

**Міністерство освіти і науки України**  
**Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя**  
**Факультет філології, історії та політико-юридичних наук**  
**Кафедра германської філології та методики викладання іноземних мов**

Освітньо-професійна програма  
«Середня освіта. Мова і література  
(англійська)» зі спеціальності  
014.02 Середня освіта.  
Англійська мова та література

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
на здобуття освітнього ступеня магістр  
**«Формування лексичної компетентності учнів старшої школи  
засобами цифрових інтерактивних технологій»**

Студентки другого курсу  
(магістерського рівня), групи СОАз-21  
Землянської Олександри Сергіївни

Науковий керівник:  
**Давиденко О. В.**,  
канд. пед. наук, доцент кафедри  
германської філології та  
методики викладання іноземних мов

Рецензенти:  
к. пед. н., доцент кафедри практики  
англійської мови та методики викладання  
**Богачик М. С.**  
к. пед. н., доцент кафедри германської  
філології та методики викладання  
іноземних мов  
**Пономаренко О. В.**

Допущено до захисту  
Завідувач кафедри,  
канд. пед. наук, доцент  
**Полотніков Є. О.**  
\_\_\_\_\_ (підпис)  
\_\_\_\_\_ (дата)

Ніжин 2023

MINISTRY OF SCIENCE AND EDUCATION OF UKRAINE  
GOGOL STATE UNIVERSITY OF NIZHYN

Germanic Philology and Foreign Languages Methodology Department

Oleksandra Zemlianska

**Formation of lexical competence of high school students by means of digital  
interactive technologies**

Master's Thesis

Research Supervisor:  
PhD (Education),  
Associate Professor  
Olena Davydenko

**Nizhyn 2023**

## АНОТАЦІЯ

У науковій роботі висвітлюється проблема формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій.

**Актуальність** дослідження обумовлена необхідністю формування лексичної компетентності учнів, оскільки в умовах сучасного інформаційного суспільства ключовим аспектом освіти є володіння іноземною мовою. Використання цифрових інтерактивних технологій стає важливим інструментом для підвищення мотивації та активної участі учнів у процесі вивчення мови, забезпечуючи їм можливість інтерактивної взаємодії при опануванні словникового запасу та розвитку мовлення.

**Мета** дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці комплексу вправ та перевірці методики формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій.

Перший розділ дослідження надає теоретичний аналіз поняттю «лексична компетентність», основним елементам, етапам та компонентам, завдяки яким здійснюється формування лексичної компетентності. Також у цьому розділі представлено способи та переваги застосування цифрових інтерактивних технологій, що можуть покращити процес опанування лексичної компетентності учнями старшої школи.

Другий розділ дослідження присвячено відбору навчальних цифрових ресурсів та розробці комплексу вправ за допомогою використання цифрових інтерактивних технологій та його впровадженні у навчальний процес учнів старшої школи задля формування лексичної компетентності.

Третій розділ представляє результати дослідження пробного навчання, які засвідчують ефективність розробленого комплексу вправ на формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій та написанні методичних рекомендацій для вчителів, що ґрунтуються на результатах проведеного дослідження.

**Наукова новизна** дослідження полягає у розробці комплексу вправ для формування лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій, а саме за допомогою: Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Google Форми, Microsoft PowerPoint та Miro.

**Ключові слова:** лексична компетентність, цифрові інтерактивні технології, учні старшої школи.

## RESUME

The scientific work examines the issue of formation of lexical competence of high school students by means of digital interactive technologies.

**The actuality** of the research is settled by the necessity to boost students' lexical competence, as proficiency in a foreign language is a key aspect of modern education. The usage of digital interactive technologies becomes a crucial tool for enhancing motivation and active participation of students in the language learning process, providing them with interactive opportunities to expand their vocabulary and develop language skills.

**The aim** of the research lies in the theoretical justification, practical development of a set of exercises, and the verification of a methodology for forming lexical competence of high school students by means of digital interactive technologies.

The first chapter provides a theoretical analysis of the concept of «lexical competence», its main elements, stages, and components that contribute to the formation of lexical competence. Additionally, this chapter presents methods and advantages of applying digital interactive technologies to improve the high school students' process of acquiring lexical competence.

The second chapter of the research is dedicated to the selection of educational digital resources and the development of a set of exercises using digital interactive technologies, with its implementation in the educational process for high school students to enhance their lexical competence.

The third chapter presents the research findings of a probation teaching, demonstrating the effectiveness of the developed set of exercises in fostering lexical competence of high school students by means of digital interactive technologies. Besides, the chapter includes the formulation of methodological recommendations for teachers, which are based on the research results.

**The scientific novelty** of the research lies in the development of a set of exercises for teaching how to improve lexical competence by means of digital

interactive technologies, particularly using Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Google Forms, Microsoft PowerPoint, and Miro.

