

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ПОЛТАВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА ІМЕНІ ЮРІЯ КОНДРАТЮКА»
Факультет філології, психології та педагогіки
Кафедра загального мовознавства та іноземних мов

Рекомендовано до захисту
Протокол засідання кафедри №
від «___» _____ 2025 р.
Завідувач кафедри Болотнікова А.П
(прізвище та ініціали)

(підпис)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня «Бакалавр»
спеціальності 014 «Середня освіта»,
спеціалізації 014.02 «Середня освіта (Мова і література (англійська))»

СТРАТЕГІЯ МОВНОЇ ГРИ ТА ЇЇ ТАКТИКИ НА УРОКАХ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ: ТРАДИЦІЙНИЙ І НОВІТНИЙ ПІДХОДИ

Виконавець:

студентка 4 курсу групи 401-ГО
Калюжна Дар'я Анатоліївна
(прізвище, ім'я, по батькові)

Керівник роботи:

Галаур Світлана Петрівна, к. філол. н., доцент,
доцент кафедри загального мовознавства та
іноземних мов
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Рецензент:

Жовнір Марина Миколаївна, к. філол. н.,
доцент, доцент кафедри українознавства та
гуманітарної підготовки Полтавського
державного медичного університету
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

Підсумкова оцінка:

за національною шкалою: _____
кількість балів: _____
Підпис керівника _____

РЕФЕРАТ

БР: 75 с., 3 рис., 1 табл., 76 джерел.

У сучасних умовах цифровізації освіти актуальним є пошук ефективних методик навчання англійської мови, що сприяють розвитку комунікативної компетенції учнів. Одним із таких засобів виступає мовна гра як стратегія навчання. Це зумовило вибір теми кваліфікаційної роботи: «Стратегія мовної гри та її тактики на уроках англійської мови: традиційний і новітній підходи».

Мета дослідження – аналіз мовної гри як методичної стратегії, що поєднує традиційні та цифрові підходи до викладання англійської мови. Об'єктом дослідження є процес навчання англійської мови в школі. Методами дослідження було обрано аналіз, синтез, порівняння та моделювання.

У роботі проаналізовано прагматичні функції навчального тексту, ранжовано основні тактики мовної гри (фонетичну, лексичну, синтаксичну, графічну), а також досліджено використання соціальних мереж, віртуальної реальності та платформ зі штучним інтелектом для реалізації мовної гри. Обґрунтовано доцільність поєднання традиційного й інноваційного підходів до використання мовної гри. Наукова новизна дослідження полягає в комплексному розгляді мовної гри як стратегії навчання англійської мови, що інтегрує фонетичну, лексичну, синтаксичну та графічну тактики. Мовна гра розглядається як цілісна методична система, адаптована до сучасного освітнього контексту. Робота має прикладне значення, оскільки її результати можуть бути використані педагогами з метою підвищення ефективності мовної підготовки учнів. Проведене дослідження дало змогу всебічно схарактеризувати мовну гру як ефективну педагогічну стратегію навчання англійської мови, визначити її дидактичний потенціал і тактики реалізації в традиційному й цифровому освітньому середовищі.

Ключові слова: мовна гра, англійська мова, стратегія навчання, гейміфікація, цифрові технології, фонетична гра, лексична гра, синтаксична гра, графічна гра, соціальні мережі, VR, штучний інтелект, комунікативна компетенція.

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

AI – Artificial Intelligence (англ. штучний інтелект)

GPT-3 – Генеративна модель «попереднього навчання» 3-го покоління

VR – віртуальна реальність (від англ. Virtual Reality)

ГГ – графічна гра

ЗЗСО – заклад загальної середньої освіти

ЛГ – лексична гра

МГ – мовна гра

НД – навчальний дискурс

НТ – навчальний текст

СГ – синтаксична гра

ШІ – штучний інтелект

ЗМІСТ

РЕФЕРАТ	2
ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	3
ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. ПРАГМАТИЧНА ОРІЄНТАЦІЯ ТЕКСТУ	10
1.1. Вплив на людину як основна функція сучасного тексту.....	10
1.2. Вибір тексту для досягнення дидактичної мети.....	15
Висновки до Розділу 1.....	19
РОЗДІЛ 2. МОВНА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ	21
2.1. Тактика фонетичної гри	21
2.2. Тактика лексичної гри.....	26
2.3. Тактика синтаксичної гри.....	32
2.4. Тактика графічної гри	36
Висновки до Розділу 2.....	40
РОЗДІЛ 3. СУЧАСНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ МОВНОЇ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	42
3.1. Залучення соціальних мереж в іншомовне освітнє середовище.....	42
3.2. Віртуальна реальність як засіб гейміфікації освітнього контенту.....	48
3.3. Мовні ігрові платформи на основі ШІ.....	53
Висновки до розділу 3.....	59
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	61
SUMMARY.....	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	75

ВСТУП

Актуальність дослідження. У сучасному освітньому просторі, де провідну роль відіграють комунікативні підходи, постає потреба в оновленні методів навчання іноземної мови. Одним із найефективніших інструментів, що сприяє формуванню мовної компетенції, є мовна гра. Її застосування забезпечує не лише засвоєння лексичних, граматичних та фонетичних одиниць, але й підвищує мотивацію учнів, сприяє створенню невимушеної атмосфери спілкування, розвиває критичне мислення та креативність. У зв'язку з динамічним розвитком цифрових технологій мовна гра зазнає трансформації – з'являються новітні формати: гейміфікація, використання соціальних мереж, штучного інтелекту, VR тощо. Це зумовлює потребу в теоретичному осмисленні та практичному аналізі традиційних і новітніх стратегій мовної гри як інструменту навчання.

Ідеї використання гри в навчанні мають глибокі історичні корені. В освітній парадигмі Нового часу гру розглядали як ключовий інструмент активного пізнання (Й.А. Коменський, Ж.-Ж. Руссо, Й. Генріх Песталоцці). У ХХ столітті мовна гра почала осмислюватися як феномен педагогіки та лінгвістики. У зарубіжній науці важливу роль відіграли праці Л. Вітгенштейна, який увів сам термін «мовна гра» (language game), підкреслюючи її значення для формування мовного значення у контексті комунікативних ситуацій. Дж. Брюнер і Ж. Піаже також аналізували гру як засіб когнітивного розвитку дитини.

У сфері методики викладання іноземних мов значну увагу питанню мовної гри приділили такі дослідники, як К. Роджерс [70], Г. Дуглас Браун [59], Б. Томлінсон [73], які наголошували на важливості залучення емоційного інтелекту та міжособистісної взаємодії у процесі навчання. Теоретичні підходи до гейміфікації освіти були розвинуті в працях М. Пренскі [69], К. Вербах [75], які обґрунтували цінність інтерактивних

технологій і цифрових ігор у навчальному процесі. Серед українських дослідників мовна гра розглядається як важливий інструмент розвитку мовленнєвої діяльності (О. Пометун [40], А. Козак [18], Г. Німчук [35], С. Ніколаєва [29], О. Коломінова [22], С. Роман [45] та інші).

Попри наявність наукових напрацювань, бракує комплексного аналізу мовної гри як стратегії, що враховує як тактики мовного впливу, так і трансформації підходів у цифрову добу. Отже, тема дослідження є актуальною, має практичну значущість і наукову новизну.

Мета дослідження – установити особливості реалізації стратегії мовної гри та її тактик у навчанні англійської мови з урахуванням традиційних і новітніх підходів.

Мета дослідження обумовила розв’язання таких **завдань**:

- 1) висвітлити прагматичну орієнтацію сучасного тексту як засобу дидактичного впливу, визначивши його функціональні характеристики, механізми впливу на учня та критерії добору для ефективного використання на уроках англійської мови;
- 2) дослідити специфіку вибору навчальних текстів для реалізації освітніх цілей, акцентуючи на їхній ролі в створенні умов для ігрової взаємодії та розвитку іншомовної комунікації;
- 3) класифікувати основні тактики мовної гри (фонетичну, лексичну, синтаксичну, графічну) та проаналізувати їхній дидактичний потенціал, ураховуючи особливості сприйняття й запам’ятовування мовного матеріалу в процесі гри;
- 4) схарактеризувати сучасні цифрові інструменти гейміфікації в контексті мовної гри, зокрема соціальні мережі, віртуальну реальність і платформи зі штучним інтелектом, оцінити їхню ефективність та інтеграцію в освітнє середовище;
- 5) порівняти традиційні та інноваційні підходи до використання мовної гри в навчанні англійської мови, визначити переваги, виклики та можливості

комбінованого застосування різних стратегій у сучасному педагогічному процесі.

Об'єкт роботи – процес навчання англійської мови в закладах загальної середньої освіти з використанням ігрових методик.

Предмет дослідження – особливості стратегії мовної гри та її тактики (фонетичні, лексичні, синтаксичні, графічні) в традиційних і цифрових формах, їхнє практичне застосування на уроках англійської мови.

Матеріалом дослідження слугували автентичні та навчальні англомовні тексти, приклади мовних ігор (фонетичних, лексичних, синтаксичних, графічних), методичні розробки українських і зарубіжних педагогів, цифрові освітні ресурси (платформи зі штучним інтелектом, гейміфіковані програми, VR-додатки), а також спостереження за практичним використанням мовної гри в умовах формальної та неформальної освіти.

Методи дослідження. У роботі застосовувалися різні методи, які дали змогу проаналізувати проблему та досягти поставленої мети. *Теоретичний* метод аналізу та синтезу наукової літератури був використаний для вивчення фундаментальних праць з лінгводидактики, педагогіки, когнітивної лінгвістики та методики викладання іноземних мов, що вможливило окреслити наукове підґрунтя понять «текст», «мовна гра», її стратегій і тактик. *Описовий* метод допоміг класифікувати різні види мовних ігор – фонетичні, лексичні, синтаксичні, графічні – та проаналізувати їхні особливості й дидактичний потенціал у навчальному процесі. *Порівняльний* метод використовувався для зіставлення традиційних і сучасних підходів до використання мовної гри в освітньому середовищі, що сприяло виявленню їхніх спільних рис, відмінностей та переваг у різних навчальних умовах.

Наукова новизна дослідження полягає у тому, що:

- 1) здійснено комплексний підхід до розгляду мовної гри як стратегії навчання англійської мови, яка об'єднує різні тактики: фонетичну, лексичну, синтаксичну та графічну;

- 2) мовну гру проаналізовано не лише як окремий дидактичний прийом, але й як цілісну методичну систему зі стратегічною побудовою, адаптовану до умов сучасного освітнього середовища;
- 3) розкрито дидактичний потенціал кожної з тактик мовної гри в контексті розвитку іншомовної компетенції учнів;
- 4) уточнено роль цифрових технологій у трансформації стратегії мовної гри, зокрема в аспекті гейміфікації навчального процесу;
- 5) розширено уявлення про можливості використання соціальних мереж, віртуальної реальності та платформ зі штучним інтелектом як засобів реалізації мовної гри у цифровому освітньому середовищі.

Теоретичне значення полягає в уточненні поняття «мовна гра» в методиці викладання англійської мови, у визначенні її стратегії як цілісної педагогічної системи, а також у поглибленні уявлень про її тактики відповідно до прагматичної функції тексту. Дослідження доповнює наукові уявлення про взаємозв'язок між мовною грою та формуванням іншомовної комунікативної компетенції учнів, особливо в умовах цифрового навчального середовища.

Практичне значення полягає в розробці рекомендацій щодо використання мовної гри на уроках англійської мови з урахуванням вікових особливостей учнів, цілей уроку та технічних можливостей освітнього закладу. Матеріали дослідження можуть бути використані вчителями англійської мови, методистами, розробниками інтерактивного навчального контенту, а також під час підготовки майбутніх педагогів у закладах вищої освіти.

Апробація. Робота була апробована на 77-й науковій конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка» (19-22 травня 2025 року), доповідь на тему «Tactics of lexical games». За результатами конференції опубліковано тези: Kaliuzhna D. Tactics of lexical games. *Тези 77-ї наукової конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів Національного університету*

«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка». Том 1 (Полтава, 16 травня – 22 травня 2025 року). Полтава: Національний університет імені Юрія Кондратюка, 2025. С. 417-418.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, резюме (українською та англійською мовами), списку використаних джерел (76 позицій, з них 20 – іноземною мовою, 14 – джерела ілюстративного матеріалу). Загальний обсяг роботи становить 75 сторінок, з них 58 – основного тексту. У роботі вміщено 1 таблицю та 3 рисунки.

РОЗДІЛ 1

ПРАГМАТИЧНА ОРІЄНТАЦІЯ ТЕКСТУ

1.1. Вплив на людину як основна функція сучасного тексту

Протягом усієї історії мовознавства прагматика представляла собою важливий аспект у вивченні мови через її міждисциплінарний характер, що поєднує галузі філософії, психології та лінгвістики.

З огляду на співвідношення між прагматикою та семантикою аналіз наукової літератури показує, що традиційно прагматику відокремлюють від семантики. Стосовно цього аспекту науковець Дж.Н. Ліч має протилежну думку, за якою, прагматика та семантика розділені взаємодоповнювальними та взаємопов'язаними галузями дослідження, що підкреслює складність об'єктивного виправдання їхнього поділу [67]. На нашу думку, найрепрезентативнішим способом інтерпретації словесного висловлювання є дослідження тексту.

Розглядаючи текст із прагматичного погляду, треба аналізувати його з дискурсивного ракурсу. Поняття «текст» і «дискурс» часто не чітко розрізняються в роботах про використання мови в контексті. Насправді, у відповідній літературі вони часто розглядаються як практично ідентичні.

«Дискурс» розуміється як обмежений письмовою мовою, як це визначено Френсісом, або, навпаки, як розмовне середовище, як визначено Парізі та Кастельфранкі – досконале протиріччя в термінах [34, с. 31].

Як зазначає К. Батлер, «Хеллідей [65, с. 366], здається, ототожнює «лінгвістику тексту» з «вивченням дискурсу», а Чейф ... стверджує, що «обидва терміни («текст» і «дискурс») можуть стосуватися одиниці мови, більшої за речення: можна говорити про «дискурс» або «текст» [60]. З усіх цих визначень ясно, що поняття «дискурс», власне, узгоджується з поняттям «текст».

З аналізу праць таких авторів, як Е. Бенвеніст [58], Т.А. ван Дейк [63], Л. Нагорна [33], А. Романюк та А. Заяць [46], а також словника лінгвістичних термінів [13, с. 12], випливає, що дискурс як окрема галузь дослідження враховує такі аспекти: 1) аудиторія (аналіз адресата та зворотного зв'язку між авторами тексту і реципієнтами); 2) культурний контекст; 3) національні традиції, що вбудовуються в універсальний текст, наприклад політичний, і вможливають побачити його в дії.

На сучасному етапі розвитку лінгвістичної науки актуальним є розгляд типології дискурсу крізь призму соціолінгвістики, зокрема в контексті взаємозв'язку мовлення із соціальним статусом реципієнта та іншими соціальними чинниками. У межах такого підходу зазвичай виокремлюють два основні типи дискурсу: персональний (індивідуалізований, розмовного характеру) та інституційний (орієнтований на статусні ролі комунікантів). Інституційний дискурс, за свого боку, поділяється на низку функціонально визначених різновидів, зокрема політичний, дипломатичний, адміністративний, юридичний, педагогічний, релігійний, спортивний, науковий, освітній, сценічний, медичний, діловий, рекламний, масмедійний тощо. Класифікація цих різновидів ґрунтується на специфіці комунікативної ситуації, а також на соціально-професійних характеристиках учасників мовленнєвої взаємодії.

