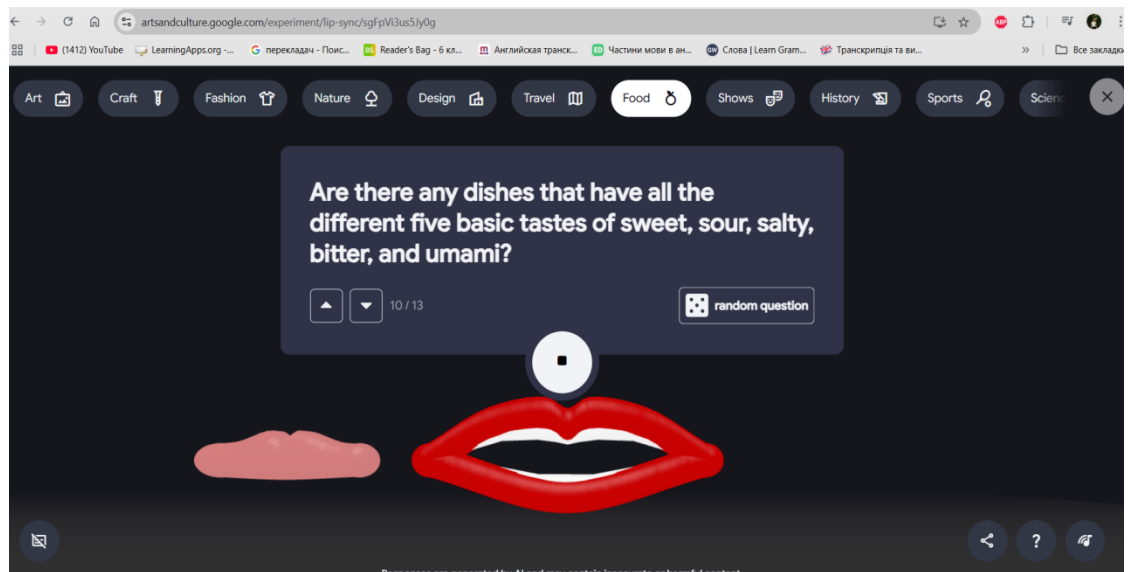


Рис. А.2.8. Вигляд інтерфейсу додатку для продуктивної вправи

Другий комплекс вправ розроблено для учнів 11 класу за підручником Оксани Карпюк [9] за розділом Make up your mind. Наступні вправи створені для опрацювання такої групи слів: confidence, an employer, an employee, a fee, a founder, persistence, a volunteer, to mature, to trust, extended, faint-hearted, isolated, remote, tough, overseas, to conduct a survey, to get insight (into), to work on (a project), що вивчались у другому змістовому модулі «Робота і професії».

Згідно попередньої класифікації спочатку слід представити рецептивну вправу з використанням інтуїтивного підходу (Рис. А.2.9).

T: Look at this phrase and the picture. Is the meaning understandable?

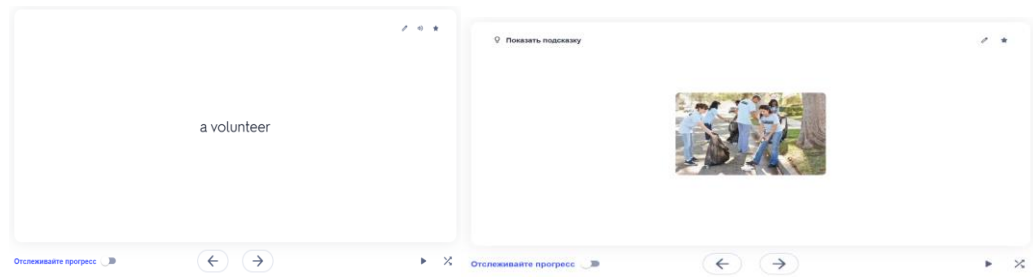


Рис. А.2.9. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням інтуїтивного підходу

Ця вправа належить до рецептивних, проте вже з використанням свідомо-зіставного підходу до семантизації (Рис. А.2.10).

T: Take a look at the phrase. Note the meaning if it was unknown for you.

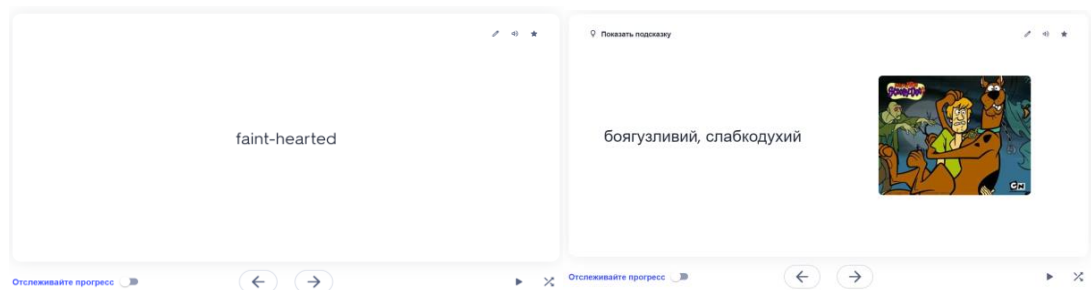


Рис. А.2.10 Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням свідомо-зіставного підходу

Тут демонструється функція ЛО в реченні, тому є можливість визначити частину мови (Рис. А.2.11).

T: Could you say what part of the speech is it?

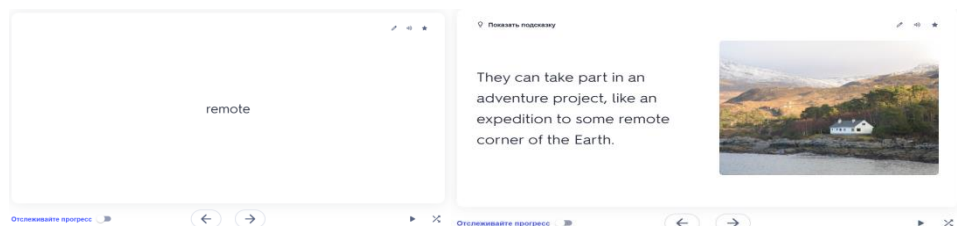


Рис. А.2.11 Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням функціонального підходу

T: Today we've got some new words. Look and find them in the comic. Do we need translation?