**Keywords:** lexical competence, digital interactive technologies, high school students.

## ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ .....	3
RESUME .....	5
ВСТУП .....	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ .....	12
1.1 Поняття формування лексичної компетентності .....	12
1.2 Цифрові інтерактивні технології та їхня роль у вивченні іноземної мови	20
1.3 Застосування цифрових інтерактивних технологій для формування й удосконалення лексичної компетентності .....	29
Висновки до Розділу 1 .....	33
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ .....	34
2.1 Відбір навчальних цифрових ресурсів для формування лексичної компетентності учнів старшої школи .....	34
2.2 Розробка комплексу вправ для навчання лексики учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій .....	47
Висновки до Розділу 2 .....	59
РОЗДІЛ 3. ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ КОМПЛЕКСУ ВПРАВ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ .....	60
3.1 Організація, проведення та перевірка результатів дослідження.....	60
3.2 Методичні рекомендації щодо організації навчання лексики учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій .....	66
Висновки до Розділу 3 .....	68
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	72
ДОДАТКИ.....	77

## ВСТУП

Формування лексичної компетентності учнів старшої школи є актуальним питанням у сучасній освітній системі, оскільки часто виявляється, що учні не володіють достатнім словниковим запасом для адекватного опису оточуючого світу і, як наслідок, не вміють коректно висловлювати свої думки. Тому формування лексичної компетентності стає важливим завданням у вивченні будь-якої іноземної мови для забезпечення повноцінного розвитку мовлення учнів. При цьому, використання цифрових інтерактивних технологій відкриває широкі можливості для формування лексичної компетентності учнів старшої школи.

У сучасному інформаційному суспільстві, де розвиток технологій має значний вплив на освіту, цифрові інтерактивні технології вже давно стали необхідними інструментами навчання, зокрема у вивченні мови. Онлайн-ресурси та інструменти дозволяють впроваджувати методи навчання, що сприяють активному розширенню словникового запасу, покращенню навичок вживання слів та надають учням можливість взаємодіяти з реальними ситуаціями комунікації. Тож, використання цифрових інтерактивних технологій дозволяє створити більш захопливе та ефективне навчальне середовище для учнів, яке стимулюватиме їх зацікавленість та мотивацію.

**Актуальність** проблеми зумовила вибір теми магістерської роботи: «Формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій».

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Аспекти формування лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій висвітлено в дослідженнях як вітчизняних, так і зарубіжних науковців, зокрема: О. Б. Бігич, І. В. Белікової, О. О. Іванової, Ю. М. Кажан, М. Б. Маїка, А. В. Соломахи, А. В. Черненка, А. Aziz, Н. D. Brown, M. Clark, S. J. Robin, G. Stanley та інших. Однак, попри наявність робіт у цьому напрямку, все одно виникає необхідність подальшого розвитку даної теми, а саме у напрямку розроблення конкретного комплексу вправ та практичних рекомендацій для



використання цифрових інтерактивних технологій у формуванні лексичної компетентності учнів старшої школи.

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

**Предметом** дослідження є методика формування лексичної компетентності учнів старшої школи за допомогою цифрових інтерактивних технологій.

**Мета** дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці та перевірці методики формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій.

Задля реалізації поставленої мети сформульовано низку **завдань**:

- розкрити теоретичні засади щодо формування лексичної компетентності;
- окреслити принципи втілення лексичної компетентності в освітній процес учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій;
- обрати цифрові інтерактивні ресурси для формування лексичної компетентності та розробити відповідний комплекс вправ;
- перевірити ефективність розробленої методики для навчання лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій;
- надати методичні рекомендації щодо формування лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій.

Основними **методами** наукового дослідження є:

- дослідження та аналіз літератури – для розуміння про попередні дослідження, відкриття та теорії, пов'язані з формуванням лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій;
- систематизація отриманих даних – для подальшого аналізу;
- спостереження – для глибшого розуміння того, як вчителі та учні взаємодіють під час навчання лексики з використанням цифрових інтерактивних технологій;

- опитування – для збору даних учнів старшої школи щодо їхнього досвіду використання цифрових інтерактивних технологій у вивченні лексики;
- тестування – для оцінки рівня лексичної компетентності учнів після використання цифрових інтерактивних технологій у процесі навчання;
- пробне навчання – для аналізу їхньої ефективності щодо формування лексичної компетентності учнів;
- аналіз результатів дослідження – для обробки отриманих даних, висновків та підтвердження гіпотези дослідження.

**Гіпотеза** дослідження спирається на припущення, що використання цифрових інтерактивних технологій у процесі вивчення англійської мови серед учнів старшої школи сприяє покращенню лексичної компетентності через збільшення мотивації до навчання, активізацію вивчення лексики та поліпшення засвоєння нових слів.

**Теоретична цінність** дослідження полягає у систематизації ключових теоретичних аспектів процесу формування лексичної компетентності за допомогою використання цифрових інтерактивних технологій. Розглянуто основні елементи лексичної компетентності, етапи та компоненти, завдяки яким здійснюється формування лексичної компетентності; представлено способи та переваги застосування цифрових інтерактивних технологій, що можуть покращити процес опанування лексичної компетентності учнями старшої школи.