Кожен тип дискурсу характеризується низкою специфічних ознак, серед яких: склад учасників комунікації, особливості подій, що відображаються в тексті, комунікативна мета, система цінностей, дискурсивні стратегії, типові жанри, прецедентні тексти та усталені мовні формули [15]. У цьому контексті навчальний мовознавчий дискурс розглядається як вербалізована форма дискурсивної діяльності у сфері освітньої комунікації, яка реалізується у взаємодії між учителем та учнем, автором і читачем навчальної літератури, тобто між суб'єктами навчального процесу. Цей тип дискурсу виокремлюється як різновид інституційного дискурсу і, відповідно,

розглядається як складова професійної комунікації, що функціонує у межах фахової діяльності [20, с. 19].

Навчальний текст відіграє важливу роль у процесі комунікації, оскільки забезпечує реалізацію освітньої, виховної та розвивальної функцій. Поняття «навчальний текст» (НТ) і «навчальний дискурс» (НД) є тісно взаємопов'язаними: текст у цьому контексті розглядається як фрагмент дискурсу, його елементарна й базова одиниця [8]. З огляду на те, що навчальний дискурс ґрунтується на навчальному тексті, параметри, що характеризують текст як функціональний різновид, можуть одночасно слугувати ознаками самого дискурсу. Отже, навчальний дискурс постає як актуалізована форма навчального тексту в межах педагогічної комунікації, яка реалізується в процесі навчання.

Прагмалінгвістичний аналіз навчального мовознавчого тексту передбачає вивчення його характеристик у тісному зв'язку із суб'єктом мовлення, адресатом, взаємовідносинами між комунікантами та ситуацією спілкування [9]. Такий аналіз охоплює інтенційні аспекти (мовленнєвий намір мовця), ілокутивні сили висловлення, оцінку пресупозицій, обсяг фонових знань адресата, ставлення мовця до повідомлюваного, а також особливості інтерпретації висловлення адресатом, його реакцію та персоналізовані смисли, які він формує у процесі сприйняття повідомлення.

У межах теорії мовленнєвих актів інтенція розглядається як комунікативний намір, що відображає суб'єктивне значення висловлення. Вона репрезентує ставлення мовця до дійсності, його інтерпретацію подій, оцінку ситуації та позицію щодо змісту повідомлюваного [53, с. 45]. Так, інтенція є ключовим параметром, що визначає прагматичну орієнтацію навчального тексту як інструмента впливу та керування увагою й поведінкою адресата.

Загалом, – освіта та навчальний процес не можуть бути нейтральними щодо мови, яка виступає базовим інструментом соціальної взаємодії. Навчання за допомогою мовленнєвих засобів не лише сприяє

інтелектуальному розвитку особистості, а й справляє помітний вплив на суспільство в цілому, стимулюючи його еволюцію. Мовець, будуючи комунікативну структуру висловлення, прагне впливати на поведінку співрозмовника, орієнтувати його на певну мовленнєву діяльність (слухання, спілкування, аналіз тощо), акцентувати увагу на найбільш значущих елементах змісту відповідно до комунікативної мети [1].

Комунікативно-прагматичний аспект навчального тексту став предметом наукових розвідок багатьох лінгвістів, що цілком логічно, оскільки навчання є одним із найдавніших способів передавання знань, а підручник — однією з основних форм збереження, систематизації та поширення інформації. У цьому контексті варто згадати дослідження Л. Колток, присвячені функціонально-стилістичним характеристикам навчального мовленнєвого тексту [23], А Габідулліної, яка аналізувала змістовий компонент педагогічного дискурсу лекції [9], а також Т. Кравчиної, що розглядала процес інтерпретації навчального тексту [27].

Функціонування навчальних філологічних текстів як ефективного вербального інструменту впливу на суспільну свідомість зумовлене їхньою роллю засобу прямого інформування, переконання, аргументації та непрямого нав'язування підсвідомих установок щодо осмислення, відтворення і збереження знань. Такий вплив є прихованим, але суттєвим у процесі навчання. У цьому контексті навчальні мовознавчі тексти виконують важливу функцію в рамках прагматичного коду навчального процесу: вони сприяють формуванню акцентів у сприйнятті інформації реципієнтом, роблять її значущою для нього, надаючи їй емотивно-оцінного забарвлення. Завдяки цьому вони впливають на формування ставлення до отриманого матеріалу, його запам'ятовування та подальше використання.

Отже, опрацювання навчальних філологічних текстів здійснює безпосередній вплив на людину. У психології виділяють два основні види впливу: сугестію (навіювання) та переконання. Навчальні тексти функціонують як інструмент переконання, оскільки їхня мета —

аргументувати певну точку зору та вплинути на ірраціональну сферу свідомості адресата. Л. Сорокіна зазначає, що первісною функцією слова була саме сугестія — вплив на реципієнта через емоції та почуття, викликані отриманим вербальним стимулом [50]. Цей механізм є невід’ємною складовою людської комунікації, хоча часто сугестія може ставати інструментом спеціально організованої маніпулятивної комунікації [44]. Сугестія, як вплив на психічну сферу людини, характеризується зниженням рівня усвідомлення та критичності в сприйнятті повідомлення, а також відсутністю цілеспрямованого активного тлумачення, розгорнутого аналізу та оцінки [44, с. 7]. Отже, цей вплив спрямований на ірраціональну сферу свідомості реципієнта, зокрема на некогнітивні аспекти — емоції та почуття, і не може бути підданий детальному аналізу. Саме аналіз є необхідною умовою раціонального заперечення або прийняття інформації. Читач здатний відкинути зовнішній вплив, однак йому важко протистояти навіюванню на несвідомому рівні, що зумовлює високу чутливість психіки людини до словесного впливу [4, с. 13-14].

Дослідження прагматичних аспектів викладу навчального матеріалу в підручниках вимагає також врахування особливостей взаємодії між автором і читачем. Вони можуть бути знайомі чи незнайомі, контакт між ними може бути як прямим, так і опосередкованим, а зворотний зв'язок — або можливий, або відсутній. Автор комунікативної ситуації аналізує матеріал, опрацьовує погляди мовознавців, висвітлює власні думки та переконання, тоді як роль адресата в основному обмежується сприйманням, аналізом, усвідомленням і запам'ятовуванням отриманого матеріалу. Отже, для успішного завершення перлокутивного акту автор повинен підготувати матеріал не тільки теоретично, а й практично, враховуючи психологічні, вікові особливості аудиторії, її інтереси та потенційні можливості.

Підсумуємо, що прагматичний аналіз навчальних філологічних текстів виявляє їхню суттєву роль у впливі на свідомість реципієнта, адже вони не тільки передають знання, а й формують ставлення до інформації через

маніпулювання емоціями та переконаннями. Ці тексти постають як інструмент для досягнення комунікативних цілей, урахуваючи психологічні, вікові та соціальні характеристики аудиторії. Автори навчальних матеріалів мають ретельно опрацьовувати зміст з урахуванням прагматичних аспектів, оскільки їхні інтенції визначають ефективність сприйняття та впливу на читача.

1.2. Вибір тексту для досягнення дидактичної мети

У процесі модернізації змісту шкільної освіти, відповідно до завдань, визначених у Державному стандарті базової середньої освіти [12] та Модельних навчальних програм з іноземної мови для класів загальноосвітніх навчальних закладів [32], постає потреба у визначенні ефективних організаційних форм компетентісно орієнтованого навчання учнів. У цьому контексті основною організаційною формою навчального процесу в школі залишається урок.

Навчання іноземної мови, як і інших дисциплін, ґрунтується на загальнодидактичних принципах, які набувають особливої специфіки через природу самого предмета «Іноземна мова» [29, с. 110]. У цьому контексті сучасна класифікація уроків здійснюється з урахуванням дидактичної мети, що лежить в основі організації навчального процесу. Авторами такої класифікації виступають Л. Сорокіна [50], М. Махмутов та інші дослідники.

Типології уроків присвячено значну кількість наукових досліджень [48; 52; 55], однак ця проблема залишається актуальною й дискусійною в сучасній дидактиці. Існує кілька підходів до класифікації уроків, кожен із яких ґрунтується на певному критерію. Зокрема, уроки класифікують за дидактичною метою [1], за метою організації занять, змістом і способами їх проведення [28], за основними етапами навчального процесу [48], за дидактичними завданнями, що вирішуються на уроці [29], за методами

навчання [3], а також за способами організації навчальної діяльності учнів [41].

Дидактична логіка навчального процесу передбачає послідовне проходження трьох основних етапів: ознайомлення з новим матеріалом (включаючи презентацію нових підтем, проблем спілкування та семантизацію нового мовного й мовленнєвого матеріалу за допомогою текстів, ілюстрованих словників, сюжетних малюнків, коміксів, відеофрагментів тощо), його закріплення (через мовні та умовно-комунікативні вправи), а також практичне застосування (у комунікативних завданнях і вправах) [29, с. 144].

У працях сучасних мовознавців стали актуальними й спроби аналізу навчального (освітнього, педагогічного) дискурсів (які то розрізняють, то ототожнюють). Критерії виокремлення цього типу тексту-дискурсу та його ознаки досліджено, наприклад, в розвідках А. Габідулліної [9] та ін.

Навчальний текст постає результатом навчальної комунікації, що містить переповідання наукової інформації, яку потрібно осмислити та запам'ятати адресату на уроці. У навчальних мовознавчих текстах поєднуються характеристики як навчального, так і наукового текстів-дискурсів, де наукова лінгвістична інформація подається у спрощеному, узагальненому та інтерпретованому вигляді.

Навчальний текст передусім спрямований на забезпечення освітнього процесу. Його основна мета – сприяти навчанню, викликаючи в учнів інтерес, мотивацію та розуміння значущості отримання нових знань. Це, зі свого боку, допомагає досягти педагогічних цілей. Такий текст повинен бути спеціально структурованим, аби впливати на емоції, почуття та свідомість учасників навчання. Дослідниця Н. Поліщук трактує навчальний текст як одиницю навчальної текстової комунікації, яка створюється з урахуванням дидактичної мети та об'єднує зміст, мовні засоби й композицію в єдину цілісність [39]. Це складова частина підручника, яка стимулює розвиток текстової діяльності,

завдяки якій учні здобувають знання, формують уміння та навички з певної навчальної дисципліни.

Структурно-змістові параметри навчального мовознавчого тексту зумовлені потребами ефективної подачі навчального матеріалу для досягнення дидактичних цілей іншомовної освіти. Ці параметри проявляються через поєднання категорійних ознак, що визначають текст як специфічну структурно-семантичну та комунікативну одиницю, а також через характеристики, що вирізняють саме навчальний мовознавчий текст. До таких характеристик відносяться висока інформативність, здатність до інтерпретації, наявність ілюстрацій мовними фактами, аргументованість, об'єктивність та узагальненість авторської позиції, тоді як інтеграційними ознаками є цілісність і зв'язність тексту.

Одним із важливих аспектів є правильний вибір тексту для досягнення дидактичної мети. Відбір текстів повинен ґрунтуватися на таких критеріях, як вікові та психологічні особливості учнів, а також їх пізнавальний рівень. Згідно з дослідженнями українських учених, таких як Л. Гусак, текст має бути доступним для учнів, відповідати їх рівню мовної підготовки, бути зрозумілим і цікавим, а також містити елементи новизни. Також важливо, щоб текст викликав емоційний відгук у учнів, стимулюючи їх до активної участі в навчальному процесі [10].

Текст, що обирається для навчання англійської мови, має не лише відповідати цим загальним вимогам, але й бути лексико-граматично адаптованим до рівня мовної компетенції учнів. Як зазначає О. Знанецька, важливим аспектом є лексико-граматичне наповнення тексту: він повинен включати цільові мовні явища, які учні повинні вивчити, але не бути занадто складним для сприйняття [15]. Отже, НТ повинен мати достатній рівень складності, щоб не перевантажити учнів, але водночас дозволяти їм застосовувати та розвивати мовні навички.

Особливо важливим є вибір текстів, які дозволяють не лише засвоювати граматичні структури, але й розвивати комунікативні навички. Дослідник

В. Редько підкреслює, що текст має бути функціонально орієнтованим і відповідати конкретній меті: ознайомленню з новою лексикою, тренуванню граматичних конструкцій або розвитку навичок читання з різними цілями (ознайомлення, пошук інформації, детальне розуміння) [43]. Цей підхід допомагає учням не лише вдосконалювати мовленнєву практику, але й навчатися ефективно використовувати мову в реальних комунікативних ситуаціях.

Ураховуючи значення автентичних текстів для навчання іноземним мовам, українські дослідники, зокрема Г. Вороніна [8], І. Коломійчук [21], наголошують на необхідності використання матеріалів, які відповідають реальним мовним моделям і культурному контексту. Хоча автентичні тексти часто потребують адаптації для певної вікової групи або рівня знань учнів, вони забезпечують глибше розуміння мовної культури та реального мовного середовища, що важливо для розвитку іншомовної комунікативної компетенції.

Крім того, використання текстів з візуальним супроводом, таких як малюнки, схеми, комікси, є ефективним інструментом для полегшення сприйняття інформації та активізації уваги учнів. За словами Л. Панової, таке зображення допомагає учням краще засвоювати новий матеріал, особливо на етапі семантизації [38]. Відеофрагменти, аудіо записи, пісні, діалоги також є важливими елементами навчального процесу, оскільки вони розвивають аудитивні навички і допомагають учням засвоїти природну інтонацію та вимову.

Отже, вибір тексту для уроку англійської мови має бути ретельно продуманим та педагогічно обґрунтованим. З урахуванням дидактичної мети – чи то презентація нового матеріалу, чи то тренування мовленнєвих навичок, чи то розвиток комунікативної компетенції – текст стає важливим інструментом, що дозволяє досягти бажаних результатів навчання. Завдяки правильному відбору текстів, учні не лише здобувають знання з мови, але й

розвивають навички ефективного спілкування, що є ключовим аспектом сучасного навчання іноземних мов.

Висновки до Розділу 1

1. Прагматика займає важливе місце в мовознавстві, об'єднуючи філософію, психологію та лінгвістику. Зокрема, прагматика тісно взаємодіє з семантикою, хоча традиційно їх розглядають окремо. Найефективніший спосіб інтерпретації тексту – це прагматичний підхід, що включає аналіз дискурсу. Дискурс є основою комунікації і включає різні типи: персональний (розмовний) і інституційний (політичний, науковий, навчальний тощо). НД є частиною інституційного і орієнтується на педагогічну комунікацію. Навчальний текст виконує функції не тільки інформування, а й виховання та розвитку. Важливою є інтенція, яка визначає вплив тексту на свідомість реципієнта. Прагматичний аналіз таких текстів виявляє їх здатність впливати на емоційний стан і формувати ставлення до знань. Тому навчальні тексти не лише передають знання, а й впливають на емоції та переконання, що робить їх потужним інструментом навчання.