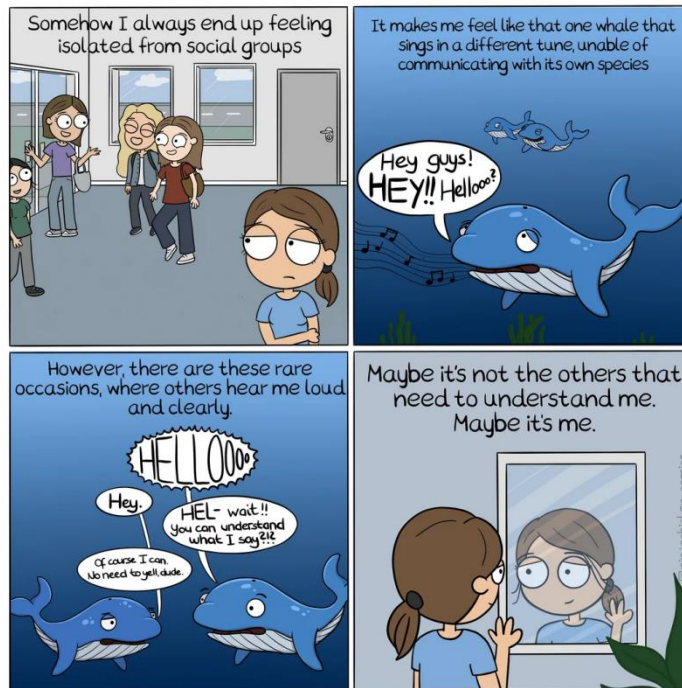


Рис. А.2.12 Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням інтенсивного підходу

Наступна вправа є яскравим прикладом рецептивної вправи. Цей вид контрольованої вправи дозволяє засвоїти до автоматизації форму слова (Рис. А.2.13).

T: Put the letters in the correct order to make a word.



Рис. А.2.13 Вигляд інтерфейсу додатку для репродуктивної вправи

Дві наступні вправи можна віднести до рецептивно-репродуктивних, оскільки вимагають відтворення за зразком. Учні виконують контрольовані вправи для закріплення значення слів. Цей тип вправ дозволяє забезпечити негайний зворотний зв'язок, підвищити мотивацію через ігровий елемент та автоматизувати навичку впізнавання та використання слів (Рис. А.2.14).

T: Match the jobs with their types.



T: Try to find the right description for each word.

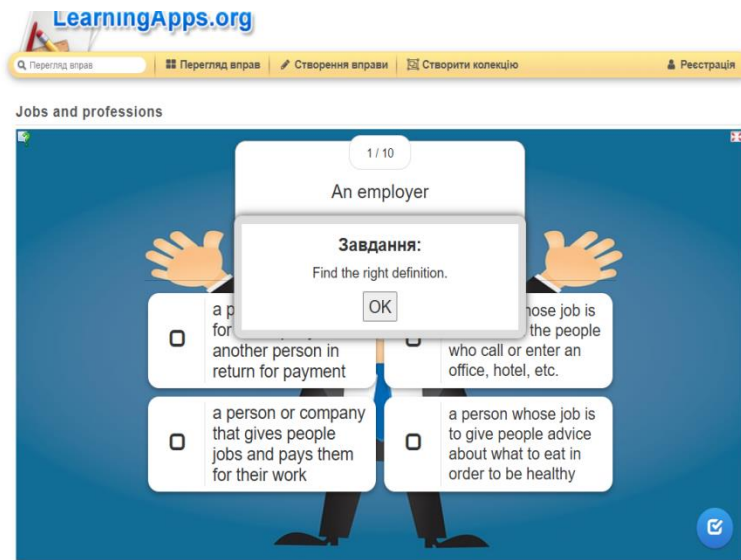


Рис. А.2.14 Вигляд інтерфейсу додатку для рецептивно-репродуктивних вправ

Добірка тем для продуктивних вправ (говоріння або письма), які спонукають учнів використовувати лексику, таку як: confidence, an employer, an employee, a fee, a founder, persistence, a volunteer, to mature, to trust, extended,

faint-hearted, isolated, remote, tough, overseas, to conduct a survey, to get insight (into), to work on (a project).

1. «My First Job Interview»

Учень описує уявну або реальну ситуацію проходження співбесіди.

Лексика: confidence, employer, employee, trust, fee, tough

2. «Starting a Youth Project in a Remote Area»

Написати план або есе про соціальний або екологічний проєкт у важкодоступному регіоні.

Лексика: remote, isolated, tough, persistence, to work on a project, volunteer

3. «What Makes a Good Employer?»

Написати роздум або есе про ідеального роботодавця.

Лексика: employer, employee, trust, fee, confidence, to mature

4. «From Volunteer to Founder»

Розповідь (fictional or real) про людину, яка почала як волонтер і заснувала власну організацію.

Лексика: volunteer, founder, confidence, persistence, to mature, overseas

5. «Conducting a Survey Among Teenagers»

Учень уявляє, що проводить опитування серед однокласників щодо роботи або волонтерства.

Лексика: conduct a survey, get insight into, trust, fee, extended

6. «A Job Only for the Brave»

Твір-опис складної або небезпечної професії (наприклад, рятувальник, гірський гід).

Лексика: faint-hearted, tough, remote, employee, confidence, persistence

7. «Going Overseas: Challenges and Benefits»

Міркування про навчання або роботу за кордоном.

Лексика: overseas, to mature, trust, confidence, employer, fee

8. «Working on a Team Project»

Опис досвіду командної роботи (на уроці, хакатоні тощо).

Лексика: to work on a project, trust, confidence, persistence, employee (Рис. А.2.15).