**Практична цінність** роботи полягає у можливості використання результатів дослідження, створенні комплексу вправ за допомогою використання цифрових інтерактивних технологій та його впровадженні у навчальний процес учнів старшої школи задля формування лексичної компетентності, та написанні методичних рекомендацій для вчителів, що ґрунтуються на результатах проведеного дослідження.

Дослідження має таку **структуру**: вступ, три розділи та висновки до кожного з них, загальні висновки, список використаних джерел та додатки.

**Наукова новизна** дослідження полягає у розробці комплексу вправ для формування лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій, а саме за допомогою: Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Google Форми, Microsoft PowerPoint та Miro.

**Апробація результатів.** Основні положення роботи оприлюднено під час таких студентських конференцій: V Всеукраїнська студентська науково-практична Інтернет-конференція «Сучасні тенденції навчання іноземних мов» (3-7 квітня 2023 року, м. Житомир – ЖДУ); IV Всеукраїнська студентська наукова конференція «Розвиток сучасної науки: актуальні питання теорії та практики» (17-20 листопада 2023 року, м. Львів).

**Публікації.** За результатами магістерського дослідження були опубліковані наукові праці, зокрема тези до конференцій та стаття у збірнику наукових праць:

- Землянська, О. С., Давиденко, О. В. Формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій. *Сучасні тенденції навчання іноземних мов: матеріали V Всеукр. студ. наук.-практ. конф., Житомир : ЖДУ, 2023. С. 25-27;*
- Землянська, О. С., Давиденко, О. В. Застосування цифрових інтерактивних технологій для формування лексичної компетентності. *Розвиток сучасної науки: актуальні питання теорії та практики : матеріали IV Всеукр. студ. наук. Конф., м. Львів, 17-20 лист., 2023 р. ГО «Молодіжна наукова ліга». – Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2023. – С. 345-347;*
- Землянська, О. С., Давиденко, О. В. Формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій. *Вісник Ніжинського державного університету ім. М. Гоголя. 2023. Вип. 28. С. 111-114.*

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

### 1.1 Поняття формування лексичної компетентності

Питання про те, як викладати іноземну мову, порушується вже протягом тривалого часу, однак сучасні дослідження, обумовлені зростанням важливості англійської мови, докладають дедалі більше зусиль у вивчення аспектів мовного спілкування. Неабияку увагу науковці приділяють поняттю «комунікативна компетентність» [18, С. 63]. Ця ідея виникла в методиці викладання іноземних мов у 80-х роках за ініціативою американського дослідника Д. Хаймза, який розглядав комунікативну компетентність як комплексне утворення, що включає лінгвістичні та соціокультурні компоненти. Одним із ключових завдань у навчанні іноземній мові є розвиток лексичної компетентності, оскільки вона є необхідною складовою комунікативної компетентності учнів [34, с. 270].

Такі дослідники, як О. Б. Бігич, О. О. Іванова, Ю. М. Кажан, Л. В. Олесюк, Н. D. Brown, D. Hymes, B. Laufer, M. Lewis, M. Long та інші, займалися вивченням процесу формування лексичної компетентності. Їхні наукові праці охоплюють різні аспекти лексичного розвитку учнів, такі як засвоєння нових слів, розширення словникового запасу, розвиток навичок та стратегій використання слів. Дослідження цих учених були спрямовані на виявлення ефективних методів та підходів до навчання лексики, що сприяли розвитку лексичної компетентності учнів і їхній впевненості у використанні мови в різних комунікативних ситуаціях.

Лексична компетентність відіграє важливу роль у процесі вивчення мови, оскільки вона визначає основний словниковий запас, який дозволяє ефективно обмінюватися інформацією між людьми. Деякі дослідники розглядають лексичну компетентність як наявність відповідного словникового запасу у

професійному розвитку особи та її здатність до вірного використання слів. [8, с. 23]. У Загальноєвропейських Рекомендаціях з мовної освіти лексичну компетентність визначають як знання і здатність використовувати мовний словниковий запас [4, с. 7].

За висновками О. О. Іванової, лексична компетентність визначається як здатність особи ефективно використовувати власний словниковий запас, базуючись на лексичних знаннях. Крім того, ця здатність включає в себе можливість викликати з пам'яті слово-еталон для кожного конкретного мовленнєвого завдання та вміння використовувати обрані вирази вдало та доречно [8, с. 23]. Лексична компетентність охоплює як лексичні, так і граматичні елементи. До лексичних елементів відносяться однослівні форми та стійкі вирази, а зокрема розмовні вирази, фразеологічні ідіоми, метафори, підсилювальні звороти і таке інше. Граматичні елементи включають артиклі, різні типи займенників, прийменники, допоміжні дієслова, сполучники та частки [8, с. 24].

Згідно з Л. В. Олесюком, лексична компетентність представляє собою здатність особи коректно структурувати свої висловлювання та розуміти мовлення інших. Ця здатність ґрунтується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань і лексичної усвідомленості [18, с. 63].