2. Вибір тексту для навчання іноземної мови є важливим етапом, що значно впливає на досягнення дидактичної мети. Текст повинен відповідати віковим і психологічним особливостям учнів, а також їх пізнавальному рівню і мовній компетенції. Текст у процесі навчання виконує не лише роль засобу подачі матеріалу, але й слугує інструментом для розвитку мовленнєвої компетенції. Він стимулює учнів до активної участі в навчальному процесі та сприяє розвитку комунікативних навичок. Вибір тексту має відповідати конкретним дидактичним цілям, наприклад для ознайомлення з новою лексикою, тренування граматичних конструкцій, розвитку навичок читання з різними цілями або формування комунікативної компетенції учнів. Автентичні тексти є важливим компонентом навчання іноземним мовам, оскільки вони дозволяють учням познайомитися з реальними мовними

моделями та культурним контекстом. Проте для ефективного використання таких матеріалів необхідна їх адаптація до рівня учнів. Використання текстів з візуальним супроводом, а також відео і аудіо матеріали, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу та розвитку аудитивних навичок. Вони допомагають утримувати увагу учнів і зацікавлюють їх у процесі навчання.

РОЗДІЛ 2

МОВНА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1. Тактика фонетичної гри

Оволодіння іноземною мовою забезпечується шляхом формування в учнів іншомовної комунікативної компетенції, яка складається з кількох основних компонентів: мовної, мовленнєвої, соціокультурної тощо. Кожна з цих компетенцій, у свою чергу, охоплює низку підкомпетенцій. Зокрема, мовна компетенція включає знання з лексики, граматики, фонетики та орфографії, а також відповідні мовні навички.

Уточнюючи зміст основного терміна та підтримуючи підхід, запропонований експертами Ради Європи з мовної освіти, варто розуміти «фонетичну (фонологічну) компетенцію» як сукупність фонетичних знань і умінь, пов'язаних як із сприйняттям (перцепцією), так і з відтворенням (продукцією) мовлення. До її складу входить оперування звуковими одиницями (фонемами), розпізнавання їх фонетичних ознак, знання фонетичної структури слів, а також основних елементів фонетики речення — таких як інтонація, ритм, наголос та редуція [14].

Згідно з Модельною навчальною програмою «Іноземна мова. 5-9 класи» для ЗЗСО метою вивчення фонетичного матеріалу є розвиток слухо-вимовних та ритміко-інтонаційних навичок (на наближеному до норми рівні) [32]. Слухо-вимовні навички мовлення передбачають здатність правильно вимовляти всі звуки у мовному потоці та розпізнавати їх під час сприймання на слух. Ритміко-інтонаційні навички полягають у вмінні правильно передавати інтонацію й ритм у власному мовленні, а також адекватно розуміти інтонаційно-ритмічне оформлення мовлення інших [29, с. 107].

Отже, ефективне формування іншомовної комунікативної компетенції неможливе без належної уваги до розвитку мовної компетенції, важливим складником якої є фонетичні навички. Саме тому особливу роль у процесі навчання відіграють методичні підходи, що сприяють формуванню слуховимовних та ритміко-інтонаційних умінь. Одним із таких ефективних засобів є фонетична гра, яка не лише активізує навчальну діяльність учнів, а й створює сприятливі умови для засвоєння фонетичного матеріалу у цікавій та доступній формі. Розглянемо детальніше тактики використання фонетичної гри в навчальному процесі.

У системі вправ на навчання вимові іншомовних звуків фонетичні ігри з використанням каламбурів, скоромовок, тощо належать до вправ на репродукцію/продукцію.

Це переважно вправи рецептивно-репродуктивного характеру, які поділяються на некомунікативні та умовно-комунікативні. Під час виконання некомунікативних імітаційних завдань важливо акцентувати увагу учнів на окремих особливостях звуків – таких як тривалість, наголос, аспірація тощо, – що сприяє усвідомленому відтворенню мовного матеріалу. На етапі умовно-комунікативних вправ доцільно використовувати такі види діяльності, як імітація мовленнєвих зразків, підстановка в них певних елементів, а також формулювання коротких або розгорнутих відповідей на запитання.

Зазначені вправи спрямовані на підтримання та вдосконалення вимовних навичок, а також на попередження типових фонетичних помилок. Тому їх доцільно використовувати під час засвоєння нового матеріалу, перед переходом до вправ на усне мовлення чи читання вголос. Відповідно до цієї мети, на початку уроку рекомендується проводити так звані «фонетичні зарядки», які включають елементи нового фонетичного матеріалу й слугують своєрідною підготовкою до подальшої мовленнєвої діяльності [7].

Заучування напам'ять скоромовок, приказок, каламбурів, римівок, віршів, діалогів, а також уривків з прозових текстів і читання вголос фрагментів з підручника – усе це види діяльності, спрямовані на формування

правильної вимови в учнів. Робота з подібним матеріалом здійснюється у два етапи. Спочатку відбувається вивчення тексту під керівництвом учителя або за допомогою аудіозапису, що допомагає учням засвоїти правильне фонетичне оформлення. На другому етапі акцент робиться на розвитку швидкості мовлення, з метою досягнення як чіткої, так і швидкої вимови. Заучування напам'ять є ефективним лише тоді, коли воно супроводжується точним і ритмічно правильним відтворенням матеріалу.

Скоромовки є потужним інструментом для тренування точності вимови, особливо коли мова йде про складні звукові комбінації або звуки, які не існують в рідній мові учнів. Вони допомагають учням тренувати артикуляційні м'язи та розвивати здатність до чіткої і швидкої вимови.

Використання таких скоромовок на уроках англійської мови допомагає учням покращити вимову звуків, які можуть бути важкими для них, наприклад, /s/, /ʃ/, /tʃ/, а також розвивати правильну артикуляцію та ритм мовлення.

Тактика роботи з скоромовками на уроках англійської мови включає кілька етапів:

1. Повільне проговорювання: спочатку учням пропонується проговорювати скоромовку повільно, зокрема звертаючи увагу на чіткість вимови кожного звуку.

2. Поступове збільшення швидкості: після того, як учні освоїли вимову на повільному темпі, вони поступово збільшують швидкість, зберігаючи правильність вимови.

3. Контроль інтонації та акценту: особливу увагу слід приділяти інтонації та акценту, що є важливими для розвитку виразного мовлення.

Наведемо приклад фонетичної гри «**Tongue Twister Race**».

Мета: 1) відпрацювання важких для вимови звуків; 2) поліпшення артикуляції, чіткості мовлення.

Тактика: пояснити значення скоромовки; промовити разом із учнями повільно, звертаючи увагу на проблемні звуки; провести змагання: хто

швидше і чіткіше скаже скоромовку кілька разів поспіль; можна робити в командах або в парах.

Опис гри: учні поділяються на команди. Кожна команда отримує скоромовку. Виграє команда, яка найшвидше та найчіткіше прочитає її 3 рази без помилок.

Приклад:

She sells sea shells by the sea shore.

The shells she sells are surely seashells.

Каламбури є не тільки засобом для тренування вимови, але й важливим інструментом для розвитку інтонаційних навичок. Вони зазвичай використовуються для розвитку слухової уважності та здатності учнів адаптувати інтонацію до змінюваного змісту фраз. Вправи з каламбурами допомагають учням розуміти, як зміна інтонації може змінювати значення сказаного.

Наведемо приклад англійського каламбуру: *Time flies like an arrow; fruit flies like a banana*. У цьому каламбурі лексема «*flies*» має два різних значення, і для правильного його відтворення важливо правильно варіювати інтонацію, що допомагає учням краще зрозуміти значення слів у різних контекстах.

Методика використання каламбурів на уроках англійської мови включає:

1. Аналіз значення: спочатку учням пропонують проаналізувати значення каламбурів і пояснити, чому зміна інтонації змінює їхній зміст.

2. Практика інтонації: після цього учні повинні проговорювати каламбури з різною інтонацією, звертаючи увагу на зміни значення.

3. Імітація швидкого темпу: каламбури також можна використовувати для тренування швидкості мовлення без втрати чіткої вимови.

Далі розглянемо приклад фонетичної гри «**Punny Pronunciations**».

Мета: 1) вивчення омофонів та омонімів; 2) усвідомлення впливу вимови на значення слова; 3) розвиток лексичної гнучкості й почуття гумору.

Тактика проведення: учитель готує короткі анекдоти або загадки з каламбурами; учні слухають або читають їх вголос; обговорення жарту: в чому гра слів? Які слова звучать однаково/схоже? можна організувати змагання «хто відгадає більше жартів».

Опис гри: учні отримують короткі жарти або загадки з каламбурами. Їхнє завдання — вгадати гру слів та пояснити жарт.

Приклад:

Q: Why did the scarecrow win an award?

A: Because he was out-standing in his field! («Outstanding» – видатний, і «out-standing» – дослівно «стоячий назовні»).

Римівки – це ще один ефективний інструмент для покращення вимови, оскільки вони дають змогу учням не тільки тренувати артикуляцію, а й удосконалювати ритм та інтонацію мовлення. Англійські римівки мають просту структуру, що дозволяє учням легко запам'ятовувати і повторювати їх.

Наприклад, *A black bug bleeds black blood, what color blood does a blue bug bleed?*

Цей тип вправ допомагає учням працювати над швидкістю проговорювання та тренує їх на точність вимови, особливо в складних ситуаціях.

У методиці навчання англійської мови важливо правильно інтегрувати скоромовки, каламбури та римівки в навчальний процес. Робота з такими вправами має не лише корекційний характер, але й сприяє розвитку інших мовленнєвих навичок, таких як слухова увага, швидкість мовлення, інтонація та ритм. Наприклад, римувальна гра **«Rhyme Time!»**

Мета: 1) тренування римування і слухового сприйняття; 2) розвиток креативного мислення.

Тактика проведення: учитель вимовляє або записує слово; учні по черзі додають римовані слова (усно чи письмово); можна давати обмеження за часом або за кількістю рим; виграє учень/група, яка придумала більше римованих слів.

Приклад:

Teacher: cat

Student 1: hat

Student 2: bat

Student 3: mat

Student 4: rat

Скоромовки та каламбури є чудовими інструментами для активізації учнів на початку уроку. Вони можуть бути використані як «розминка», що вможливорює налаштувати учнів на роботу з вимовою та підготувати їх до основної частини заняття. Регулярне проведення вправ з римівками, скоромовками та каламбурами сприяє сталому розвитку фонетичних навичок, адже учні мають можливість систематично працювати над вимовою, що підвищує їхню впевненість у використанні мови. Варто використовувати різні типи скоромовок і каламбурів, що дають змогу працювати над різними аспектами вимови, зокрема наголосом, інтонацією та артикуляцією. Щоб зробити цей процес більш захоплюючим, вправи можна перетворити на гру чи змагання, що не тільки мотивує учнів до активної участі, але й робить навчання більш веселим та інтерактивним.

Отже, тактика використання скоромовок, каламбурів та римівок на уроках англійської мови є ефективним способом розвитку фонетичних навичок учнів, покращення їх вимови та інтонаційної виразності. Це сприяє не лише досягненню високого рівня мовленнєвої точності, але й підвищенню загального рівня комунікативної компетенції.

2.2. Тактика лексичної гри

Формування лексичної компетенції є одним із ключових елементів у процесі навчання англійської мови. Вона слугує базою не лише для розвитку

всіх видів мовленнєвої діяльності, а й для засвоєння граматичної системи мови.

Питання навчання лексики англійської мови в рамках компетентнісного підходу розглядаються у працях А. Богуш, С. Ніколаєвої, Є. Потапенко, В. Редька [43], С. Смоліна, Т. Шкваріної, І. Шолпо та інших дослідників. Особливості поетапного формування лексичної компетенції з англійської мови висвітлено в роботах С. Ніколаєвої [29] й інших науковців.

Згідно із Загальноєвропейськими рекомендаціями, «лексична компетенція» визначається як вміння використовувати словниковий запас конкретної мови [14]. І. Потюк уточнює, що саме включає ця здатність. Вона передбачає не лише розуміння та відтворення слів англійської мови з урахуванням фонетичних, лексико-граматичних, культурних та мовленнєвих аспектів їх вживання, а й здатність застосовувати їх в контексті конкретної комунікативної ситуації [42]. Як зазначає С. Ніколаєва, існують дві основні умови, що забезпечують успішне формування лексичної компетенції в англійській мові у учнів: по-перше, правильний підбір лексичного мінімуму, по-друге, організація ефективного подання навчального матеріалу [29].

У процесі опанування лексичного матеріалу (аналогічно до граматичного) можна виділити кілька етапів:

- 1) етап ознайомлення учнів з новими лексичними одиницями (ЛО), тобто їх семантизація;
- 2) етап автоматизації роботи учнів з новими ЛО, який включає:
 - автоматизацію на рівні окремих словоформ, вільних словосполучень та речень;
 - автоматизацію на вищому, понадфразовому рівні — у межах діалогічного чи монологічного мовлення [29].

Наступним етапом є удосконалення вживання ЛО, що зрештою веде до їх ситуативного використання під час висловлювання власних думок як усно (у говорінні), так і письмово (у письмі). Крім того, формується контекстне розуміння ЛО під час читання та аудіювання.

Отже, формування лексичної компетенції учнів є багатограним процесом, який охоплює засвоєння значень слів та їх активне використання в реальних комунікативних ситуаціях. Однак цей процес неможливо здійснити без організації ефективного навчання, яке передбачає ретельний вибір лексичного мінімуму та відповідну структуру подання матеріалу. Важливим аспектом такого навчання є залучення різноманітних методів і прийомів, зокрема лексичних ігор, що сприяють активному оволодінню новими лексичними одиницями.

Тактика лексичної гри полягає у використанні ігрових форм для закріплення та розвитку лексичних навичок. Вона дає учням можливість запам'ятовувати нові слова, активно їх використовувати в контексті, що робить навчання більш інтерактивним і захоплюючим. Лексичні ігри також дозволяють учням краще засвоювати граматичні структури, оскільки вони застосовують нові лексичні одиниці у різних мовленнєвих ситуаціях, зберігаючи при цьому контекстуальну точність. Відтак, лексичні ігри виступають потужним засобом для автоматизації лексичних дій і сприяють їх перетворенню на стійкі навички.

Цей підхід відповідає основним засадам компетентнісного навчання, де важливим є не лише теоретичне засвоєння лексики, але й її практичне використання в реальних умовах комунікації. Використання лексичних ігор дає змогу учням більш гнучко застосовувати нові слова як в контексті вправ, так і в життєвих ситуаціях. Це також стимулює розвиток навичок усного та писемного мовлення, адже учні змушені активно взаємодіяти з іншими, що сприяє глибшому розумінню значення слів та їх функцій у мовленні.

При навчанні англійської мови етап ознайомлення з новими лексичними одиницями починається, зазвичай, із семантизації, тобто розкриття значення нових ЛО [29, с. 95]. Далі наведемо декілька прикладів лексичних ігор на різних етапах формування лексичної компетенції.

1. Гра Memory

Необхідно: картки з малюнками, картки з відповідними словами або подвійний комплект карток з малюнками.

Тактика гри: перемішайте всі картки і викладіть їх лицем вниз на столі. По черзі кожен учень відкриває дві картки. Якщо зображення на картці збігається зі словом на іншій картці, гравець забирає обидві картки собі. Якщо ж картки не зпівпали, вони повертаються на свої місця, і хід переходить до наступного учасника. Гра триває до тих пір, поки всі картки не будуть забрані. Завдання учасників — запам'ятовувати, де яка картка знаходиться, щоб мати змогу виграти. Переможцем стає той, хто набере найбільше пар карток.