Рис. А.2.15 Вигляд інтерфейсу додатку для продуктивної справи

## Додаток Б

## Test 1

## Unit 1. Being a student

## Завдання 1. Зіставлення

Прочитайте визначення та оберіть відповідне слово або словосполучення з поданого нижче списку. **Впишіть літеру (А-Е) поруч із номером.**

|  | Визначення                                                                                       | Відпо<br>відь |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
|  | The study of living organisms.                                                                   |               |
|  | To think or believe that something is true.                                                      |               |
|  | A belief or practice resulting from ignorance, fear of the unknown, or trust in magic or chance. |               |
|  | A method or plan chosen to bring about a desired future, such as successful learning.            |               |
|  | To use or obtain something, often digital information or knowledge.                              |               |

**Слова/вирази:** A. Chemistry, B. A superstition, C. To reckon, D. To access, E. Biology, F. A strategy.

## Завдання 2. True or false.

Прочитайте презентацію студента про стилі навчання та позначте свої відповіді.

Right, well, er... my talk today is on learning styles. I chose this because there is a lot of research into it and it seems as if nobody really agrees on how to assess learning styles. I'll start by outlining some competing theories about.

How people learn... There aren't any handouts, I'm afraid, but anyway... One theory is the VARK system. V-A-R-K means V for visual, A for auditory, like hearing, R for reading and K for, I don't know how to pronounce this... kinaesthetic? Yes, that's it. Kinaesthetic. That means things like touch, movement and stuff.

Anyway, according to the VARK system, depending on your learning style, you learn in different ways. If you're a visual learner, then you need to use charts and pictures, use colour highlighting in your notes, and stuff. If you're an auditory learner, then reading aloud and listening will help you learn. Reading is just reading, of course. You learn by reading. Kinaesthetic learners need to move around while

they learn. You're a kind of hards-on person if you're that kind of a learner, so you should revise while standing up and walking around the room, for example. Anyway, that's just one theory. There are lots of others, too.

So, to conclude then, personally I think that we all have our own learning styles and we are not just one type or another. In other words, we are probably a blend of lots of styles. I don't think any of the learning styles I've told you about is better than any other. I think the problem is that we all learn in different ways, and try to find a system to fit in all the different ways we learn. We are too creative to be boxed in like that. Not everything about the human brain can be mapped and predicted. How we learn is different for each person, so the point I'm making is I don't know how useful it is to try to categorise everyone into types.

| Greg thinks that: |                                                                                              | Yes                      | No                       |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a                 | most people have the same learning style                                                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b                 | one learning style is better than the rest                                                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c                 | people learn in similar ways                                                                 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d                 | we all have more than one learning style, but we usually rely on one or two most of the time | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e                 | by categorising learning styles we can help people to learn very effectively                 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| f                 | it's not possible to categorise everyone                                                     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g                 | it's not possible to analyse learning styles because we learn in too many different ways     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h                 | the human brain is predictable                                                               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| i                 | more research into how people learn is necessary                                             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### Завдання 3. Коротка письмова відповідь

Опишіть, які **дві-три якості** з наданого списку (a good listener, good at explaining things, uses modern methods, always marks homework on time) ви вважаєте **найважливішими** для ідеального вчителя, і поясніть, чому. (3-4 речення).

Використайте у своїй відповіді мінімум одне з дієслівних словосполучень: **to assist / to attend / to get to know / to join**.

### Завдання 4. Монологічне висловлювання

Оберіть один із поданих предметів (Biology, English, Maths, History, Literature) і **порівняйте** його з іншим, використовуючи цільову лексику з Unit 1.

**План, якого слід дотримуватися:**

1. Назвіть ваш **favoured** предмет (улюблений) та поясніть, чому він є **memorable** (запам'ятовується).
2. Поясніть, чи доводилося вам **to cheat** (списувати) під час його вивчення або під час **assessment** (оцінювання).
3. Опишіть, як ваш викладач **makes good progress** (допомагає досягати успіху) і чи **pays attention in class** (приділяє увагу на уроці).
4. Порівняйте його з іншим предметом, вживаючи принаймні одне зі словосполучень: **to pass an exam** / **to take an exam**.

#### Завдання 5. Аудіювання

<https://en.islcollective.com/english-esl-video-lessons/listening-comprehension/deep-listening-focus-on-meaning/school-and-education/how-to-speed-learn-in-5-simple-steps-josh-kaufman/766348>

## Додаток В

## Урок 1

Тема: Участь молоді в екологічних та соціальних проєктах.

Тип уроку: урок засвоєння нових знань.

ЛО: confidence, an employer, fee; founder, persistence, a volunteer, to mature, to trust, extended, faint-hearted, isolated, remote, tough, overseas, to conduct a survey, to get insight (into), to work on (a project).

- Тип вправи: рецептивна (свідомо-зіставний підхід).

Мета: забезпечити первинне сприйняття та запам'ятовування (рецепцію) нового лексичного матеріалу на слух та візуально, а також стимулювати інтуїтивне розуміння їхнього значення (через контекст, зображення, асоціації)

T: Listen and repeat the words. Try to say their meaning (Рис. В.3.1).

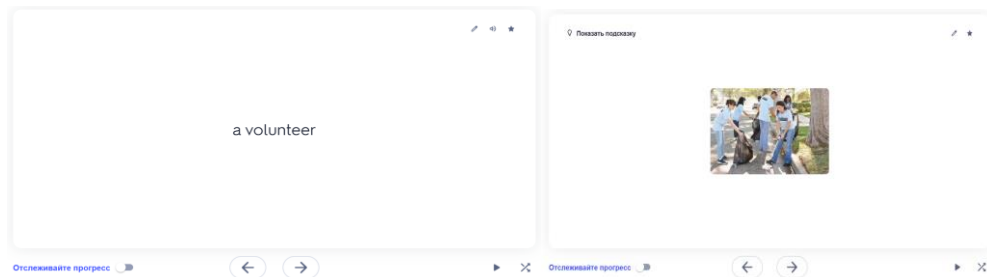


Рис. В.3.1. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням інтуїтивного підходу

- Тип вправи: рецептивна.

Мета: закріпити первинне аудіальне та візуальне сприйняття лексики, відпрацювати правильну вимову та інтонацію нових слів.

T: Listen and repeat the words (Рис. В.3.2).