Розглянемо основні елементи лексичної компетентності:

*Лексичними навичками* називають уміння інтуїтивно правильно розуміти та використовувати іншомовну лексику на основі взаємозв'язків між слуханням, мовленням, читанням і письмом, а також взаємодії мовленнєвих форм та значень слів.

Одиницею навчання лексичного матеріалу служить лексична одиниця, яка може бути не лише словом, але й сталим словосполученням або навіть «готовим реченням». Прикладами лексичних одиниць можуть бути: Англ.: comfortable; to make a choice; How are you? [18, с. 63].

*Лексичні знання* відображають усвідомлення учнем результатів пізнання лексичної системи іноземної мови у формі поняття про цю систему та правил її

використання. Серед компонентів лексичних знань виокремлюються розуміння усної та письмової форм слів, їхньої семантики, оцінки відносної цінності слова, його здатності мати антоніми, синоніми, омоніми, пароніми, стилістичну і соціокультурну забарвленість. До лексичних знань також належить розуміння синтаксичної і лексичної сполучувальної цінності слова, знання правил словотвору, включаючи створення складів, конверсію та інші аспекти. Крім того, лексичні знання охоплюють розуміння різних типів словників та основних понять, пов'язаних із структурою слова, таких як корінь, префікс, суфікс, а також виявлення схожостей та розбіжностей у лексичних системах рідної та іноземної мов [18, с. 63].

Останнім елементом лексичної компетентності є загальна *мовна усвідомленість*, яка виникає внаслідок взаємодії лексики, фонетики і граматики у мовленні. Цей компонент також включає лінгвістичну уважність учня, його здатність узагальнювати спостереження у формі вербальних і схематизованих правил, і здатність контролювати використання слів під час спілкування. Важливо враховувати, що вивчення лексики не обмежується простим засвоєнням слів, але має на меті навчити спілкуватися, використовуючи лексику взаємодії з іншими мовними засобами, такими як фонетика, граматика і невербальні елементи. Тобто навчання лексики є інструментом для вивчення всіх аспектів мовленнєвої діяльності, а не самоціллю. Процес формування іншомовної лексичної компетентності серед учнів старшої школи спрямований на володіння лексичними одиницями відповідно до обраних тем і сфер спілкування [18, 64].

До того ж, О. Б. Бігич ідентифікує три етапи, завдяки яким і здійснюється формування лексичної компетентності: 1) *етап ознайомлення* з новими словами, на якому відбувається формування теоретичних засад щодо лексичної системи іноземної мови, вивчення правил користування нею, семантизація лексичних одиниць, а також демонстрація особливостей їх застосування в реальному контексті; 2) *етап автоматизації* нових лексичних одиниць (власне формування навичок), який відбувається на рівні: а) словоформи,

словосполучення, фрази/речення; б) понадфрази (діалогічної або монологічної єдності) та мінітексту; 3) *етап застосування*, на якому відбувається формування вміння вирішувати комунікативні завдання, спираючись на вивчені лексичні одиниці, виконання мовленнєвих вправ та контроль рівня засвоєння слів [1, с. 223].

Виділені етапи доповнюють наше розуміння формування лексичної компетентності. Ознайомлення з новими словами сприяє формуванню теоретичних основ та розумінню лексичної системи мови. На етапі автоматизації відбувається закріплення навичок використання лексичних одиниць на різних рівнях, від окремих слів до мовленнєвих єдностей. Етап застосування зосереджений на розвитку комунікативних навичок і виконанні мовних вправ, що спираються на вивчені слова. Цей підхід допомагає учням ефективно використовувати лексику в реальних комунікативних ситуаціях і контролювати рівень засвоєння слів.

Також варто зауважити, що лексичну компетентність зазвичай розглядають у контексті рецептивної та продуктивної лексики. Ю. М. Кажан наголошує на тому, що основою продуктивної лексичної компетентності є активний словниковий запас – лексичний матеріал, який учень використовує для висловлення своїх думок усно чи письмово, а також для розуміння інших людей під час аудіювання, читання та спілкування.

*Рецептивна* лексична компетентність ґрунтується на активному та пасивному словниковому запасі. Це включає рівні лексики, які учень повинен розуміти, сприймаючи думки інших в усній формі (під час слухання) та письмово (під час читання) [37, с. 395].

Очевидно, що *продуктивна* лексика завжди є частиною рецептивного словника, а місткість пасивного словника більша, ніж активного. У своїх експериментах Б. Лофер довела, що під час вивчення іноземної мови обсяг пасивного словникового запасу в десять разів перевищує обсяг активного. Крім того, відбуваються процеси перегрупування, перебудови складу лексичної компетенції: лексичні одиниці з часом змінюють свій статус, але змінюється і

співвідношення між активною та пасивною лексикою на користь пасивної. До того ж, розуміння слова не обов'язково передбачає його активне використання в мовленні, і навпаки, слово, яке належить до активного словникового запасу учня, не завжди може бути зрозумілим під час читання чи аудіювання [39, с. 265].