2. **Гра «Snowball»** – ця гра може використовуватися для вивчення будь-якої теми та з різними віковими групами. Мета гри – активізувати словниковий запас учнів за обраною темою, тренувати пам'ять і розвивати увагу. Вчитель дає учням одне слово або речення, і кожен наступний учасник повторює всі попередні слова чи речення, додаючи своє власне. Гра триває до того часу, поки кожен учасник не зможе правильно відтворити весь ланцюжок слів або речень.

На етапі автоматизації дій учнів з новими словами на рівні понадфразової єдності доцільно використовувати умовно-комунікативні, рецептивно-репродуктивні та продуктивні вправи.

Формування лексичної компетенції через вивчення та використання фразеологізмів дозволяє учням не тільки збагачувати свій словниковий запас, а й вчитися правильно використовувати мову у реальних комунікативних ситуаціях. У цьому контексті важливо, щоб фразеологізми стали частиною природного мовлення учнів і активно використовувалися в різних видах мовленнєвої діяльності [35].

Існує кілька ефективних методів використання фразеологізмів для розвитку лексичної компетенції учнів на заняттях англійської мови.

Одним із способів засвоєння фразеологізмів є їхня презентація через контекст. Учитель може навести приклади фразеологізмів у контексті діалогу, тексту чи історії, щоб учні зрозуміли їхнє значення та використання. Це дає

змогу уникнути буквального перекладу та сприяє глибшому розумінню значення виразу. Наприклад, вчитель може подати наступну ситуацію: *Tom was feeling down, but after talking to his friend, he felt much better*. І після цього пояснити, що вираз «*feeling down*» означає бути сумним або депресивним. Завдяки цьому учні бачать, як фразеологізм використовується у природному контексті.

Ігрові методи є ефективними для закріплення нових лексичних одиниць, включаючи фразеологізми. Ігри допомагають активізувати мислення учнів, покращують їх пам'ять та навички мовлення. Наведемо приклад гри «**Matching Idioms**».

Мета гри: 1) ознайомлення учнів з новими фразеологізмами; 2) розвиток навичок правильного використання фразеологізмів у контексті.

Тактика виконання: вчитель готує набір карток: на одній стороні написано значення фразеологізму, а на іншій — сам фразеологізм (наприклад, «*a piece of cake*» — «*very easy*»). Учні по черзі тягнуть картки і повинні знайти пару: відповідне значення для фразеологізму. Якщо учні правильно підібрали пару, вони пояснюють значення фразеологізму і наводять приклад речення.

Приклад фразеологізмів для карток:

— «*Break the ice*» — «*to make people feel more comfortable in a social setting*»;

— «*A piece of cake*» — «*something very easy to do*»;

— «*Bite the bullet*» — «*to do something unpleasant or difficult*».

Використання лексичних ігор на основі тавтології є важливою частиною формування лексичної компетенції учнів, оскільки ці ігри сприяють не лише розвитку мовленнєвих навичок, а й підвищенню мовної чутливості. Тавтологія, як стилістичний засіб, що полягає в зайвому повторенні однакових чи схожих за значенням слів, є типовою помилкою, яку учні часто допускають у мовленні. Однак, навчання виявляти та виправляти тавтології допомагає учням зробити їхнє мовлення більш чітким, зрозумілим і виразним.

У контексті лексичних ігор це дає змогу не тільки закріплювати лексичні одиниці, а й стимулює учнів до глибшого розуміння значення слів та виразів. Лексичні ігри, націлені на виявлення та виправлення тавтологій, забезпечують ефективне навчання, оскільки учні зможуть на практиці усвідомити різницю між синонімами, уникати зайвих повторів і знаходити оптимальні варіанти формулювань.

Такі ігри вможливають:

1. Розпізнавати тавтології в реальних текстах чи висловлюваннях, що сприяє розвитку уважності та критичного мислення.

2. Удосконалювати навички усного та писемного мовлення, адже при виконанні завдань, де потрібно переробляти речення з тавтологією, учні активно використовують нові лексичні одиниці.

3. Збагачувати лексичний запас, оскільки в процесі гри учні шукають заміну для тавтологічних виразів, вибираючи точніші синоніми чи фрази.

Мета лексичної гри з тавтологією: 1) практика вживання вивченої ЛО на рівні речення; 2) розвиток мовної чутливості та формування правильного лексичного використання.

Тактика виконання лексичних ігор з тавтологією:

1. Ідентифікація тавтології: під час цієї гри учням надаються різні висловлювання або речення, що містять тавтології. Їх завдання – знайти зайві повтори та виправити помилки. Наприклад, *She entered into the room inside.* → *She entered the room.*

2. Створення нових висловлювань: учням пропонуються фрази або речення, що містять тавтологію, і вони повинні створити нові варіанти висловлювань, позбувшись зайвих повторів. Наприклад, *He returned back to the store.* → *He returned to the store.*

3. Гра на визначення синонімів: учні отримують набір синонімічних фраз або слів, і повинні обрати одне, щоб уникнути тавтології. Наприклад, *The small little dog ran fast.* → *The small dog ran fast.*

Отже, ЛГ стає ефективним інструментом для досягнення високого рівня лексичної компетенції учнів, допомагаючи їм не лише збагатити словниковий запас, але й інтегрувати нові знання в усі аспекти мовленнєвої діяльності. Вона сприяє розвитку критичного мислення, творчих здібностей і забезпечує глибше розуміння і використання лексичних одиниць у реальних комунікативних ситуаціях.

2.3. Тактика синтаксичної гри

Згідно з чинною Модельною програмою, вивчення іноземної мови має здійснюватися через особистісну діяльність учнів, які розглядаються як головні, самостійні суб'єкти навчального процесу [32]. При цьому важливо враховувати їхні індивідуальні характеристики, а кінцевою метою навчання є розвиток уміння ефективно використовувати іноземну мову для досягнення комунікативних завдань. Іншими словами, ідеться про формування міжкультурної комунікативної компетенції, важливою складовою якої виступає граматична компетенція.

Огляд методичної літератури свідчить про те, що питанням визначення та формування граматичної компетенції приділяли значну увагу як вітчизняні, так і зарубіжні науковці. Серед них – О. Вовк [5-6], І. Мірошник [30], О. Орловська, П. Сисоєв, Н. Скляренко [49], Т. Стреченко, І. Тригуб, а також R. Dirven [64], A. Hirsh [66] та інші. Їхні дослідження були спрямовані на вивчення процесу формування граматичної компетенції, визначення змісту граматичного навчання, структури граматичної компетенції та розробку ефективних підходів до її формування. посилання

Загальним для цих науковців є розуміння граматичної компетенції як ключового компонента іншомовної комунікативної компетенції. Вони підкреслюють, що без належного рівня граматичних знань та умінь неможливо досягти високої результативності у вивченні іноземної мови та ефективному

міжкультурному спілкуванні. Однак, попри наявність ґрунтовних досліджень, низка важливих аспектів навчання граматичного матеріалу залишається недостатньо опрацьованою. Зокрема, питання формування англомовної граматичної компетенції через застосування мовних (синтаксичних) ігор потребує подальшого вивчення.

Сучасні дослідники методики навчання, як вітчизняні, так і зарубіжні, підкреслюють важливість використання різноманітних ефективних ігрових методів при вивченні граматики. Це включає синтаксичні ігри, пантоміми, головоломки та ігри-розслідування. Граматичні ігри можуть бути застосовані на всіх етапах навчання, виступаючи «унікальним інструментом для розвитку граматичного аспекту комунікативної компетенції учнів» [68, с. 47].

МГ моделює взаємодію між двома індивідами однієї мовної спільноти. СГ — це орієнтовна гра, подібна до гри в найменування, тобто мовець намагається привернути увагу слухача до об'єкта світу. Передбачається, що обидва агенти підтримують модель поточної ситуації, яка називається моделлю світу, через сприйняття та дії [71]. У комп'ютерному моделюванні ця модель світу синтезується на основі онтології можливих предикатів. Традиційно синтаксичні ігри передбачають такі кроки:

1. Учень 1 обирає об'єкт зі своєї моделі світу, який буде виступати в якості теми.

2. Учень 1 обирає значення, яке чітко описує цей об'єкт, і використовує власний лексикон і граматику, щоб перекласти це значення у висловлювання. Висловлювання передається тому, хто говорить.

3. Учень 2 аналізує це висловлювання, використовуючи власний лексикон і граматику, щоб реконструювати можливе значення.

4. Учень 2 інтерпретує це значення з точки зору власної моделі світу, щоб з'ясувати, яку тему мав на увазі Учень 1. Потім Учень 2 сигналізує Учню 1, який об'єкт він інтерпретував.

5. Учень 1 сигналізує про успіх, якщо тема, визначена Учнем 2, збігається з темою, яку спочатку вибрав доповідач. Якщо вони відрізняються,

спікер сигналізує про невдачу, але також вказує на об'єкт, який він спочатку вибрав.

6. Обидва Учні розширюють і вирівнюють свої лексикони та граматику відповідно до результатів гри.

Використання таких прийомів, як оксюморон, парадокс і зміна порядку слів, є ефективним способом активізації лексичних і граматичних навичок учнів на всіх етапах навчання. Далі більш детально зупинимося на поняттях оксюморон та парадокс та їх ігрової реалізації на заняттях з іноземної мови.

Згідно з даними Лінгвістичного словника, оксюморон та парадокс — це синтаксичні прийоми, що використовуються для створення виразних, іноді парадоксальних конструкцій, які ставлять учнів перед необхідністю розв'язувати певні мовні завдання [13]. Оксюморон поєднує протилежні за змістом слова, наприклад: *«deafening silence»*. Парадокс, зі свого боку, демонструє суперечливість або невідповідність між логікою та фактичною ситуацією, наприклад: *«less is more»*. Такі структури активно використовуються для того, щоб учні могли не тільки засвоїти синтаксичні конструкції, але й розвивати критичне мислення, розуміння контексту та культурних відмінностей у використанні таких виразів. Наприклад: **гра «Create a Paradox»**.

Мета гри: розвиток здатності створювати парадоксальні конструкції та вдосконалення розуміння граматичних правил.

Тактика виконання: учні працюють у парах або невеликих групах, де їм пропонується сформулювати парадокс на основі заданих слів або ситуацій. Вони мають використовувати правильну граматику та комбінувати синтаксичні конструкції, що на перший погляд здаються суперечливими, але мають логічне пояснення у контексті.

Приклади завдань:

— завдання: створіть парадокс, використовуючи слова *«time»* та *«change»*;

— можливий результат: «*The only constant in life is change*» («Єдине незмінне в житті — це зміни»).

Зміна порядку слів є важливою частиною граматичних ігор, яка дозволяє учням тренувати правильну побудову речень і розвивати навички, необхідні для ефективного спілкування. Така техніка використовує нетрадиційні структурні варіанти речень, даючи учням можливість вивчати різні варіанти оформлення думки, залежно від того, що вони хочуть підкреслити в реченні. Наприклад: гра «**Word Order Shuffle**».

Мета гри: поглибити розуміння учнями правил порядку слів у різних типах речень, в тому числі у питальних і заперечних конструкціях.

Тактика виконання: вчитель дає учням набір карток із окремими словами. Завдання учнів — створити правильні речення, змінюючи порядок слів на основі вказівок. Ідея полягає в тому, що учні повинні зрозуміти, як змінюється зміст і граматики речення залежно від того, яке слово вони ставлять на перше місце, а яке — на останнє. Наприклад, вчитель надає набір слів: *never, I, to, want, go, the, party*. Можливі варіанти: 1) *I never want to go to the party*; 2) *Never do I want to go to the party?*

Ігри з оксюморонам та парадоксами можуть бути використані для створення специфічних комунікативних ситуацій, що вимагають гнучкості мислення і креативності у використанні граматичних структур. Такі ігри заохочують учнів до експериментів з мовою, даючи змогу не лише правильно формулювати граматичні конструкції, але й розуміти можливості мовного вираження у різних контекстах. Наприклад, гра «**Contradiction Game**».

Ціль гри: розвинути здатність учнів розпізнавати і використовувати оксюморони та парадокси в контекстах, що відповідають правилам англійської граматики.

Тактика виконання: вчитель дає учням список суперечливих висловів або ситуацій, і учні повинні сформулювати логічні граматичні конструкції, що відповідають цим парадоксам або оксюморонам.

Приклад завдання: сформулюйте оксюморон із використанням слова «*bittersweet*».

Можливий результат: *The movie was a bittersweet experience.*

Отже, використання оксюморону, парадоксу та зміни порядку слів в синтаксичних іграх допомагає учням автоматизувати граматичні конструкції та глибше розуміти нюанси англійської мови, її багатозначність і виразність. Водночас ці прийоми сприяють розвитку творчого підходу до вивчення мови, а також забезпечують учням можливість вивчати граматику в контексті реального мовного використання.

2.4. Тактика графічної гри

У шкільних програмах з іноземних мов письмо здебільшого розглядається як інструмент навчання, а не як самостійна мета. Залежно від етапу навчання роль письма змінюється. На початковому етапі головним завданням є оволодіння технікою письма та формування навичок, пов'язаних із засвоєнням відповідностей між звуками і літерами. Ці вміння є основою для подальшого розвитку навичок читання та усного мовлення [2].

На наступному етапі основна увага приділяється орфографії, що обумовлено розширенням мовного матеріалу. Паралельно з цим письмо використовується як засіб розвитку усного мовлення, сприяючи формуванню відповідних мовленнєвих умінь і навичок.

На третьому етапі раніше сформовані навички письма вдосконалюються разом з розвитком усного мовлення. Крім того, зростає значення письмової роботи як окремої форми навчальної діяльності.

Для розвитку графічних і каліграфічних навичок доцільно використовувати вправи, спрямовані на навчання учнів написанню літер алфавіту мови, що вивчається. Це можуть бути завдання на написання окремих літер, ускладнене списування чи виписування літер, буквосполучень або слів

із залученням елементів комбінування, групування тощо. Такі вправи не є комунікативними за своєю природою, однак надання їм ігрового характеру, наприклад, у формі змагань (індивідуальних або командних), підвищує мотивацію учнів і обґрунтовує їх застосування в сучасному освітньому процесі, що орієнтований на комунікативність і усвідомлену активність учасників.

Якщо говорити про загальну тактику впровадження графічних ігор у навчання письма, то вона може виглядати так:

1. Поступове ускладнення. Починати з найпростіших графічних елементів (літери, з'єднання літер), переходячи до написання слів і фраз.

2. Комунікативна мотивація. Навіть некомунікативні вправи повинні набувати сенсу для учня через гру, конкуренцію чи колективну взаємодію.

3. Підтримка візуальних опор. Алфавіт на стенді, приклади на дошці, таблиці в зошитах допомагають закріпити правильний образ літери.

4. Ротація форматів. Варто чергувати індивідуальні, парні та групові форми виконання завдань, щоб підтримувати інтерес учнів.

5. Зворотний зв'язок. Обов'язкове обговорення результатів і спільне виявлення помилок — важливий крок для формування усвідомлених графічних і орфографічних навичок.

Розглянемо приклади ігрових вправ спрямованих на формування графічних навичок:

1. **Гра «7 x 7»:** потрібно намалювати квадрат із 49 клітинок (7 рядків і 7 колонок) та вписати в кожну клітинку велику і малу літери відповідно до їх порядкового номера в англійському алфавіті. Переможцем стає той учень, який правильно і найшвидше впише всі літери.