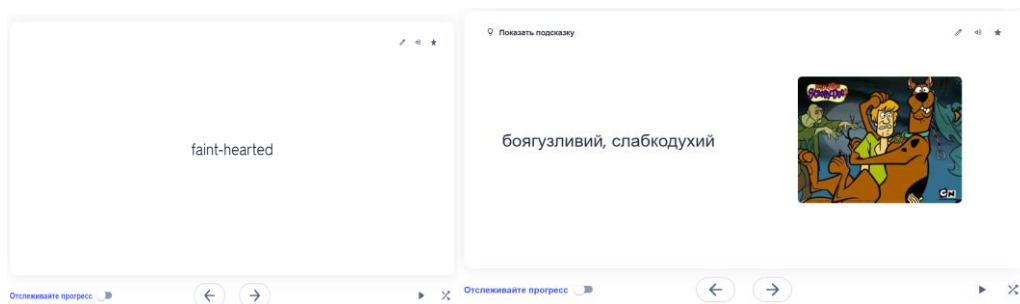


Рис. В.3.2. Вигляд карток для рецептивної вправи

- Тип вправи: рецептивно-репродуктивна.

Мета: активізувати засвоєння зв'язку "дефініція-слово" та "переклад-слово" в ігровій (гейміфікованій) формі. Перевести лексичні одиниці з пасивного словника в активний, тренуючи рецепцію значення та репродукцію слова у відповідь на його опис.

T: We are going to play a game. You should find the word for each definition and then shoot it (Рис. В.3.3).



Рис. В.3.3. Вигляд інтерфейсу додатку для рецептивно-репродуктивної вправи

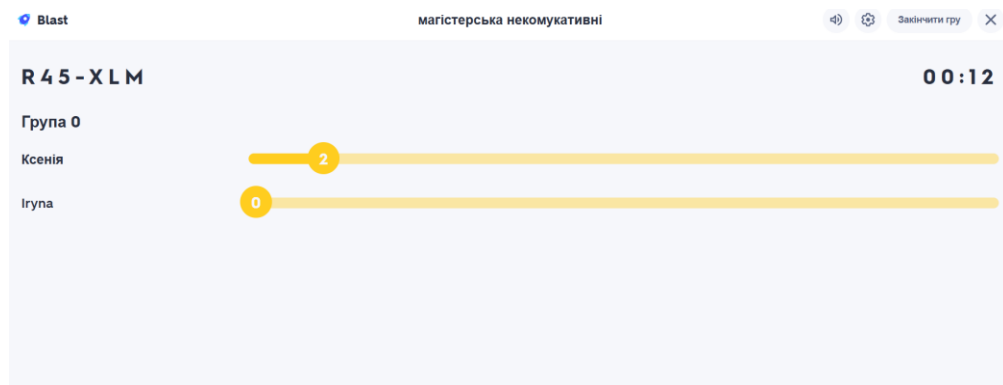


Рис. В.3.4. Вигляд лідерборду під час мінігри

- Тип вправи: репродуктивна.

Мета: відпрацювати навичку вживання нових лексичних одиниць у контексті, формуючи коректні синтаксичні зв'язки та тренуючи репродуктивні навички побудови власних висловлювань на рівні речення.

T: Let's make some sentences using this vocabulary (Рис. В.3.5).

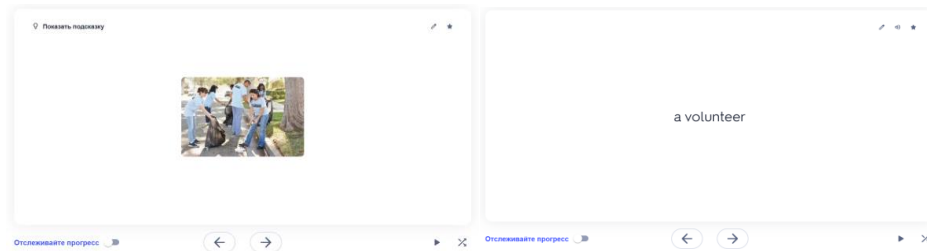


Рис. В.3.5. Вигляд інтерфейсу додатку для репродуктивної вправи

- Тип вправи: продуктивна.

Мета: стимулювати продуктивне мовлення (діалогічне/монологічне) на задану тему (Working on a team project, What makes a good employer?).  
Забезпечити вільне та осмислене використання всієї засвоєної лексики в умовах, максимально наближених до реальної комунікації, використовуючи елементи гри.

T: We are about to split into groups. Each group will choose a box. Discuss the topic and share their ideas (Рис. В.3.6).



Рис. В.3.6. Вигляд інтерфейсу додатку для продуктивної вправи

## Урок 2

Тема: Професійні уміння і здібності людини.

Тип уроку: урок засвоєння нових знань.

ЛО: Work or job? possibility, occasion or opportunity?

- Тип вправи: рецептивна (функціональний підхід).

Мета: розвиток рецептивних навичок через функціональний підхід.  
Навчити студентів розрізняти лексичні одиниці відповідно до їхньої частини мови та значення у контексті.

T: Look at these words. Can you define the part of the speech and the meaning (Рис. В.3.7.)?

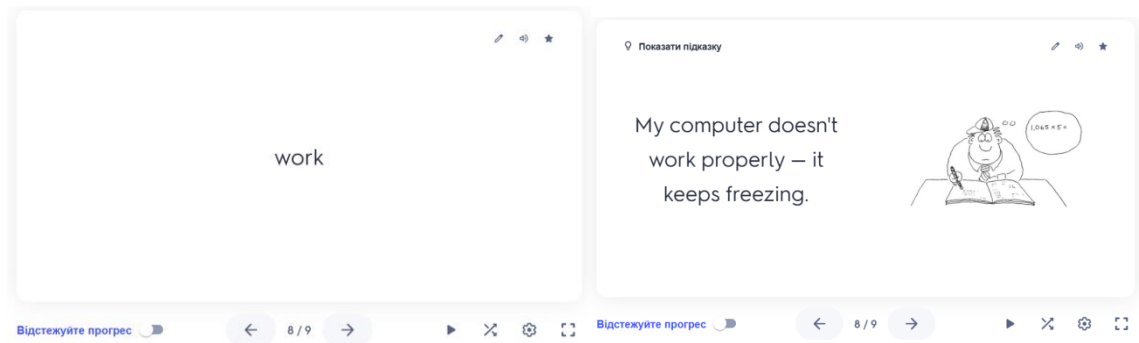


Рис. В.3.7. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням функціонального підходу

- Тип вправи: рецептивно-репродуктивна.