Тобто словниковий запас учнів не ділиться на дві частини, які існують окремо одна від одної; у процесі вивчення іноземної мови лексичні одиниці переходять із пасивного словникового запасу в активний і навпаки [36, с. 396]. Тож Вчитель має працювати над розширенням активного словникового запасу учнів, стимулювати їх використання нових лексичних одиниць у практичних ситуаціях, таких як письмові та усні висловлювання. Проте вчитель також має надавати достатню увагу розвитку рецептивної лексичної компетенції учнів. Це означає, що вони повинні мати можливість розуміти інші людей, коли ті говорять або пишуть, а також розпізнавати нові лексичні одиниці під час читання або аудіювання.

Крім того, Х. Д. Браун вважає доцільним відзначити важливість рефлексії та мотивації в освітньому процесі, без яких неможливо створення ефективної і продуктивної діяльності з вивчення іноземної мови і, як наслідок, формування лексичної компетентності учнів. Тож він виділяє такі компоненти лексичної компетентності: лінгвістичний, мотиваційно-психологічний та рефлексивно-оцінювальний [25, с. 355].

*Лінгвістичний компонент* передбачає наявність у учнів знань мовного та мовленнєвого матеріалу: лексичних одиниць, що входять до складу активного та пасивного словника учня на конкретному освітньому рівні (лексичний мінімум); наявність навичок та вмінь активно використовувати цей словник у процесі комунікації в певній тематично обумовленій ситуації, розпізнавати лексичні одиниці в писемному (тексті) та усному мовленні (у тому числі видобуваючи ці одиниці з пасивного словника), знання структури лексичної одиниці, її значення (поза контекстного та синтагматичного), її морфолого-синтаксичної поведінки та контекстів її звичайного вживання (тобто практичне



володіння мовними засобами спілкування). Процес передачі певного мовного досвіду знань та досвіду комунікації з рідної мови на іноземну мову, також слід віднести до складу лінгвістичного компонента. Крім того, цей компонент також включає знання стилістичної цінності слів, їх культурного навантаження, умов їх вживання в залежності від параметрів комунікативної ситуації.

*Мотиваційно-психологічний* компонент включає наявність комфортної психологічної атмосфери на занятті або в процесі самостійної роботи під час виконання різних вправ, а також в процесі освоєння знань, вмінь та навичок. Крім того, варто зазначити, що цей компонент враховує інтереси, бажання та потреби учнів у процесі навчання та мети, яких вони хочуть досягнути після завершення навчальної діяльності, їх прагнення до особистісного самовдосконалення. Саме наявність потреб у знаннях дозволяє учням оволодіти необхідною компетентністю та покращувати її рівень. Цей компонент дозволяє враховувати також психологічні процеси цього вікового етапу, а також психологічні особливості учнів, такі як пам'ять, увага, сприйняття, уява, мислення, творчі здібності та ін.

*Рефлексивно-оцінювальний* компонент полягає в умінні оцінювати свою поведінку в різних ситуаціях міжкультурного спілкування, включає можливість самооцінки своєї діяльності. Цей компонент дозволяє характеризувати учнів з боку їх самостійної діяльності, він спрямований на систему вмінь учнів здійснювати самоаналіз, самоконтроль, самооцінку та подальшу корекцію власної мовної діяльності. Розглядання уроків іноземної мови через призму рефлексії вважається ключовим елементом у процесі розвитку та удосконалення лексичної компетентності. Це обумовлено тим, що в процесі вивчення лексичного матеріалу активізується ряд психологічних механізмів. Особливу вагу при цьому має механізм осмислення, через який здійснюється самокритична рефлексія щодо виконаних дій з використанням слова [25, с. 356].

До переліку компонентів лексичної компетентності М. Х. Лонг вважає за потрібне додати поведінковий, когнітивний та практичний компоненти [42, с. 420].

*Поведінковий* компонент передбачає вміння самостійно працювати з лексичними одиницями. Включає навички пошуку, вивчення та запам'ятовування нових слів, а також використання додаткових джерел та стратегій навчання лексики.

*Когнітивний* компонент відповідає за вже сформовані знання про лексичні одиниці та активність у подальшому їх практичному застосуванні. Включає розуміння лексичних одиниць, їх значень, синонімів, антонімів, колокацій та інших важливих аспектів.

*Практичний* компонент забезпечує вміння застосовувати та сприймати лексичні одиниці в процесі комунікації. Включає уміння використовувати слова та вирази, адекватно реагувати на них, будувати речення та висловлювати свої думки [42, с. 420].

Загалом, ці компоненти допомагають створити комплексний підхід до розвитку лексичної компетентності, що покращує якість навчання та використання мови. Вони сприяють більш ефективному засвоєнню лексичних одиниць, розширенню активного словникового запасу та покращенню комунікативних навичок учнів.