26	Hh8	6	22	10	26	
8	12	18	Jj10	22		8
10j	26	19	8		22	26
6	12	8		26	10	18
Zz26	19		10	12	Vv22	8
19		22	10	18	26	12
	26	6	12	22	8	10

Рис. 1. Графічна гра «7 x 7»

Під час виконання цієї вправи учні мають змогу багаторазово відпрацювати написання нових для них літер (які вже подано в квадраті), а також самостійно вписати ті літери, які були опановані раніше. Це можна зробити або з пам'яті, або орієнтуючись на пронумерований алфавіт, розміщений у підручнику чи на стенді в класі.

2. Гра «Find a Pair»

Тактика гри: допоможіть великим і малим літерам знайти свої відповідники. Учням потрібно записати пари літер, наприклад: «Dd». Перемагає той, хто найшвидше правильно поєднає всі літери.

Варіант завдання: великі літери: «D E F I K L O R S T» – «малі літери (випадковий порядок): «f i t k d o s i r e».

3. Гра «Graphic Maze»

Мета: тренування точності та зорово-моторної координації.

Тактика гри: на аркуші зображено лабіринт, що складається з кривих, зигзагів, петель — елементів, схожих на частини літер. Учні мають пройти лабіринт ручкою або олівцем, не виходячи за межі ліній. Це допомагає виробити контроль руху руки та підготувати м'язову пам'ять до каліграфічного письма.

4. Гра «Calligraphy Relay Race»

Мета: закріплення правильного написання літер у змаганні.

Тактика гри: клас ділиться на команди. Учні по черзі підбігають до дошки й пишуть певну літеру (або її сполучення) кілька разів. Завдання — написати швидко, але охайно. За кожен правильний напис без помилок команда отримує бал. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів.

Окрім каліграфічних навичок, техніка письма також включає орфографічні навички. Під ними розуміють здатність правильно писати слова відповідно до встановлених правил вживання письмових знаків у кожному конкретному випадку.

5. Гра «Missing Letter»

Тактика гри: учням пропонується серія слів, у яких відсутня одна або кілька літер. Завдання — вписати правильну літеру або буквосполучення, дотримуючись орфографічних правил.

Варіант завдання:

C _ T (Cat)

D _ G (Dog)

S _ _ ool (School)

Цю гру можна ускладнювати, пропонуючи учням самотійно вигадати слово з пропущеною літерою для свого однокласника, або перетворити вправу на змагання, де учні отримують бали за кожну правильну відповідь.

Отже, графічні ігри відіграють важливу роль на початкових етапах навчання письма, створюючи основу для подальшого формування орфографічних та мовленнєвих навичок учнів. Вони поєднують тренувальну функцію з емоційним залученням, що робить їх ефективним інструментом у методичному арсеналі вчителя іноземної мови.

Висновки до Розділу 2

У цьому підрозділі було проаналізовано методичну цінність мовних ігор (фонетичних, лексичних, синтаксичних та графічних) як ефективного засобу розвитку мовних навичок учнів у процесі вивчення англійської мови. З'ясовано, що формування мовної (фонетичної, лексичної, граматичної, писемної) компетенції передбачає розвиток різноманітних умінь, без яких неможливо досягти високого рівня іншомовної комунікативної компетенції.

1. Фонетичні ігри активізують мовленнєву діяльність учнів, створюють позитивний емоційний фон і сприяють засвоєнню складного фонетичного матеріалу у доступній, ігровій формі. Використання скоромовок дозволяє вдосконалювати точність і швидкість вимови, тренує артикуляційний апарат та допомагає подолати типові помилки. Каламбури, зі свого боку, є інструментом для розвитку інтонаційної чутливості, лексичного мислення та вміння інтерпретувати значення в залежності від вимови. Римівки формують ритміко-інтонаційну чутливість, полегшують запам'ятовування та підвищують інтерес до навчання.

2. ЛГ є дієвим інструментом, який дозволяє учням засвоювати нові лексичні одиниці та активно використовувати їх у різноманітних мовленнєвих ситуаціях, що відповідає принципам компетентнісного підходу. Ігрові форми роботи, такі як Memory, Snowball, Matching Idioms та вправи з виявлення й усунення тавтологій створюють умови для занурення у мовне середовище, сприяють розвитку мовної чутливості, активізують пам'ять, увагу, логічне та критичне мислення. Через використання контекстуальних прикладів, фразеологізмів і завдань на переформулювання речень, учні не лише збагачують словниковий запас, але й опановують функціональне вживання лексичних одиниць у природному мовленні. Особливої уваги заслуговує впровадження фразеологізмів та тавтологічних конструкцій у гру, що сприяє поглибленому розумінню значення слів, розвитку стилістичного чуття та уникненню лексичних помилок. Такі вправи навчають учнів не тільки

використовувати лексику граматично правильно, а й доцільно — відповідно до контексту та комунікативного завдання.

3. Синтаксичні ігри — це інноваційний інструмент, що дозволяє навчати граматиці не ізольовано, а як засобу реального комунікативного висловлювання, у межах контексту та інтерактивної діяльності. Застосування таких стилістичних прийомів, як оксюморон, парадокс і зміна порядку слів, сприяє глибшому засвоєнню граматичних структур та розвитку аналітичного мислення, мовленнєвої гнучкості та здатності до творчого самовираження англійською мовою. Через ігрові вправи типу *Create a Paradox*, *Word Order Shuffle* та *Contradiction Game* учні не лише автоматизують граматичні навички, а й вчаться розуміти стилістичну функцію граматичних варіацій, культурні конотації та семантичну багатозначність мовних одиниць. Ігри на основі парадоксальних конструкцій та зміни порядку слів дозволяють розглядати граматичні правила не як механічні шаблони, а як інструменти побудови глибокого і точного висловлення думки. Учні вчаться будувати правильні речення та бачити різні стилістичні можливості формулювання.

4. Основною тактикою використання графічних ігор є поступове ускладнення завдань, комунікативна мотивація, варіативність форматів і підтримка зворотного зв'язку. Завдяки цим елементам учні вдосконалюють свої графічні навички та вчаться правильно застосовувати орфографічні правила, що є важливим аспектом у навчанні письма. Графічні ігри дозволяють ефективно поєднувати навчання з емоційним залученням учнів, що робить цей процес не лише корисним, але й цікавим. Змагання, колективні взаємодії та зворотний зв'язок підвищують зацікавленість учнів і мотивують їх до досягнення високих результатів у розвитку письма. У результаті таких ігор учні здобувають важливі навички, які дозволяють їм писати правильно, розвивати навички чіткої та красивої каліграфії, що є основою для подальшого вивчення іноземної мови.

РОЗДІЛ 3

СУЧАСНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ МОВНОЇ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

3.1. Залучення соціальних мереж в іншомовне освітнє середовище

У сучасному освітньому процесі дедалі більшої актуальності набувають цифрові інструменти, зокрема соціальні мережі, які відкривають нові можливості для навчання. Завдяки своїй гнучкості, візуальності та інтерактивності вони дають змогу створювати інноваційні освітні практики, які відповідають потребам покоління, що виросло в цифровому середовищі. Одним із найефективніших підходів у цьому контексті є впровадження ігрових елементів, що органічно інтегруються у повсякденну активність користувачів у соціальних медіа.

За визначенням Л. Кочергіної, ігрові практики у процесі вивчення англійської мови — це ситуативні або структуровані завдання з ігровим характером, що сприяють активізації уваги, підвищенню мотивації та загальному підсиленню когнітивної активності учнів [26]. Їхньою перевагою є ненав'язливість, що дозволяє поєднувати навчання з елементами розваги, сприяючи формуванню позитивного ставлення до мовного процесу.

Ураховуючи всі згадані вище чинники, зростаючий інтерес науковців, педагогів та освітян — як теоретиків, так і практиків — до питання впровадження соціальних мереж в освітній процес є закономірним. Цю тематику активно досліджують як українські, так і зарубіжні науковці, серед яких варто відзначити Дж Беррот [57], Дж. Сімен [72], С Івашньову [16], М. Леві, А. Мірошниченко, О. Шевнюк [31], Н. Тверезовську [51] та інших.

Серед найпоширеніших форм такої діяльності в соціальних мережах особливої уваги заслуговують онлайн-вікторини та інтерактивні тести. Вони реалізуються через функціонал Instagram Stories [11], Telegram-ботів,

Facebook-опитувань [10] та спеціалізованих платформ на кшталт Kahoot [12] або Quizizz [13]. Завдяки цим інструментам можна ефективно перевіряти знання лексики, граматики, ідіом, а також знайомити учнів з культурними особливостями англомовного середовища.

Не менш ефективною є практика мовних челенджів, що проводяться у форматі щоденних або тижневих завдань. Учасники зазвичай виконують прості, але корисні вправи, наприклад, публікують приклади вживання нових слів, записують короткі відео з мовною практикою або відповідають на запитання англійською мовою. Такі активності популярні у TikTok, Instagram та Facebook-групах, де вони супроводжуються тематичними хештегами.

Використання мемів і гумористичного контенту також відіграє помітну роль у засвоєнні сучасної англійської мови. Створення або переклад мемів на основі лексичного чи граматичного матеріалу дозволяє поєднати навчання з креативністю. Така діяльність сприяє не лише розширенню словникового запасу, але й розвитку міжкультурної компетенції, адже гумор часто відображає глибокі культурні коди.

Ще одним дієвим методом є рольові ігри у коментарях або чатах, які моделюють реальні ситуації спілкування: замовлення їжі, інтерв'ю, туристичний діалог тощо. Такий формат дає змогу практикувати мову в умовах, максимально наближених до автентичних, і сприяє розвитку навичок письмового та усного мовлення.

У соцмережах також популярне так зване «реактивне» навчання через інтерактивні Stories. Викладачі або адміністратори сторінок публікують завдання з вибором правильної відповіді, тестами типу «правда чи міф», а також контент із моментальним зворотним зв'язком. Це дає змогу закріпити граматичні структури, лексику й ідіоми в ігровій формі, що є особливо корисним для повторення пройденого матеріалу.

Широке розповсюдження мають відеофлешмоби та короткі відеозавдання, що реалізуються на платформах TikTok, YouTube Shorts [14] і Instagram Reels. Учні записують монологи, діалоги або імпровазації

англійською мовою, демонструючи володіння мовою у природному контексті. Цей формат сприяє розвитку вимови, інтонації, а також впевненості у мовному самовираженні.

Впровадження ігрових елементів у соціальні мережі має низку педагогічних переваг. По-перше, воно забезпечує підвищення мотивації до навчання, адже завдання подаються у формі розваги, а не обов'язкового виконання. По-друге, навчальні активності інтегруються у щоденну цифрову рутину учнів, роблячи навчання систематичним і регулярним. По-третє, соціальні мережі створюють штучне мовне середовище, у якому користувачі можуть спілкуватися англійською, взаємодіючи з автентичним контентом.

Крім того, такі практики відповідають вимогам сучасної освіти, орієнтованої на розвиток навичок двадцять першого століття — зокрема креативності, критичного мислення, візуальної грамотності та здатності до командної роботи [17].

У сучасній практиці викладання англійської мови вже існують успішні приклади впровадження таких ігрових методик. До них належать освітні проекти мовних шкіл, які проводять челенджі у соціальних мережах, інтерактивні Telegram-боти, що надсилають завдання у формі гри, а також платформи на зразок Duolingo [4], які поєднують навчання із соціальними функціями та елементами гейміфікації, такими як бали, досягнення, рівні та змагання між користувачами [71].

Завдяки такому різноманіттю форм і підходів соціальні мережі стають потужним інструментом у процесі вивчення англійської мови, що дозволяє зробити навчання доступним, інтерактивним та емоційно привабливим.

У сучасному цифровому середовищі існує чимало успішних прикладів використання ігрових практик у соціальних мережах для вивчення англійської мови. Вони демонструють, як інтерактивність, візуальність та неформальний стиль подачі матеріалу можуть значно підвищити зацікавленість учнів і забезпечити регулярну мовну практику.

Одним із прикладів є Instagram-акаунт @_englisheveryday_ [11], який спеціалізується на щоденному публікуванні інтерактивних сторіз з мовними завданнями. Контент охоплює тестові запитання, вправи на вивчення фразових дієслів, ідіом, синонімів, антонімів та переклад коротких речень. Особливо популярним є формат «Guess the expression», який передбачає залучення аудиторії через стікери з варіантами відповіді, після чого публікуються правильні варіанти з поясненнями. Такий підхід дозволяє активно взаємодіяти з мовним матеріалом у зручному візуальному форматі.

Ще одним ефективним засобом є TikTok-канал @carolinakowanz, що пропонує короткі відеоуроки у стилі «repeat after me». У цих відео диктор проговорює англійські фрази з різними інтонаційними варіаціями, стимулюючи слухача повторювати їх уголос. Крім того, на каналі представлено гумористичні сценки, які демонструють вживання певних слів і виразів у життєвих ситуаціях. Такий емоційний контекст сприяє глибшому засвоєнню мовних конструкцій.

Серед ініціатив, що передбачають тривалу залученість, варто виокремити мовні марафони на зразок #30DayEnglishChallenge, які активно реалізуються у Facebook-групах. Учасники таких челенджів щодня виконують тематичні завдання, що включають написання міні-історій, створення відео англійською мовою або обмін мемами. Це забезпечує регулярну мовну практику та сприяє розвитку навичок письма, говоріння і креативного мислення.

Особливу увагу заслуговує використання Telegram-ботів для мовної практики. Наприклад, боти @EnglishSimpleBot або @AlphaEnglishBot пропонують щоденні вправи у форматі гри з вибором правильних варіантів, діалоги з перекладом, а також так звані «мовні дуелі» між користувачами. Завдяки цьому створюється ігрова модель навчання, що підтримує змагальний інтерес і сприяє регулярності у вивченні мови.

Не можна оминати увагою також одну з найпопулярніших мовних платформ – Duolingo [4]. Вона поєднує гейміфікацію з елементами соціальної

взаємодії: система очок, рівнів, нагород і досягнень мотивує користувачів до щоденного навчання. Додатково, користувачі можуть ділитися власними результатами у соціальних мережах, брати участь у змаганнях із друзями, проходити спільні мовні виклики. Усе це створює навчальну спільноту, де мотивація підтримується через гру та взаємну підтримку.

Отже, використання соціальних мереж та гейміфікованих платформ демонструє значний потенціал у сфері мовної освіти. Завдяки своїй інтерактивності, доступності та адаптивності до потреб користувачів, такі ресурси забезпечують достатньо привабливу форму засвоєння англійської мови в умовах повсякденного цифрового середовища.

Для кращого розуміння особливостей і ефективності різних форматів ігрових практик у соціальних мережах доцільно звернутися до порівняльного аналізу, поданого в таблиці нижче. У таблиці систематизовано основні типи ігрової взаємодії, конкретні приклади їх реалізації, рівень залучення користувачів, мовні компетенції, що формуються, а також вказано їхні основні переваги та потенційні обмеження.