Мета: закріплення розуміння семантичних відмінностей між синонімами/паронімами. Удосконалення рецептивних навичок співвіднесення слова з його дефініцією, використовуючи формат тестування/гри.

T: Try to find the definition for each word (Рис. В.3.8).

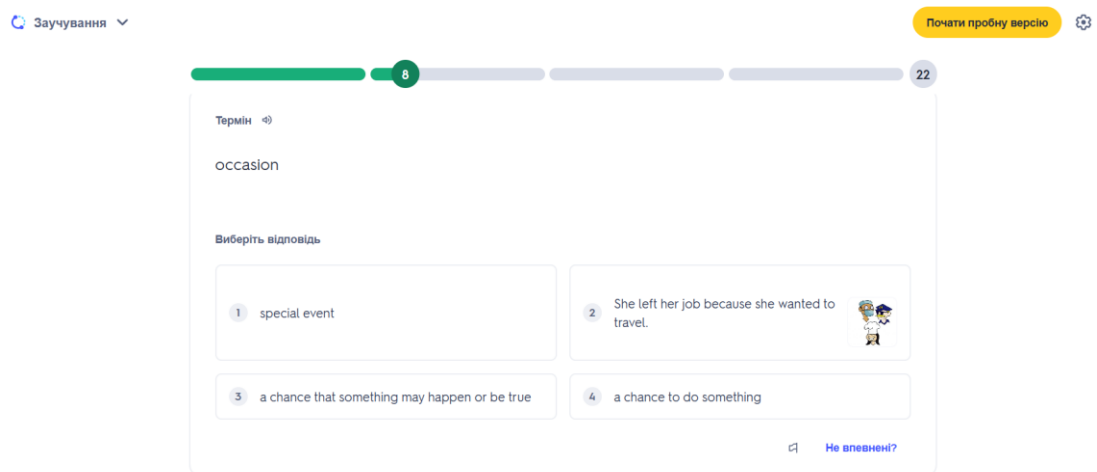


Рис. В.3.8. Вигляд інтерфейсу додатку для рецептивно-репродуктивної вправи

- Тип вправи: репродуктивна.

Мета: формування репродуктивних навичок письма. Навчити учнів самостійно складати граматично правильні та лексично доцільні речення, використовуючи нову лексику та її дефініцію.

T: You will see words and their meanings. Create and write sentences with each word (Рис. В.3.9)

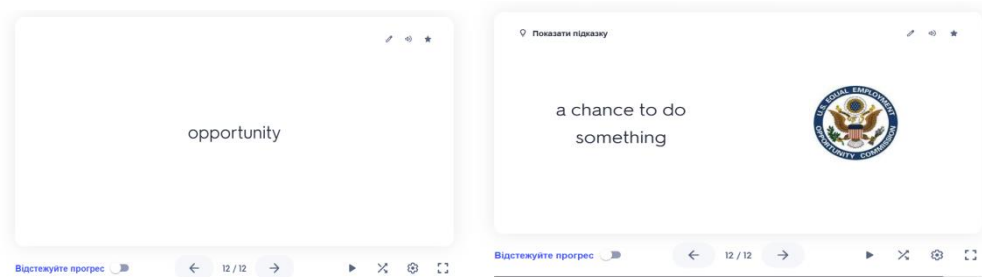


Рис. В.3.9. Вигляд інтерфейсу додатку для репродуктивної вправи

- Тип вправи: продуктивна.

Мета: стимулювання продуктивного мовлення (обговорення, висловлення власної думки). Інтеграція всієї засвоєної лексики у зв'язний монолог/діалог, використовуючи аудіоматеріал як комунікативний стимул.

T: Today we are talking about our possibilities. Not only us. GoogleArt can show us some conversations. Let's listen to them and let me know your opinion about the topic, using targeted vocabulary (Рис. В.3.10)

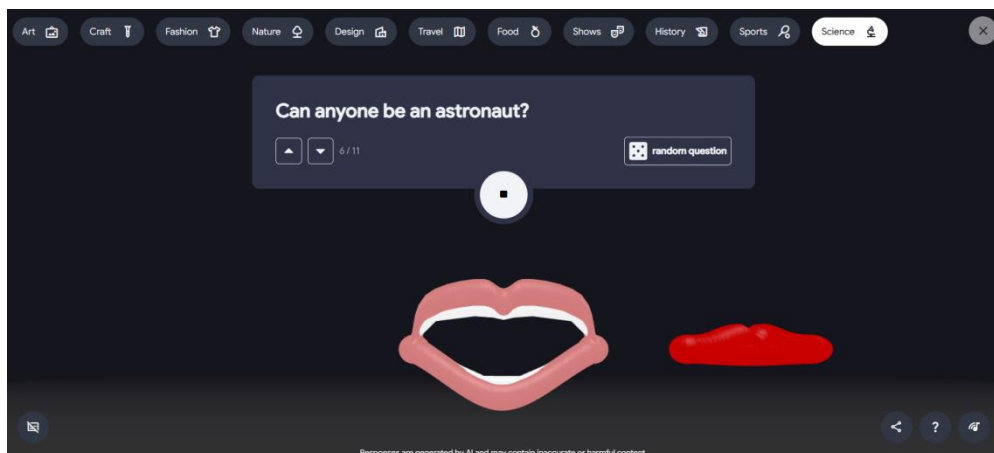


Рис. В.3.10. Вигляд інтерфейсу додатку для продуктивної вправи

#### Урок 4

Тема: Навчання за кордоном.

Тип уроку: урок засвоєння нових знань.

ЛО: diversity, freedom, it graduate, liberty, appealing, renowned, foundation coarse, publicly funded, to be well regarded (in).

- Тип вправи: рецептивна (інтуїтивний підхід).