Слід зазначити, що створення ефективного комплексу вправ є необхідним елементом при вирішенні завдань, пов'язаних із формуванням іншомовної лексичної компетентності. Значущість комплексу в тому, що він сприяє не лише організації процесу навчання, але й систематизації формування лексичної компетентності. У відношенні організації формування лексичної компетентності комплекс вправ повинен забезпечити:

- 1) підбір необхідних вправ, які відповідають характеру певного компонента іншомовної лексичної компетентності – такого як мовного, мовленнєвого, соціокультурного, навчального;

- 2) систематичність/ регулярність виконання певних типів і видів вправ;

3) взаємозв'язок між різними мовними (фонетичними, лексичними, граматичними і т.д.) і мовленнєвими (аудіюванням, читанням, говорінням, письмом) компетенціями [1, с. 189].

Тому правильно організована система вправ сприяє прогресивному розвитку іншомовної лексичної компетенції учнів, роблячи процес вивчення більш цілеспрямованим та результативним. Поступове накопичення навичок та їхнє використання в різних комунікативних ситуаціях сприяють підвищенню рівня лексичної компетенції учнів.

Насамкінець, М. Льюїс стверджує, що процес формування лексичної компетентності передбачає п'ять аспектів:

1. *Розширення словникового запасу:* Учень повинен активно вивчати нові слова та фрази, ознайомлюватися з їх значеннями, вживанням та синтаксичними особливостями. Це може включати читання літератури, слухання аудіо- або відеоматеріалів, використання електронних словників та інших ресурсів.

2. *Розвиток контекстуального розуміння:* Учень повинен вміти розуміти значення слів та фраз в залежності від контексту, в якому вони використовуються. Це включає розуміння семантичних нюансів, ідіоматичних виразів та культурних особливостей, пов'язаних з вживанням лексичних одиниць.

3. *Розвиток вживання лексичних засобів:* Учень повинен бути здатним ефективно використовувати вивчені лексичні одиниці в комунікативних ситуаціях. Це включає правильне вживання слів та фраз, адаптацію мовлення до формального або неформального стилю, а також використання колокацій і фразеологічних одиниць.

4. *Відпрацювання лексичних навичок:* Учень повинен здійснювати практичні вправи та комунікативних завдань, що дозволяють практикувати вживання лексичних одиниць у різних контекстах. Це можуть бути рольові ігри, дискусії, письмові завдання, мовні інтерактивні вправи тощо. Активна

практика сприяє закріпленню набутих знань та розвитку автоматизованості використання лексичних засобів.

5. *Самостійне навчання*: Важливо підтримувати постійний інтерес до поповнення лексичних знань та навичок. Учень повинен бути готовим до самостійного опрацювання лексики, використовуючи різноманітні джерела, такі як словники, підручники, інтернет-ресурси та інші матеріали [41, с. 96].

За словами Л. В. Олесюка, у 10-11 класах старшої школи відбувається систематизація та узагальнення мовного досвіду учнів, отриманого під час попередніх етапів вивчення мови. Методи та види навчальної діяльності набувають форм, які більше відповідають реальним умовам спілкування. Використовуються творчі, проектні, групові та інтерактивні підходи до роботи учнів. Зміст освіти диференціюється відповідно до обраного напрямку навчання, з'являються спеціалізовані лексичні одиниці, що відображають конкретні галузі знань. Значно розширюється робота з формування пасивного словникового запасу під час самостійного читання, а також збільшується важливість самостійної роботи учнів із новою лексикою [18, с. 64].

Тож лексична компетентність є важливою складовою загальної мовної та мовленнєвої компетентності і впливає на ефективність комунікації. Чим більший лексичний запас та розуміння мовних виразів має особа, тим більш точно й експресивно вона може висловлювати свої думки і передавати інформацію. Формування лексичної компетентності є складним процесом, що вимагає поєднання систематичного навчання, активної практики та самостійного вивчення. Використання різноманітних методів і цифрових інтерактивних технологій може значно полегшити та збагатити цей процес.

## **1.2 Цифрові інтерактивні технології та їхня роль у вивченні іноземної мови**

Із прогресом науки і техніки можливості людини суттєво розширилися, що призвело до виникнення нових технологій із значними навчальними ресурсами. Ці якісні трансформації свідчать про те, що традиційні методи та

засоби навчання, а також індивідуальні можливості викладача вже не відповідають новим вимогам. З'являються інноваційні технічні, інформаційні та аудіовізуальні засоби разом із відповідними методиками, які стають необхідною складовою частиною освітнього процесу, приносячи в нього свою унікальну специфіку. [20, с. 3].

Останнім часом значна увага приділяється впровадженню цифрових технологій в освіту, що сприяє підвищенню мотивації студентів до навчання через використання інтерактивних інструментів, що об'єднують у собі текст, графіку, звук та відео. [33, с. 112].

Дослідники Х. Н. Ашимова, І. В. Белікова, О. В. Керекеша, О. М. Кривонос, М. М. Москалюк, О. М. Нежива, М. І. Петкова, О. І. Пометун, А. В. Соломаха, Д. Ю. Троценко, А. В. Черненко, А. Aziz, S. J. Robin, мають значний внесок у вивчення сучасних цифрових інструментів у навчальному процесі. Дослідження цих вчених допомагають розширити наше розуміння ролі цифрових інтерактивних технологій у вивченні іноземної мови та сприяють розвитку нових підходів до навчання, які відповідають новітнім вимогам технологічної епохи.