Таблиця 2.1

Порівняльна таблиця ефективності ігрових форматів у соціальних мережах

Формат	Приклад реалізації	Рівень залучення	Мовні навички, що розвиваються	Переваги	Обмеження
Вікторини	Instagram stories, Telegram-боти	Високий	Лексика, граматики	Швидкий зворотний зв'язок, легко інтегрувати	Обмежений обсяг
Челенджі	#30DayEnglishChallenge	Середній/високий	Письмо, мовлення	Щоденна практика, мотивація	Потребує самодисципліни
Відео-контент	TikTok, YouTube Shorts	Високий	Аудіювання, вимова	Емоційна залученість, автентичність	Можлива пасивність користувача
Мем-ігри	Instagram, Facebook	Середній	Лексика, культурні реалії	Весело, креативно	Менш формалізований зміст

Рольові ігри	Чати, коментарі	Середній	Спілкування, граматики	Реалістичні ситуації	Вимагає модерації
Освітні платформи з гейміфікацією	Duolingo, LingQ	Високий	Усі аспекти мови	Системність, зручність	Менш адаптовані до соцмереж

Цей аналітичний огляд дає змогу зробити висновок, що кожен формат має свої сильні сторони та сфери доцільного використання. Наприклад, відеоформати краще підходять для розвитку аудіювання та вимови, водночас челенджі — для регулярного письма й усного мовлення. Водночас гейміфіковані освітні платформи забезпечують цілісність і систематичність навчального процесу, хоча й менш інтегровані у соціальне середовище користувачів. Отже, ефективне поєднання різних ігрових підходів дає змогу побудувати повноцінне мовне середовище у межах цифрових платформ, що відповідає потребам сучасного здобувача освіти.

Підсумуюмо, – ігрові практики у соціальних мережах покращують процес вивчення англійської мови, роблячи навчання доступним, інтерактивним та мотиваційним. Вони сприяють розвитку мовних навичок через різноманітні формати, такі як онлайн-вікторини, мовні челенджі, меми та рольові ігри. Ці методи активно інтегруються в цифрове середовище, підтримуючи регулярну практику та позитивне ставлення до навчання. Соціальні мережі такі як Instagram, TikTok та інші надають можливість для гнучкого навчання, однак важливо комбінувати різні підходи для досягнення максимальних результатів. Загалом, ігрові елементи у соціальних мережах сприяють розвитку мовних навичок та створюють сприятливе середовище для навчання в умовах цифрової реальності.

3.2. Віртуальна реальність як засіб гейміфікації освітнього контенту

У сучасному освітньому середовищі дедалі більше уваги приділяється інтерактивним та технологічним підходам до навчання. Особливо актуальним це стає у процесі вивчення іноземних мов, де важливо забезпечити не лише засвоєння теоретичного матеріалу, а й створення умов для активного мовного використання. Одним із найбільш перспективних інструментів, що поєднує інноваційність, інтерактивність і гейміфікацію, є віртуальна реальність (VR).

Технологія VR дозволяє занурити учнів у змодельоване тривимірне середовище, яке імітує реальні або вигадані ситуації. Завдяки цьому навчальний процес набуває елементів гри, стає більш захоплюючим та емоційно залученим [71]. Саме це і робить VR ефективним засобом гейміфікації освітнього контенту – тобто впровадження ігрових механік (нагороди, рівні, сценарії, досягнення) з метою підвищення мотивації та результативності навчання.

Застосування VR у вивченні англійської мови відкриває широкі можливості для занурення в автентичне мовне середовище. На відміну від традиційного аудиторного навчання, де комунікація часто обмежена, віртуальні сценарії дають змогу практикувати мову в умовах, наближених до реального життя. Наприклад, учень може «опинитися» у віртуальному аеропорту, де йому потрібно пройти паспортний контроль, або ж у кафе, де він взаємодіє з офіціантом англійською мовою. Такі ситуації сприяють розвитку не лише мовленнєвих навичок, а й впевненості у використанні мови.

На практиці існує вже чимало прикладів платформ, які успішно реалізують віртуальну реальність у навчанні мов. Однією з найбільш відомих є Mondly VR — додаток, що пропонує користувачам серію інтерактивних діалогів у реалістичних умовах [9]. Ще одним прикладом є ImmerseMe, який уможлиблює практику мови в різноманітних побутових та професійних ситуаціях [1]. А платформа ENGAGE дає змогу викладачам створювати власні

VR-уроки, проводити заняття у віртуальних класах і залучати учнів до спільної діяльності. Такий формат сприяє розвитку мовних та соціальних навичок.

Далі як приклад детально зупинимося платформі віртуальної реальності Mondly VR [9] – інноваційний продукт компанії ATi Studios. Цей додаток став продовженням відомого мобільного застосунку Mondly, який охоплює понад 40 мов і активно використовується в усьому світі. VR-версія програми створена з метою доповнити традиційне навчання англійської мови можливостями повного занурення в мовне середовище.

Mondly VR надає користувачеві змогу опинитися в змодельованих ситуаціях повсякденного життя. Далі наведемо кілька скріншотів з гри Mondly VR, які демонструють різноманітні навчальні ситуації. На рис. 3.1 продемонстрована сцена в ресторані: учень взаємодіє з віртуальним офіціантом, замовляючи страви та напої.



Рис. 3.1. Сцена в ресторані

На рис. 3.2. зображено спілкування в готелі: діалог з адміністратором під час реєстрації.



Рис. 3.2. Спілкування в готелі

Віртуальні діалоги відтворюють реалістичне мовне середовище, де користувач взаємодіє з аватаром співрозмовника, використовуючи живу англійську мову. Завдяки цьому платформа ефективно моделює контекст комунікації, даючи змогу учню практикувати фрази та мовні структури у природному середовищі. Користувач повинен реагувати на запитання, формулювати відповіді, робити вибір у діалозі, тобто не просто сприймати інформацію, а й активно її продукувати.

Однією з основних особливостей Mondly VR є підтримка голосового введення. Користувач озвучує відповіді вголос, а система розпізнає мову, аналізує вимову та надає миттєвий зворотний зв'язок. Така функція працює на вдосконалення навичок говоріння в умовах, максимально наближених до реального спілкування. Застосування ігрових механік, таких як система балів, відкриття нових рівнів, досягнення та щоденні завдання, сприяє підвищенню внутрішньої мотивації та створює додатковий стимул до регулярної практики.

З методичного погляду зору платформа реалізує принципи контекстного та комунікативного підходів до вивчення мови. Вивчення лексики, граматичних структур та мовних форм відбувається не у відриві від реальності, а в межах цілісної комунікативної ситуації. Учень не просто вивчає нові слова, а використовує їх у дії, в конкретних життєвих сценаріях. Такий підхід сприяє формуванню міцних асоціативних зв'язків та глибшому розумінню змісту висловлювань.

Mondly VR підтримується на більшості сучасних VR-пристроїв, зокрема Oculus Rift, Oculus Quest, HTC Vive та Samsung Gear VR, що робить її технічно доступною як для індивідуального використання вдома, так і для впровадження в умовах сучасного навчального закладу. Користувач може безкоштовно ознайомитися з базовим функціоналом, а повноцінний доступ до всіх навчальних сценаріїв надається за передплатою.

Попри численні переваги, платформа має і певні обмеження. Серед них – обмежений словниковий запас у межах окремих сценаріїв, відсутність гнучкого налаштування складності під індивідуальний рівень учня та обмежена адаптація до акцентів користувачів, що може ускладнювати процес розпізнавання мовлення. Крім того, освітній контент не завжди охоплює повноцінну граматичну роботу чи глибоке опрацювання лексичних тем — головна увага зосереджена на розмовній практиці у готових ситуаціях.

Загалом, Mondly VR є яскравим прикладом вдалої інтеграції технології віртуальної реальності в процес вивчення англійської мови. Її використання дає змогу створити мотиваційно привабливе навчальне середовище, забезпечити якісну мовленнєву практику у формі, що відповідає вимогам часу. У поєднанні з іншими методами та формами навчання Mondly VR здатна стати ефективним інструментом у формуванні комунікативної компетенції студентів та учнів.

Ще одним прикладом інноваційних платформ є Language Lab VR [7], яка пропонує користувачам унікальний досвід занурення в англійськомовне середовище через інтерактивні 3D-сценарії.

Language Lab VR доступна безкоштовно на платформах Oculus Quest, SteamVR та Pico. Ця гра не є традиційним навчальним додатком; натомість вона пропонує користувачам можливість виконувати завдання у віртуальному світі, використовуючи лише англійську мову. Застосунок зосереджений на навчанні мови через слух та допомагає вивчати англійську так, як опановує мову дитина – через слухове сприйняття та фізичну взаємодію з навколишнім середовищем.

У грі користувачі можуть потрапити в різноманітні 3D-середовища, такі як місто, будинок, продуктовий магазин, фастфуд, кафе, паб тощо. У кожному середовищі можна почути назву всього, до чого торкаєшся, що сприяє розширенню словникового запасу та покращенню вимови. З багатьма об'єктами у середовищі можна взаємодіяти, що робить навчання більш інтерактивним та захоплюючим.

Особливістю Language Lab VR є також наявність соціальних світів, де користувачі можуть спілкуватися з носіями мови з різних країн у 3D-середовищі. Щосереди проводяться безкоштовні зустрічі для мовного обміну, де є можливість знайомитися з людьми з усього світу та практикувати свою англійську.

Language Lab VR постійно розвивається: регулярно виходять нові уроки, додаються ігри та середовища. Це дозволяє користувачам постійно вдосконалювати свої мовні навички та підтримувати інтерес до навчання.

Отже, Language Lab VR є потужним інструментом для гейміфікації освітнього контенту при навчанні англійської мови, поєднуючи технології віртуальної реальності, інтерактивні елементи та соціальну взаємодію для досягнення високих результатів у навчанні.

Цей інноваційний підхід відкриває перед учнями низку важливих переваг, які роблять процес вивчення мови значно ефективнішим і захопливішим.

Переваги використання VR у навчанні англійської мови є численними. Передусім, це повне занурення в мовне середовище, що активізує усі види мовленнєвої діяльності. Учні не просто слухають або повторюють слова – вони реагують, взаємодіють, імпровізують. Другою важливою перевагою є висока мотивація: гейміфікований формат викликає цікавість, стимулює до участі, а також знижує рівень стресу, що особливо важливо при навчанні говорінню. До того ж, VR дає змогу персоналізувати навчання – учні можуть обирати тематику, рівень складності та повторювати завдання стільки разів, скільки потрібно.

Однак, попри вагомі переваги, технологія VR має й певні недоліки, які необхідно враховувати. По-перше, це висока вартість обладнання – для повноцінного використання VR потрібні спеціальні гарнітури, контролери та потужні комп'ютери, що не завжди є доступним у звичайних навчальних закладах. По-друге, технічні труднощі, пов'язані з налаштуванням, оновленням програмного забезпечення або нестабільним інтернет-з'єднанням, можуть заважати навчанню. Також варто враховувати обмежену кількість якісного навчального контенту: не всі VR-додатки мають достатню педагогічну основу, а деякі можуть зводитися лише до розваги, без глибокого навчального сенсу.

Ще один суттєвий аспект – це потенційний вплив на здоров'я. Тривале перебування у VR може спричинити втому, головний біль, нудоту або дезорієнтацію, особливо в дітей. Крім того, іноді виникає дефіцит живого міжособистісного спілкування, що є важливою складовою навчання мови – особливо у групових заняттях.

Отже, віртуальна реальність є потужним засобом гейміфікації навчального процесу у викладанні англійської мови. Вона надає нові можливості для створення інтерактивного, мотивуючого і змістовного навчального середовища. Проте для ефективного використання VR важливо забезпечити педагогічно обґрунтований підхід, урахувавши технічні, фінансові та психофізіологічні аспекти. Збалансоване впровадження цієї технології здатне значно підвищити якість та ефективність мовної освіти.

3.3. Мовні ігрові платформи на основі ШІ

Мовні ігрові платформи на основі штучного інтелекту (ШІ) стали одними з найбільш інноваційних інструментів у сучасній освіті, і це має своє теоретичне підґрунтя. Оскільки технології швидко змінюються, а процеси вивчення мов набувають нових характеристик, ШІ відіграє ключову роль у

реорганізації традиційних освітніх практик. Застосування ШІ в мовних платформах дає змогу оптимізувати навчальні стратегії, враховуючи індивідуальні особливості кожного учня та створюючи інклюзивне середовище, яке відповідає сучасним вимогам до ефективності навчання.

Технологія штучного інтелекту сприяє розвитку адаптивних освітніх систем, які здатні до безперервного моніторингу прогресу учня, автоматизуючи інтерпретацію даних про його навчальні успіхи та помилки. Основою для таких підходів є концепція інтелектуальних навчальних середовищ (Intelligent Tutoring Systems, ITS), яка була розроблена в середині ХХ століття. Ці системи використовують алгоритми для моделювання людського інтелекту, що дозволяє створити інтерфейс, здатний взаємодіяти з користувачем у реальному часі. Інтелектуальні системи адаптують навчальний контент до потреб учнів, що дозволяє забезпечити індивідуалізовану освіту. Вони аналізують інформацію про помилки, успіхи та стилі навчання, а також регулюють складність завдань відповідно до рівня знань студента.

Концепція адаптивного навчання, яку підтримує ШІ, базується на теорії диференційованого навчання [73]. Ця теорія стверджує, що кожен учень має унікальні потреби, й ефективне навчання можливе лише тоді, коли завдання та методи подання інформації враховують ці індивідуальні особливості. ШІ дозволяє реалізувати цю концепцію в реальному часі, в тому числі за допомогою алгоритмів, що враховують різні стратегії навчання, сприяючи швидшому засвоєнню матеріалу.

Інтеграція гейміфікації в освітній процес є важливим чинником у забезпеченні мотивації до навчання. Гейміфікація, як стратегія, спрямована на введення ігрових елементів у навчання, активно застосовується на мовних платформах. Це дає змогу створити середовище, де навчання не є стресовим або одноманітним, а перетворюється на захопливий процес. Теоретичне підґрунтя для використання гейміфікації в освіті розроблене в рамках теорії самодетермінації [62], яка підкреслює важливість автономії, компетенції та зв'язку з іншими людьми для розвитку внутрішньої мотивації.

Гейміфікація на мовних платформах надає користувачам можливість досягати «малих перемог» через регулярне виконання завдань, отримання балів, нагород і досягнень. Це, зі свого боку, створює у користувачів відчуття прогресу, що є одним із основних мотиваторів для продовження навчання. Крім того, елементи гейміфікації, такі як лідерборди та рівні, дозволяють створити конкурентне середовище, що спонукає учнів не лише до досягнення особистих цілей, але й до порівняння своїх результатів з іншими.

Одним з основних аспектів використання ШІ є здатність систем адаптувати навчальний контент в реальному часі. Цей процес ґрунтується на адаптивних алгоритмах машинного навчання, що дозволяють платформам, таких як Duolingo [4] або Babbel [3], самостійно коригувати складність завдань, спираючись на аналіз помилок користувача. Машинне навчання, зокрема, алгоритми на основі нейронних мереж та глибокого навчання, дозволяють створювати інтелектуальні системи, які «запам'ятовують» стратегії навчання та прогнозують найефективніші методи для досягнення результату в кожному конкретному випадку.

Крім того, важливим аспектом є обробка природної мови (Natural Language Processing, NLP). Вона дозволяє платформам, таким як ELSA Speak [5], здійснювати розпізнавання мови на високому рівні точності та надавати зворотний зв'язок з оцінкою вимови користувача. Застосування NLP також допомагає в інтеграції віртуальних співрозмовників, здатних вести діалог і надавати коригування у граматичних та лексичних помилках.