Мета: забезпечити інтуїтивне засвоєння нової лексики через зображення та візуальні асоціації. Розвиток навичок візуальної рецепції та критичного мислення при співвіднесенні слова-концепту із зображенням.

T: Look at these pictures and find one that doesn't belong (Рис. В.3.11).



Рис. В.3.11. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням інтуїтивного підходу

- Тип вправи: рецептивно-репродуктивна.

Мета: швидке закріплення зв'язку «слово-значення». Підвищення мотивації та уваги через ігровий елемент (speed game), тренуючи рецептивні навички розпізнавання лексики.

T: Let's play a speed game. Press on the buttons to find a pair (Рис. В.3.12).



Рис. В.3.12. Вигляд інтерфейсу додатку для рецептивно-репродуктивної вправи

- Тип вправи: репродуктивна.

Мета: відпрацювати навичку репродуктивного опису (монологічне мовлення). Створити умови для вживання цільової лексики у зв'язку з візуальним стимулом.

T: We can describe pictures using target vocabulary. So let's try (Рис. В.3.13).

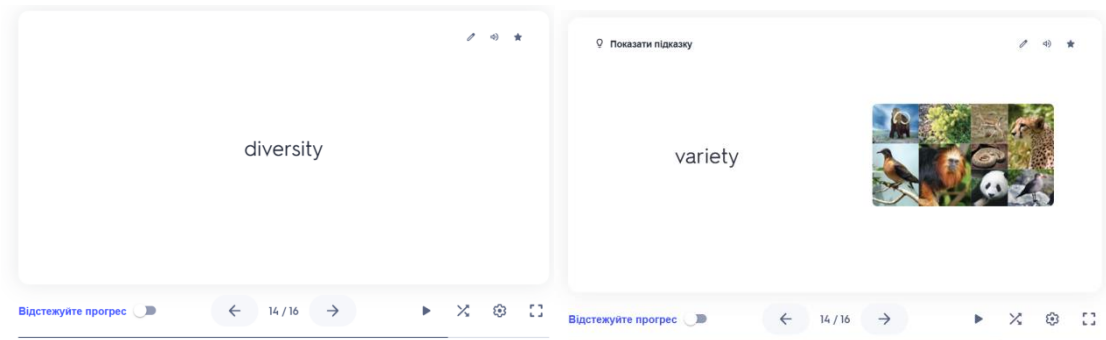


Рис. В.3.13. Вигляд інтерфейсу додатку для репродуктивної вправи

- Тип вправи: продуктивна.

Мета: стимулювання вільного продуктивного обговорення (дискусія). Забезпечити практичне використання засвоєної лексики в процесі відповіді на складні комунікативні питання.

T: I'm going to show you some cards with questions. Let's discuss some answers (Рис. В.3.14).

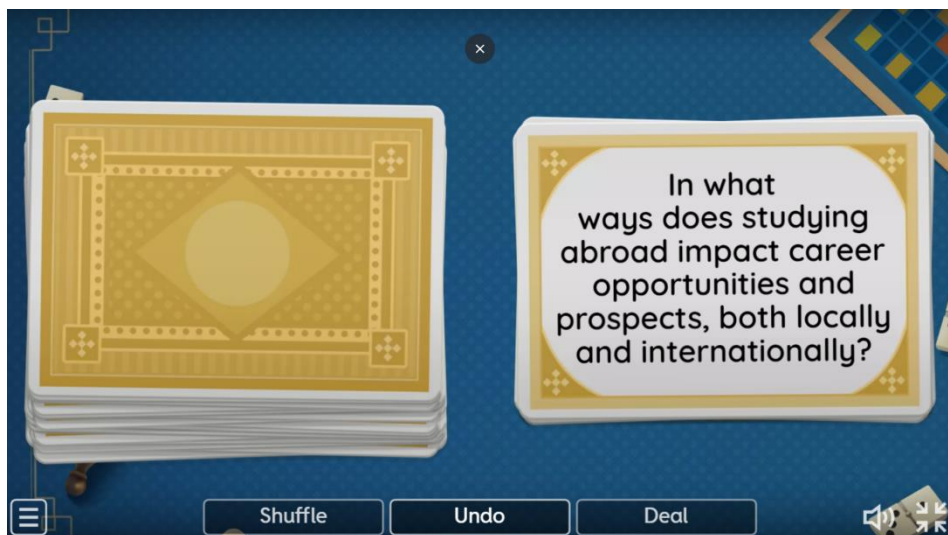


Рис. В.3.14. Вигляд інтерфейсу додатку для продуктивної вправи

Урок 5

Тема: Працевлаштування.

Тип уроку: урок формування навичок і вмінь.

ЛО: authorities, enterprise, legislation.

- Тип вправи: рецептивна (свідомо-зіставний підхід).

Мета: забезпечити свідоме засвоєння нової лексики з акцентом на зіставленні англійського слова з українським перекладом/дефініцією.

Т: Listen and repeat. Note the meaning (Рис. В.3.15).

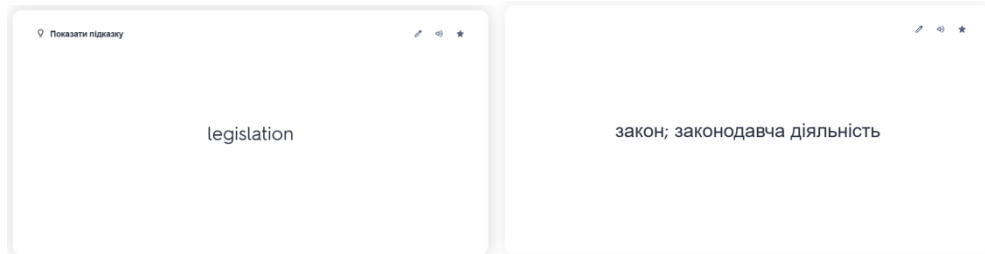


Рис. В.3.15. Вигляд карток для рецептивної вправи з використанням свідомо-зіставного підходу

- Тип вправи: рецептивно-репродуктивна.

Мета: закріпити зв'язок «дефініція-слово» та стимулювати візуальне розпізнавання слів в гейміфікованій формі. Перевірити рецепцію значення та репродукцію написання слова.