У сучасних дослідженнях у галузі педагогіки та науки розглядаються різноманітні підходи до трактування терміну "цифрові технології". З поширенням різних пристроїв та гаджетів, таких як комп'ютери, ноутбуки, мобільні пристрої, смартфони тощо, термін "цифровий" придбав ширше значення і став синонімом термінів "електронний" і "комп'ютерний". Цю тенденцію підтверджує онлайн-словник Merriam Webster [44], який визначає слово «цифровий» («digital») як електронний («electronic») і комп'ютеризований («computerized») [23, с. 195].

Термінологія, яка характеризує технічні засоби, також зазнає змін: термін "інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)" поступово витісняється більш сучасним терміном "цифрові технології". На сьогодні обидва ці терміни використовуються як синоніми, проте "цифрові технології" чіткіше

відображають особливості нових інформаційних технологій та їх усвідомлення суспільством [23, с. 196].

Отже, під поняттям «цифрові технології» ми розуміємо різноманітні інструменти та ресурси, що містять інформацію у різних форматах та працюють на різних пристроях і гаджетах. Цей термін, який є більш актуальним та зрозумілим для нового покоління, він об'єднує комп'ютерні, електронні, інформаційні, інформаційно-комунікаційні та телекомунікаційні технології. Як можна зрозуміти, цифрові технології несумнівно стали необхідною та важливою частиною процесу викладання іноземних мов [23, с. 196].

Загальна мета запровадження цифрових технологій в освіті – оптимізувати потенціал кожного учня, який отримає чітке розуміння матеріалу, яке розвиватиметься під час уроку. Учні добре знайомі з технологіями в сучасному житті, оскільки вони є завзятими користувачами мережі Інтернет. Тому освітня технологія стимулюватиме допитливість учнів, покращуватиме їхню увагу та, зрештою, приведе їх до кращого розуміння під час навчального процесу. Ці аспекти є важливими для кожного вчителя, оскільки їх можна легко й ефективно реалізувати в класі за допомогою цифрових інструментів. Учитель може створювати змістовне навчальне середовище, яке заохочуватиме учнів активно брати участь під час уроку [51, с. 2474].

Застосування цифрових технологій в освіті представляє собою важливу та стійку тенденцію розвитку світового освітнього процесу. Ці технології дозволяють зробити навчання більш інтенсивним, підвищуючи якість та прискорюючи сприймання, засвоєння та розуміння знань. Використовуючи медіа- та інтерактивні засоби, педагогічні працівники легко адаптують підхід до навчання, впроваджуючи інноваційні методи. В результаті учні ефективніше засвоюють інформацію, залишаючись в емоційно-комфортних умовах, і зберігають бажання навчатися та вивчати новий матеріал. Залучення цифрових технологій у навчальний процес робить його індивідуальним, мобільним та диференційованим. У цьому контексті технології не замінюють вчителя, а доповнюють його. Заняття, де використовуються цифрові технології,

відзначаються адаптивністю, інтерактивністю, керованістю, поєднанням групової та індивідуальної роботи та необмеженим доступом до навчання [13, с. 20].

Важливо розуміти, що використання цифрових технологій у навчанні не є лише тимчасовим трендом, але невід'ємною вимогою часу. Усі зміни, які притаманні нашому суспільству, відображаються у сфері освіти. Вчителям слід стимулювати учнів використанням цифрових технологій у навчанні, оскільки це галузь, у якій учні відмінно орієнтуються. Їхня обізнаність в цих технологіях може слугувати поштовхом до більш активного залучення та глибшого засвоєння матеріалу [13, с. 21].

Тож якщо освітні технології розширюють можливості навчання, то вони, відповідно, вимагають від педагогів володіння компетентностями, необхідними для ефективного використання цих технологій у навчальному процесі.

О. В. Іванова вказує, що концепція «інформаційна компетентність» не має чіткого визначення і розглядається з різних позицій: як необхідну складову професійної компетентності, як частину інформаційної культури особистості, або як одну із ключових самостійних компетенцій. Важливими ознаками вважаються знання інформатики як предмету, ефективне використання комп'ютера як необхідного технічного засобу, виражена соціальна позиція та мотивація суб'єктів освіти, а також набір знань, вмінь і навичок у сфері пошуку, аналізу і використання інформації [8, с. 24].

Доцільно пригадати, що поняття компетентність в першу чергу передбачає володіння знаннями, вміннями, навичками, способами діяльності, досвідом, технологіями, які дозволяють ефективно діяти і досягати потрібного результату. Цифрова компетентність визначається як здатність учнів та педагогів використовувати інформаційні і комунікаційні технології для доступу (пошуку) інформації, її визначення (ідентифікації), інтеграції (організації), управління (обробки), оцінки (аналізу), а також її створення (продукції) і передачі (розповсюдження) [8, с. 24].