Генеративні моделі мови (наприклад, GPT-3) виводять можливості мовних платформ на новий рівень. Такі моделі здатні до генерації природної, контекстуально значущої мови, що дозволяє створювати реалістичні сценарії для навчання, а також забезпечує можливість інтерактивного спілкування на будь-яку тему. Ці системи можуть працювати як автоматичні тьютори, які реагують на індивідуальні запити учнів і надають персоналізовані рекомендації, що сприяє розвитку критичного мислення та когнітивних навичок учнів.

Одним з найбільш відомих прикладів такої платформи є Duolingo [4], яка використовує ШІ для персоналізації навчання та оптимізації навчального процесу. Цей додаток аналізує кожну взаємодію користувача з програмою, відстежуючи, які вправи викликають найбільше труднощів, і на основі цього регулює рівень складності наступних завдань. Зокрема, завдяки використанню методів машинного навчання, Duolingo визначає, які слова або граматичні конструкції потребують додаткової практики, та створює індивідуальні навчальні шляхи для кожного користувача. У поєднанні з елементами гейміфікації, такими як бали, рівні та досягнення, ця система мотивує користувачів продовжувати навчання та повертаються до уроків навіть після перерв.

Іншим цікавим прикладом є ELSA Speak [5], платформа, спеціалізована на розвитку вимови. Вона використовує технології розпізнавання мовлення на основі нейронних мереж для визначення помилок у вимові. Кожен користувач отримує індивідуальні рекомендації з корекції вимови на основі порівняння з вимовою носіїв мови. Цей додаток є корисним для учні, які мають проблеми з фонетикою англійської мови, оскільки він надає візуальні та аудіо-підказки, що дозволяють точніше сформулювати звукові параметри мови. Ігрові елементи, такі як досягнення, рівні та нагороди, спонукають до регулярних тренувань і допомагають підтримувати високий рівень мотивації.

Ще одним прикладом є Babbel [3], який використовує адаптивні технології для навчання мовам. Ця платформа має інтерактивні уроки, що орієнтовані на практичні ситуації. Зокрема, вона поєднує вивчення нових слів із контекстами, в яких ці слова зазвичай використовуються. Крім того, на основі даних про успішність користувачів система автоматично регулює складність матеріалу, повторюючи або пропонуючи нові вправи в залежності від рівня володіння мовою. Оскільки користувачі самі вибирають час і темп навчання, Babbel здатен створювати індивідуальні траєкторії розвитку мовних навичок.

Для тих, хто бажає працювати над своїми мовленнєвими навичками, платформи як Memrise пропонують унікальний підхід, комбінуючи використання ШІ та викладачів для створення інтерактивних навчальних середовищ [8]. Memrise акцентує увагу на запам'ятовуванні лексики та фраз, використовуючи реальні відео з носіями мови. Кожен урок побудований таким чином, щоб учні могли сприймати мовний матеріал через контекст реальних ситуацій — від повсякденних розмов до професійних контекстів. ШІ у цій платформі використовується для аналізу успіхів учнів та коригування уроків відповідно до їх потреб.

Особливу увагу заслуговують новітні технології, які інтегрують великі мовні моделі, такі як GPT-3. Ці моделі використовуються для розробки чат-ботів, які можуть виступати в ролі віртуальних тьюторів або співрозмовників. Наприклад, EnglishClass101 [6] на основі GPT-3 дозволяє користувачам спілкуватися з віртуальними персонажами, виконувати завдання на складання діалогів та отримувати персоналізовані рекомендації щодо покращення їх мовлення. Такий підхід дозволяє моделювати реалістичні ситуації, де користувач може вільно взаємодіяти з ШІ у будь-яких комунікативних контекстах, що імітують реальне спілкування.

Ще одним прикладом є платформа Lingvist, яка поєднує традиційний підхід до вивчення мов із адаптивними технологіями ШІ [2]. Система оцінює рівень знань учня, аналізує швидкість засвоєння матеріалу та в залежності від цього підбирає нові уроки. Також платформа зберігає прогрес кожного користувача і пропонує повторення слів та виразів, які є важкими для запам'ятовування. Lingvist пропонує також уроки, що адаптуються до реальних комунікативних потреб користувача, таким чином поєднуючи ефективність навчання з конкретними ситуаціями в реальному житті.

Не менш цікавим є використання чат-ботів на основі технологій GPT, які є важливими інструментами для розвитку продуктивних мовленнєвих навичок, зокрема на платформах, таких як ChatGPT, що допомагає учням практикувати розмовну англійську. Платформи на базі таких моделей дають

змогу проводити діалоги, ставити запитання на будь-які теми та отримувати зворотний зв'язок по граматичних помилках або стилістичних неточностях. Ці платформи є особливо корисними для тих, хто бажає тренувати навички комунікації без потреби мати реального співрозмовника. Використання таких інструментів дає можливість знижувати мовний бар'єр і дозволяє учням набувати більше впевненості у своїх мовних навичках.

Усі ці платформи демонструють широкий спектр можливостей для застосування штучного інтелекту в процесі вивчення мов. Вони надають учням унікальні можливості для персоналізації навчання, а також забезпечують високий рівень мотивації через гейміфікацію та інтерактивність. Разом з тим, ці платформи є лише частиною більш широкої тенденції до інтелектуалізації та адаптивності сучасних освітніх технологій, що дозволяє ефективно поєднувати традиційні методики навчання з новими підходами.

Попри очевидні переваги, використання ШІ в освітніх платформах має ряд теоретичних та практичних проблем. Одним з головних обмежень є неперсоніфікованість ШІ у порівнянні з реальними викладачами. Штучний інтелект не здатний повністю оцінити емоційні та соціальні аспекти навчання, такі як мотивація учнів, їхню комунікаційну поведінку або міжособистісні стосунки. Тому важливо, щоб ШІ використовувався в інтеграції з педагогічними підходами, які підтримують емоційний та соціальний розвиток учнів.

Інша проблема полягає в етичних питаннях, пов'язаних з використанням технологій розпізнавання мови та персоналізованих даних. ШІ-платформи зберігають велику кількість персональної інформації про користувачів, і ця інформація має бути захищена відповідно до етичних стандартів та законодавства.

Ураховуючи ці обмеження, очевидним є тренд розвитку гнучких та змішаних освітніх моделей, де ШІ буде використовуватися як допоміжний інструмент, що доповнює традиційні методи навчання. Перспективними є також платформи, які поєднують людські фактори (наприклад, підтримка

вчителя) із автоматизованими системами ШІ, що дозволяє забезпечити більш комплексний підхід до навчання.

Висновки до розділу 3

Сучасні технології значно змінюють підходи до вивчення іноземних мов. Інтеграція соціальних мереж, віртуальної реальності та штучного інтелекту в освітній процес відкриває нові можливості для учнів і педагогів. Кожна із цих технологій вносить унікальний внесок у розвиток мовних навичок, пропонуючи нові формати навчання, що сприяють активному залученню учнів.

1. Соціальні мережі відіграють важливу роль у процесі вивчення англійської мови, надаючи можливості для інтерактивної взаємодії з мовним матеріалом та впровадження гейміфікованих елементів. Використання онлайн-вікторин, челенджів, відео-контенту та рольових ігор сприяє розвитку основних мовних навичок, таких як аудіювання, мовлення, письмо і граматики, одночасно підвищуючи мотивацію учнів та сприяючи розвитку міжкультурної компетенції і креативного мислення. Однак для досягнення максимальних результатів необхідно інтегрувати різні підходи, враховуючи їхні переваги та обмеження, що дозволяє створити більш інклюзивне та ефективне середовище для навчання.

2. Віртуальна реальність (VR) є ефективним інструментом для гейміфікації навчання іноземних мов. Вона створює можливості для практики мови в реалістичних ситуаціях, що сприяє поліпшенню мовних навичок і знижує стрес при спілкуванні. Однак технологія має певні обмеження, зокрема високу вартість обладнання та технічні труднощі, що потребує ретельного підходу до її впровадження в освітній процес. Тому її застосування вимагає значних інвестицій у розвиток інфраструктури та навчальних матеріалів, а також врахування можливих ризиків для здоров'я учнів.

3. Мовні платформи на основі штучного інтелекту значно підвищують ефективність навчання завдяки адаптивним алгоритмам, які персоналізують навчальний процес і забезпечують інтерактивне спілкування. Застосування таких технологій, як обробка природної мови та генеративні моделі, дозволяє коригувати складність завдань і підтримувати високу мотивацію учнів. Проте, незважаючи на численні переваги, ШІ не може повністю замінити викладача через відсутність емоційної та соціальної адаптації, а також через етичні та безпекові аспекти. Найбільш ефективними є підходи, які поєднують технології ШІ з людським фактором, що дозволяє створити гнучкі та змішані освітні стратегії, здатні підтримувати комплексний розвиток учнів. Врахування цих факторів забезпечить більш ефективне й збалансоване впровадження сучасних технологій у навчальний процес.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дало змогу комплексно схарактеризувати мовну гру як ефективну педагогічну стратегію у навчанні англійської мови, висвітлити її дидактичний потенціал, окреслити тактики реалізації та окреслити перспективи впровадження в умовах традиційної та інноваційної освітньої практики.

Аналіз прагматичної орієнтації сучасного тексту виявив, що текст у навчальному процесі постає не лише джерелом інформації, а й засобом комунікативного впливу, емоційного залучення та мовного стимулювання.

Підбір навчального тексту з іноземної мови є ключовим етапом, що суттєво впливає на реалізацію дидактичних цілей. Текст має відповідати віковим, психологічним та когнітивним особливостям учнів, а також рівню їх мовної підготовки. У процесі навчання текст виконує не лише інформаційну функцію, а й слугує засобом формування мовленнєвої компетентності та активізації комунікативної діяльності. Його зміст і форма повинні відповідати конкретним навчальним завданням – від ознайомлення з новою лексикою чи граматикою до формування навичок читання й усного мовлення. Особливу цінність мають автентичні матеріали, які знайомлять учнів із живою мовою та культурним контекстом, однак їхнє ефективне застосування потребує адаптації до мовного рівня учнів. Залучення візуальних, аудіо- та відеоелементів до текстового матеріалу сприяє кращому сприйняттю інформації, підвищує мотивацію та підтримує інтерес до навчального процесу.

МГ розглянута як стратегія, що охоплює сукупність цілеспрямованих дій викладача, спрямованих на досягнення навчальних цілей шляхом використання різноманітних тактик. У роботі проаналізовано чотири основні типи тактик мовної гри: фонетичну (використання каламбурів, скоромовок, римування), лексичну (застосування фразеологізмів, гри зі значенням слів, словотворення), синтаксичну (створення мовних парадоксів, інверсій, оксюморонів) і графічну (використання шрифтових ефектів, візуальних

акцентів, емодіфікації тексту). Кожна з тактик реалізує певний тип пізнавальної активності, сприяє розвитку мовленнєвої гнучкості, формує відчуття стилістичних і семантичних відтінків, активізує креативне мислення.

Особливу увагу в дослідженні було приділено інноваційному підходу до мовної гри в умовах цифрового середовища. Розглянуто можливості гейміфікації освітнього процесу за допомогою сучасних інструментів — соціальних мереж, віртуальної та доповненої реальності, інтерактивних застосунків та платформ, що функціонують на основі штучного інтелекту. Ці засоби підвищують мотивацію учнів до навчання, сприяють створенню персоналізованих освітніх маршрутів, підсилюють ефект занурення у мовне середовище та дозволяють адаптувати дидактичний контент до індивідуальних потреб учня.

У зіставленні традиційного й новітнього підходів до використання мовної гри виявлено їхню взаємодоповнюваність. Традиційний підхід забезпечує системність, методичну стійкість і перевірену ефективність, тоді як новітні технології надають навчальному процесу динамічності, гнучкості та інтерактивності. Поєднання обох підходів дає змогу реалізувати принцип інтегративності, що відповідає сучасним вимогам до мовної освіти в умовах цифрової трансформації.

Отже, МГ як стратегія навчання англійської мови є багатовимірним і високоефективним педагогічним інструментом. Її використання сприяє не лише формуванню лексико-граматичних і фонетичних навичок, але й розвитку критичного мислення, креативності, емоційного інтелекту, а також формує в учнів стійку мотивацію до вивчення іноземної мови. Застосування мовної гри, адаптоване до вікових, психологічних та соціокультурних особливостей учнів, у поєднанні з технологічними ресурсами нового покоління, відкриває нові можливості для реалізації особистісно орієнтованого підходу в сучасній мовній освіті. Подальші дослідження доцільно спрямувати на поглиблений аналіз ефективності мовної гри в інклюзивному та міжкультурному освітньому середовищі, а також на розробку персоналізованих ігрових

сценаріїв із використанням штучного інтелекту. Перспективним є створення цифрових платформ, що поєднують мовну гру з елементами гейміфікації, мобільного та віртуального навчання. Актуальним залишається також питання розробки критеріїв оцінювання результативності мовної гри в іншомовній освіті.

SUMMARY

In the modern context of educational digitalization, the search for effective methods of teaching English that contribute to the development of students' communicative competence is highly relevant. One such method is the language game as a teaching strategy, which formed the basis for choosing the topic of the qualification work: «Language game strategy and its tactics in English lessons: traditional and innovative approaches.»

The aim of the study is to analyze the language game as a methodological strategy that integrates both traditional and digital approaches to English language teaching. The object of the study is the process of English language teaching in schools. The applied research methods include analysis, synthesis, comparison, and modeling.

The first chapter explores the pragmatic influence of text on students. The second presents the classification and didactic potential of language game tactics. The third examines digital gamification tools in the educational process.

As a result of analyzing the pragmatic functions of educational texts, the main tactics of the language game, and the use of social networks, virtual reality, and AI-based platforms in implementing language games, the study substantiates the relevance of combining traditional and innovative approaches.

The analysis of the pragmatic orientation of modern educational texts revealed that texts function not only as sources of information but also as tools of communicative influence, emotional engagement, and linguistic stimulation.

Selecting appropriate texts in foreign language instruction is a crucial stage that significantly affects the achievement of didactic goals. Texts should align with students' age, psychological, and cognitive characteristics, as well as their language proficiency. During the learning process, the text serves not only an informational role but also contributes to the development of speech competence and communicative activity. Its content and form must correspond to specific educational tasks, from introducing new vocabulary or grammar to developing

reading and speaking skills. Authentic materials are especially valuable as they familiarize students with real language use and cultural context; however, their effective application requires adaptation to the learners' level. Integrating visual, audio, and video elements into text material enhances perception, increases motivation, and sustains interest in learning.

The language game is conceptualized as a strategy encompassing a set of purposeful actions by the teacher aimed at achieving educational objectives through various tactics. The study analyzes four main types of language game tactics: phonetic (use of puns, tongue twisters, rhyming), lexical (use of idioms, wordplay, word formation), syntactic (construction of language paradoxes, inversions, oxymorons), and graphic (use of font effects, visual accents, text emotification). Each tactic fosters a specific type of cognitive activity, develops linguistic flexibility, builds sensitivity to stylistic and semantic nuances, and stimulates creative thinking.

Particular attention is paid to the innovative approach to language games in the context of the digital environment. The study examines the potential for gamifying the educational process using modern tools such as social media, virtual and augmented reality, interactive applications, and AI-powered platforms. These tools enhance students' motivation, support the creation of personalized learning paths, increase immersion in the language environment, and allow for the customization of didactic content to meet individual needs.