Т: I'll show you the QR-code. Scan it and play a game. Here you have to find the words for each definition in the box (Рис. В.3.16).

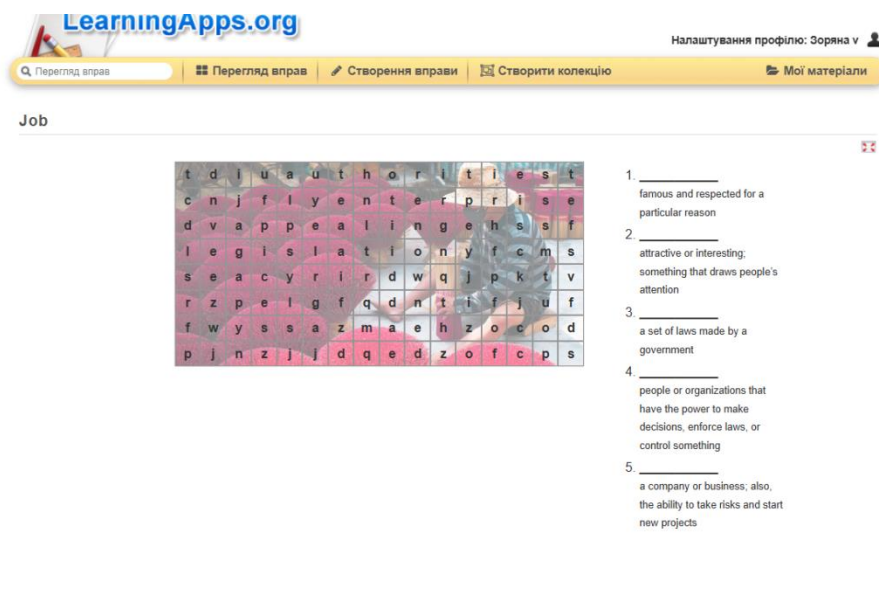


Рис. В.3.16. Вигляд інтерфейсу додатку для рецептивно-репродуктивної вправи

- Тип вправи: репродуктивна.

Мета: розвиток умінь говоріння та слухання. Тренування репродуктивних навичок опису професій та рецептивних навичок розуміння опису іншого учня в ігровій формі (role game).

T: We are about to play a role game «Who Said It?». Each student will get a card with a name of job. Then you'll try to explain it, so other students should guess what job it is (Рис. В.3.17).

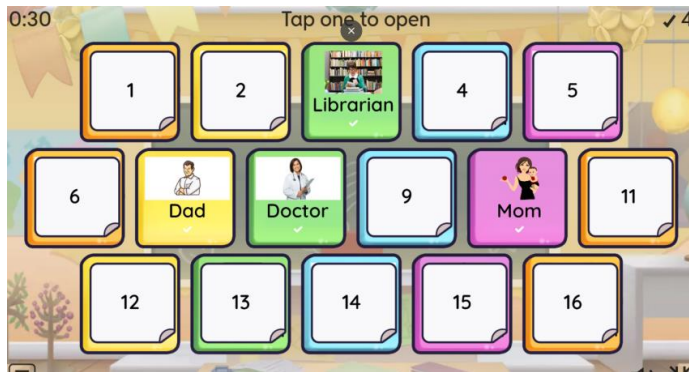


Рис. В.3.17. Вигляд інтерфейсу додатку для репродуктивної вправи

- Тип вправи: продуктивна.

Мета: стимулювання продуктивного мовлення (монолог). Забезпечити самостійне та творче використання всієї засвоєної лексики у процесі аргументації та обговорення переваг різних професій.

T: Everyone will open a box and get a profession. Try to explain the benefits of being that person (Рис. В.3.18).

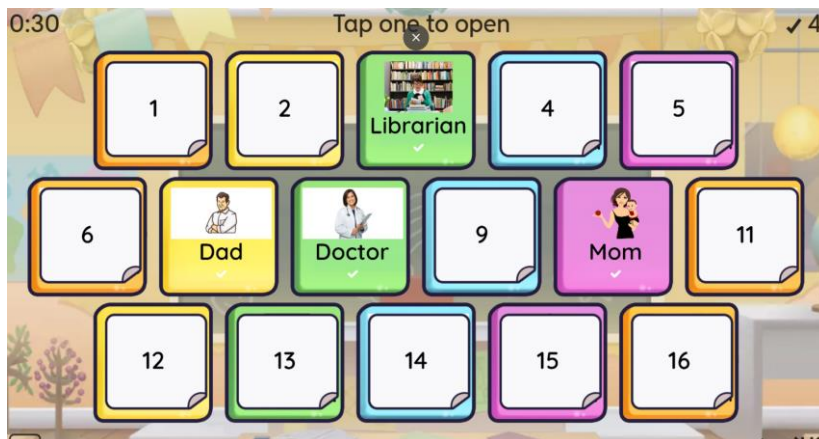


Рис. В.3.19. Вигляд інтерфейсу додатку для продуктивної вправи

## Додаток Г

## Test 2

## Unit 2. Make up your mind

## Завдання 1. Лексичний множинний вибір

Оберіть найбільш підходяще слово (А, В, С або D) для заповнення пропуску в реченні. Обведіть правильну літеру.

1. To succeed in a challenging environment, one needs \_\_\_\_\_ and a willingness to learn.

A. freedom B. employer C. persistence D. diversity

2. If you want to start a business, you first need to **work on** a solid business \_\_\_\_.

A. occasion B. possibility C. resource D. project

3. Working in a **remote** village means you will probably feel very \_\_\_\_ from the city life.

A. appealing B. extended C. renowned D. isolated

4. The company is looking for people who are willing to take up a job \_\_\_\_ in their new branch in Asia.

A. occupy B. mature C. assist D. overseas

5. Before making any major changes to the curriculum, the school decided **to conduct** a detailed \_\_\_\_ among students and parents.

A. survey B. target C. founder D. employer

## Завдання 2. Читання з розумінням

Спочатку прочитайте текст, потім прочитайте твердження (1-10) та позначте (✓) лише ті, які відповідають змісту тексту.

## GETTING A JOB IN EUROPE

You can find information about jobs at a number of different places.

At school. During their last years at school, students get advice about further study and finding jobs. All secondary schools have a career teacher. It's his/her job to provide students with information about study and work. Career teachers will arrange visits to factories, offices, colleges, etc. They invite people from local organisations to come to the school to talk to pupils. They also help pupils to apply for jobs.

A lot of schools now organise 'work experience' for pupils in the last two compulsory years of school (aged 14-16). The students go out to work for a week. They work in all kinds of places factories, shops, offices or hotels. Afterwards they have to write about their experience and what it has taught them. (Most pupils report that school isn't so bad after all!)

Outside school. For people who have already left school, there are number of places where they can find out about jobs. Local newspapers carry advertisements for jobs, and there is a Job Centre in every large town. Employers advertise jobs here. If you are unemployed, you can go to the Job Centre to look for a job.

More and more young people now continue their studies as long as possible. They go on from school to university or college to get higher qualifications. There are also several training schemes, where young people can learn the skills to help them get a better job.

### Завдання 3. Завершення речень (5 балів)

Закінчіть речення, використовуючи надані слова та переконайтеся, що ви застосовуєте їх правильно за контекстом.

1. My brother is planning to **retire** next year, so now he
2. I decided to study a **foundation course** because I
3. Being a **volunteer** in a difficult **occasion** taught me how to **mature** and
4. A student's **liberty** to choose subjects means that
5. Many young people find the IT **job** market so **appealing** because

### Завдання 4. Монологічне висловлювання: Порівняння професій

Порівняйте дві сфери роботи (наприклад, роботу в **publicly funded** організації та роботу в приватній компанії). Обґрунтуйте, яка з них є для вас більш **appealing** (привабливою).

#### План, якого слід дотримуватися:

1. Опишіть, що ви знаєте про **employer** (роботодавця) у кожній із цих сфер.
2. Поясніть, чи потрібно мати **extended** (розширений) досвід, щоб **to get insight** (отримати розуміння) роботи в цих сферах.
3. Опишіть, чому робота в одній із сфер може бути **tough** (важкою) або, навпаки, давати більше **freedom** (свободи).
4. Висловіть свою думку про важливість **persistence** (наполегливості) та **to trust** (довіри) між **employee** та **employer** у вашій **favoured** (улюбленій) сфері.

### Завдання 5. Аудіювання

Ви почуєте, як хтось показує новим студентам коледж. Завершіть кожне речення не більше ніж двома словами. Ви почуєте потрібні вам слова.

- The people on duty at the (1)... should be able to help you with any enquiries.
- At the examinations office, you can (2)... and pay for exams.
- You can also get leaflets with information on (3)... and prices.
- In order to get a library card, you must show your (4)...

- You can use the IT centre if you need to use a computer for your (5)... or to access the Internet.
- All students are issued a college (6)... and a password to access the college intranet.
- You should go to the student (7)... office if you have any problems of any kind.
- The canteen works from seven-thirty a.m. until (8) p.m.
- The bar serves drinks from eleven a.m. until one p.m., and from seven-thirty p.m. until (9)... at night.
- All classrooms have (10)..., audio-visual equipment and boards.

## АНОТАЦІЯ

### **Балацька З. Б. Використання методу гейміфікації в процесі формування в учнів старшої школи лексичної англомовної компетентності**

У магістерській роботі досліджено теоретичні та практичні засади використання методу гейміфікації у процесі формування лексичної англомовної компетентності учнів старшої школи. З метою обґрунтування ефективності цього підходу проаналізовано сутність поняття «гейміфікація», з'ясовано її роль і педагогічний потенціал в освітньому процесі, а також визначено місце і функції гейміфікованих технологій у сучасному навчанні іноземної мови. Окреслено особливості формування лексичної компетентності учнів старшої школи, охарактеризовано її структурні компоненти та типові труднощі оволодіння новою лексиною.

У роботі досліджено можливості інтерактивних онлайн-платформ, які сприяють ефективному вивченню й закріпленню лексичного матеріалу, зокрема їхній мотиваційний потенціал, функції зворотного зв'язку та механізми залучення учнів. На основі цього було створено систему гейміфікованих вправ, спрямованих на активізацію та автоматизацію лексичних навичок.

У ході педагогічного експерименту перевірено ефективність запропонованої системи вправ. Проаналізовано динаміку сформованості лексичної компетентності учнів експериментальної та контрольної груп, що дозволило визначити вплив гейміфікації на рівень засвоєння лексики та навчальну мотивацію школярів. На основі отриманих результатів сформульовано висновки щодо доцільності й ефективності використання гейміфікації у процесі навчання англійської мови в старшій школі.

*Ключові слова:* гейміфікація, англійська мова, лексична компетентність, інтерактивні платформи, мотивація, старша школа, гейміфіковані завдання.

## SUMMARY

### **Balatska Z. B. The Use of Gamification in the Process of Developing Senior School Students' English Lexical Competence**

The master's thesis explores the theoretical and practical foundations of using gamification in the process of developing senior school students' English lexical competence. To substantiate the effectiveness of this approach, the essence of the concept of gamification is analysed, its role and pedagogical potential in the educational process are clarified, and the place and functions of gamified technologies in contemporary foreign language teaching are defined. The study outlines the specific features of forming students' lexical competence, characterizes its structural components, and identifies typical difficulties in acquiring new vocabulary.

The research examines the potential of interactive online platforms that facilitate effective learning and consolidation of lexical material, in particular their motivational potential, feedback functions, and mechanisms of student engagement. Based on this, a system of gamified exercises aimed at activating and automating lexical skills was developed.

During the pedagogical experiment, the effectiveness of the proposed system of exercises was tested. The dynamics of the development of lexical competence in the experimental and control groups were analysed, which made it possible to determine the influence of gamification on the level of vocabulary acquisition and students' learning motivation. Based on the results obtained, conclusions were drawn regarding the relevance and effectiveness of using gamification in the process of teaching English in senior school.

**Keywords:** gamification, English language, lexical competence, interactive platforms, motivation, senior school, gamified tasks.