The comparison of traditional and modern approaches to using language games demonstrates their complementarity. The traditional approach ensures systematic instruction, methodological stability, and proven effectiveness, while new technologies add dynamism, flexibility, and interactivity to the educational process. The integration of both approaches enables the realization of the principle of integrativity, which corresponds to current requirements for language education in the digital age.

Thus, the language game as a teaching strategy is a multifaceted and highly effective pedagogical tool. Its implementation supports not only the development of

lexical, grammatical, and phonetic skills but also fosters critical thinking, creativity, emotional intelligence, and a sustained motivation to learn foreign languages. Employing language games adapted to students' age, psychological, and sociocultural characteristics in combination with next-generation technological resources opens new opportunities for implementing a learner-centered approach in modern language education. Future research should focus on analyzing the effectiveness of language games in inclusive and intercultural educational settings and on developing personalized game scenarios using artificial intelligence. It is also promising to create digital platforms that combine language games with elements of gamification, mobile, and virtual learning. An important ongoing task is the development of assessment criteria for evaluating the effectiveness of language games in foreign language education.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеєнко І.В. Типологія уроків іноземної мови у старшій школі та її реалізація у змісті підручників. *Збірник наукових праць «Проблеми сучасного підручника»*. 2013. № 13. С. 19–29.
1. Беломестнова Н.А. Специфіка формування комунікативної компетенції на уроках англійської мови в початкових класах. *Лінгводидактична підготовка сучасного вчителя початкової школи: збірник наукових праць*. Херсон. 2017. С. 22–27.
2. 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 загальн. ред. С.Ю. Ніколаєвої. К.: Ленвіт, 2013. 590 с.
3. Варзацька Л., Дворецька Л. Методика інтегрованого уроку мови (5 клас). *Дивослово*. 2004. №3. С.31-50.
4. Власова О.І. Педагогічна психологія: навч. посіб. Київ: Либідь, 2005. С. 13-14.
5. Вовк О.І. Способи організації та презентації мовного матеріалу у навчанні практичної граматики англійської мови. *Вісник КНЛУ. Серія «Педагогіка та психологія»*. К.: Вид. центр КНЛУ, 2003. Вип. 6. С. 207-215.
6. Вовк О.І. Формування англомовної граматичної компетенції у майбутніх учителів в умовах інтенсивного навчання: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. К., 2008. 276 с.
7. Ворожейкіна О.М. 100 цікавих ідей для проведення уроку. Харків, 2011. 255 с.
8. Вороніна Г.І. Організація роботи з автентичними текстами молодіжної преси у старших класах шкіл з поглибленим вивченням німецької мови. *Іноземні мови у шкільництві*. 1999. № 2. С. 55–59.
9. Габідулліна А.Р. Навчально-педагогічний дискурс як лінгвістичний феномен. *Мовознавство*. 2009. № 6. С. 70-78.

10. Гусак Л. Психолінгвістичні аспекти асоціативного навчання іноземних мов. *Актуальні питання іноземної філології*. 2015. № 2. С. 59-63.
11. Денисюк Л.В., Панасюк О.М. Компетентнісний підхід у навчанні іноземної мови у контексті Нової української школи. *Актуальні проблеми філології та методики викладання гуманітарних дисциплін: Збірник наукових праць*. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Рівне: РДГУ, 2019. С. 129–131.
12. Державний стандарт базової середньої освіти. Режим доступу: URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrainska-shkola-2/derzhavniy-standart-bazovoi-serednoi-osviti>. (дата звернення: 11.04.2025).
13. Єрмоленко С.Я. Українська мова: Короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів. Київ. Либідь, 2001. С. 12.
14. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / наук. редактор укр. видання доктор пед. наук, проф. С.Ю. Ніколаєва. К.: Ленвіт, 2003. 273 с.
15. Знанецька О.М. Принципи побудови сучасної психолінгвістики. *Актуальні проблеми викладання іноземних мов для професійного спілкування: зб. наук. пр.* Дніпро. 2019. С. 51-53.
16. Івашньова С.В. Використання соціальних сервісів та соціальних мереж в освіті. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. 2012. № 2. С. 15-17.
17. Качанов В.І., Кодалашвілі О.Б. Сучасні методичні підходи до викладання англійської мови. *Наукові записки*. 2019. № 142. С. 98-106.
18. Козак А.М. Використання гри на уроках іноземної мови. *Англійська мова та література*. 2011. №14. С. 4–6.
19. Кокоріна Л., Літунова М. Комунікативно спрямовані методи і прийоми навчання граматики англійської мови. *Науковий збірник «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка»*. 2020. Том 3. № 27. С. 128-132.

20. Колеснікова І.А. Лінгвокогнітивні та комунікативно-прагматичні параметри професійного дискурсу: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня д-ра філол. наук: 10.02.15. Київ, 2009. 33 с.

21. Коломійчук І.М. Автентичні матеріали як ефективний засіб забезпечення соціокультурного спрямування процесу навчання іноземної мови. *Вісник університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія»*. Педагогічні науки. 2017. № 1 (13). С. 102-105.

22. Коломінова О.О. Формування англомовної лексичної компетенції у молодших школярів. *Іноземні мови*. 2015. №2. С. 48–51.

23. Колток Л.Б. Педагогічний дискурс як засіб інтенсифікації навчально-виховного процесу в сучасній вищій школі: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.04. Київ, 2009. 16 с.

24. Кондратенко Н. Типологія мовленнєвих жанрів українського політичного дискурсу. *Філологічні студії*. 2017. Вип. 9. С. 18-22.

25. Косяк Л.В. Системно-поелементний підхід до організації граматичного матеріалу умовного способу в навчальній мультимедійній комп'ютерній програмі. *Вісник КНЛУ. Серія «Педагогіка та психологія»*. К.: Вид. центр КНЛУ. 2002. Вип. 5. С. 294-299.

26. Кочергіна Л. Місце і роль гри у системі навчання іноземної мови. *Рідна школа*. 2005. №3. С.48-50.

27. Кравчина Т.В. Інтерпретація та розуміння іншомовного наукового тексту. *Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна»*. 2014. № 1. С. 62-67. Режим доступу: URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpkhist_2014_1_16. (дата звернення: 11.04.2025).

28. Кузьмінський А.І., Омеляненко С.В. Технологія і техніка шкільного уроку: навчальний посібник. К.: Знання, 2010. 335 с.

29. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах: підручник/кол. авторів під керівн. С. Ніколаєвої. Вид. 2-е, випр. і перероб. Київ: Ленвіт, 2002. 328 с.

30. Мірошник І.В. Методичні рекомендації щодо формування англomовної граматичної компетентності учнів початкової загальноосвітньої школи. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*. III(26), Issue: 50. 2015. С. 55-58.
31. Мірошниченко А.О., Шевнюк О.Л. Інстаграм як сучасне освітнє середовище. *Мистецтво та освіта*. 2020. № 3. С. 40-45.
32. Модельна навчальна програма «Іноземна мова. 5-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (авт. Редько В.Г., Шаленко О.П., Сотникова С.І., Коваленко О.Я., Коропецька І.Б., Якоб О.М., Самойлюкевич І.В., Добра О.М., Кіор Т.М.). Київ, 2021. 42 с.
33. Нагорна Л. Політична мова і мовна політика: діапазон можливостей політичної лінгвістики. Київ: Світогляд, 2005. 315 с.
34. Назаренко О.В. Лексико-стилістичні особливості сучасного англійського гумору в медіа-дискурсі. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства: збірник наукових праць*. Хмельницький: Хмельницький національний університет, 2019. № 17. С. 70-74.
35. Німчук Г.Б. Розважально-пізнавальні ігри на уроках англійської мови. *Англійська мова та література*. 2003. №28. С.12-15.
36. Орловська. О.В. Формування граматичних навичок у студентів філологічних спеціальностей у процесі вивчення практичної граматики англійської мови. *Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна»*. 2012. № 6. С. 114-117.
37. Палій С.В. Соціальні мережі як засіб комунікації електронного навчання. *Управління розвитком складних систем: зб. наук. праць*. Київ. нац. ун-т буд-ва і архітектури; гол. ред. П.П. Лізунов. Київ: КНУБА, 2013. № 13. С. 152 - 156.
38. Панова Л.С., Андрійко І.Ф., Тезікова СВ. та ін. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах: підручник. К.: ВЦ «Академія», 2010. 328 с.

39. Поліщук Н.П. Комунікативна функція тексту в теорії мовленнєвого впливу. *Studia Philologica*. 2014. Режим доступу: URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/stfil_2014_3_13. (дата звернення: 18.04.2025).
40. Пометун О. Компетентнісний підхід – найважливіший орієнтир розвитку сучасної освіти. *Рідна школа*. 2005. № 1(900). С. 65–70.
41. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібник / за ред. О.І. Пометун. К.: А.С.К., 2006. 192 с.
42. Потюк І.Є. Формування англомовної лексичної компетенції у майбутніх фахівців сфери туризму на засадах навчальних стратегій. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Серія: Педагогіка. 2014. № 3. С. 111–116.
43. Редько В.Г. Конструювання змісту шкільних підручників з іноземних мов: теорія і практика. Київ: Педагогічна думка, 2017. 628 с.
44. Різун В.В., Непийвода Н.Ф., Корнєєв В.М. Лінгвістика впливу: монографія. К.: Видавн.-поліграф. центр «Київський університет», 2005. 148 с.
45. Роман С.В. Методика навчання англійської мови у початковій школі: навч. посіб. К.: Ленвіт, 2009. С.19.
46. Романюк А.Б., Заяць А.В. Аналіз досліджень політичного дискурсу. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. 2012. Режим доступу: URL: <http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/19841/1/21-Romanyuk-200-209.pdf>. (дата звернення: 7.04.2025).
47. Савченко О.Я. Дидактика початкової освіти: підручн. К.: Грамота, 2012. 504 с.
48. Савченко О.Я. Сучасний урок: суб'єктність навчання і варіативність структури. *Початкова школа*. 2011. № 9. С. 11-15.
49. Скляренко Н.К. Методика формування іншомовної компетенції в учнів загальноосвітніх навчальних закладів. *Іноземні мови*. 2011. № 1. С.15–25.

50. Сорокіна Л.Є. Мовленнєва маніпуляція та інші види мовленнєвого впливу: термінологічне розмежування понять. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2014. Вип. 8. Т.2. С. 157–159.

51. Тверезовська Н.Т. Роль і місце соціальних мереж у формуванні освітньо-інформаційного середовища аграрних університетів. Режим доступу: http://www.mnau.edu.ua/files/02_02_01_10/mygovich/2012-mygovich-rmsm.pdf. (дата звернення: 29.04.2025).

52. Хом'як І. Внутрішня організація уроків мови. *Українська мова і література в школі*. 2014. № 2. С. 8-12.

53. Черноватий Л.Н. Психолінгвістичні основи теорії педагогічної граматики. Харків: Основа, 2006. 245 с.

54. Шабат-Савка С.Т. Категорія комунікативної інтенції в українській мові: монографія. Чернівці: Букрек, 2014. 411 с.

55. Шарко В.Д. Методологічні засади сучасного уроку: посібник для вчителів і студентів. Херсон, вид-во ХДУ, 2009. 111 с.

56. Щербаков О.В. Соціальна мережа для підтримки навчального процесу у ВНЗ. *Системи обробки інформації. Інформаційні технології в освіті і медицині*. 2012. Вип. 8 (106). С. 159-162.

57. Barrot J.S. Using Facebook-based e-portfolio in ESL writing classrooms: impact and challenges. *Language, Culture and Curriculum*. 2016. 29(3). Pp. 286-301.

58. Benveniste Émile. Problems in General Linguistics. University of Miami Press, 1971. 317 p.

59. Brown Douglas H. Principles of Language Learning and Teaching. Pearson Longman, 2007. 410 p.

60. Butler C. Structure and Function: A guide to three major structural-functional theories. Part 2: From clause to discourse and beyond. Amsterdam: John Benjamins. 2003. 579 p.

61. Common European Framework of Reference for Languages. URL: http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Framework_EN.pdf. (дата звернення: 7.04.2025).
62. Deci E.L., Ryan R.M. The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychol. Inquiry*. 2000. № 11. Pp. 227-268.
63. Dijk T. van. Discourse, Opinion and Ideologies. *Discourse and Ideologies*. Clevedon: Multilingual Matters LTD, 1996. Pp. 7–37.
64. Dirven R. Surface structure and deep structure in language teaching. *Language Teaching*. 1990. Volume 23. Issue 1. Pp. 1-18.
65. Halliday M.A.K. System and function in language. Oxford University Press, London, 1976. 150 p.
66. Hirsh-Pasek K.& Golinkoff R.M. The origins of grammar: evidence from early language comprehension. Cambridge, MA/London, England: MIT Press, 1996. Pp. 187 – 215.
67. Leech G.N. Meaning and the English verb. [2nd ed.]. London. Longman, 1971. 360 p.
68. Meddings L. Teaching unplugged. Delta Publishing. 2009. 103 p.
69. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. Vol. 9. № 5. 2001. Pp. 1-6.
70. Richards, J.C. & Rodgers T. Communicative language teaching, 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2001. 172 p.
71. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 p.
72. Seaman J., H. Tinti-Kane. Solutions, Babson Survey Research Group, Social Media for Teaching and Learning. Pearson Learning Systems UK, 2013. 34 p.
73. Tomlinson B. English Language Learning Materials. A Critical Review. Bloomsbury Publishing, 2008. 344 p.

74. Tomlinson Carol A. How to Differentiate Instruction in Mixed-ability Classrooms. ASCD, 2001 117 p.

75. Werbach Kevin, Hunter Dan. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Gildan Media Corporation; Unabridged, 2012. 148 p.

76. Yavuz F. Adaptation of KWL Chartsto the Internetand the Use of WebPages in English LanguageTeaching. 2012. Pp. 403-411.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Офіційний сайт компанії ImmerseMe. Режим доступу: URL: <https://immerseme.co/>. (дата звернення: 18.04.2025).
2. Офіційний сайт компанії Lingvist URL: <https://lingvist.com/ua/>. (дата звернення: 18.04.2025).
3. Офіційний сайт мовної платформи Babbel. Режим доступу: URL: <https://www.babbel.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
4. Офіційний сайт мовної платформи Duolingo. Режим доступу: URL: <https://uk.duolingo.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
5. Офіційний сайт мовної платформи ELSA Speak. Режим доступу: URL: <https://elsaspeak.com/en/>. (дата звернення: 18.04.2025).
6. Офіційний сайт мовної платформи EnglishClass101. Режим доступу: URL: <https://www.englishclass101.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
7. Офіційний сайт мовної платформи LanguageLabVR. Режим доступу: URL: <https://www.languagelabvr.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
8. Офіційний сайт мовної платформи Memrise. Режим доступу: URL: <https://www.memrise.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
9. Офіційний сайт Mondly. Режим доступу: URL: <https://www.mondly.com/vr>. (дата звернення: 18.04.2025).
10. Facebook. Режим доступу: URL: <https://www.facebook.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
11. Instagram. Режим доступу: URL: <https://www.instagram.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
12. Kahoot. Режим доступу: URL: <https://kahoot.it/>. (дата звернення: 18.04.2025).
13. Quizizz. Режим доступу: URL: <https://quizizz.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).
14. YouTube. Режим доступу: URL: <https://www.youtube.com/>. (дата звернення: 18.04.2025).