Зокрема, компетентність учителя іноземної мови в цифровому середовищі визначається як сукупність знань про сутність інформатизації процесу навчання іноземної мови, вміння та навичок ефективного використання інформаційних засобів і технологій у практиці викладання іноземної мови, а також досвіду їхнього успішного впровадження у процес навчання мови [8, с. 24]. Таким чином, основна увага повинна бути спрямована не лише на оволодіння технологіями, але й на засвоєння цифрової компетентності, яка охоплює свідомість вчителя щодо того, як саме технологія може бути використана коректно та рефлексивно в процесі формування нових знань. Здатність вчителя іноземної мови ефективно використовувати цифрові інструменти стає важливим елементом успішного викладання і навчання іноземної мови в сучасному інформаційному суспільстві.

Більше того, використання цифрових технологій у формі презентацій, інтерактивних ігор та вправ, синергійно поєднуючи їх із традиційними засобами навчання, дозволяє істотно збільшити мотивацію учнів до навчання та ефективно зменшити час, витрачений на освоєння матеріалу [32, с. 283].

Методична ефективність мультимедіа полягає в тому, що учня легше зацікавити та навчити, коли він взаємодіє з потоком аудіо та візуальних зображень. Тож, цифрові технології, переважно у формі мультимедіа, широко застосовуються. [32, с. 283].

Для визначення ролі мультимедійних засобів у системі навчальних інструментів та їх ефективного використання в навчальному процесі важливо враховувати їх педагогічно обґрунтоване використання, що включає в себе такі аспекти, як: сприяння розвитку наочно-образного мислення в учнів; стимулювання уваги на етапі подання навчального матеріалу; активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів; можливість пов'язування теоретичних аспектів з практикою; створення можливостей для моделювання процесів і явищ; систематизація і класифікація вивчених явищ у найбільш доступний спосіб; підтримка мотивації навчання та підвищення інтересу до матеріалу;



швидка та проста оцінка рівня засвоєння матеріалу студентами та групою в цілому [2, с. 15].

В цілому, використання цифрових технологій в освіті спрямована на поліпшення якості, ефективності і привабливості передачі інформації під час навчання та викладання. Ці технології охоплюють електронні системи для навчання, соціальні мережі, відеосервіси, графічні інструменти, інтерактивні дошки, ігрові матеріали тощо. Головною метою їх створення є спрощення моніторингу навчальних досягнень і прогресу, підвищення зацікавленості та залучення учнів до навчального процесу за допомогою різноманітних форм отримання, репродукції, аналізу та використання знань. Це сприяє перетворенню освіти на більш відкриту, доступну і якісну [16, с. 80].

При цьому, цифрові технології не заміщують роль викладача, а лише розширюють та доповнюють його можливості. Відповідно, процес вивчення іноземної мови з використанням цифрових технологій робить навчальний матеріал доступнішим для засвоєння, цікавішим, та мотивуючим для учнів [17, с. 159].

Цифрові технології створюють можливості для вчителя досягти своєї освітньої мети, спроектувавши якісне навчальне середовище. Інструментальні засоби, спрямовані на вчителя, дозволяють йому оперативно оновлювати зміст навчальних і контролюючих програм у відповідності до нових знань і технологій. Вчитель отримує додаткові можливості для підтримки та направлення особистісного розвитку учня, сприяючи творчому пошуку та організації спільної роботи. Крім того, комп'ютер бере на себе значну частину рутинних завдань, що раніше вимагали багато часу від вчителя, вивільняючи його для творчої діяльності. Таким чином, цифрові технології використовуються як допоміжний інструмент для ефективного вирішення існуючих дидактичних завдань [10, с. 147].

Зазначимо, що цифрові та мультимедійні технології також можна використовувати на всіх етапах формування іншомовної лексичної компетентності, а саме:

- *при пред'явленні мовного зразка* (це можуть бути аудіо- чи відеофрагменти із різноманітними ситуаціями спілкування, розмовні вислови та діалоги можуть служити як засіб ознайомлення учнів із вимовою та інтонацією мови, а також допомагати їм у розумінні нюансів вживання слів і фраз у реальних ситуаціях);

- *у процесі тренування і вживання в мовленні* (це можуть бути спеціальні мовні програми, інтерактивні вправи, додатки чи онлайн-ресурси, які пропонують різні завдання для розвитку лексичних навичок. Учні мають змогу виконувати завдання на різних рівнях складності, повторювати та вдосконалювати вживання слів у різних контекстах, а також отримувати миттєвий зворотний зв'язок щодо свого прогресу);

- *на етапі контролю рівня сформованості лексичної навички* (це можуть бути онлайн-тести, ігри або завдання, які вимагають використання слів у конкретних ситуаціях, що дозволяє вчителю оцінити рівень володіння лексикою учня та виявити його слабкі сторони для подальшої роботи) [22 с. 126].

До того ж, застосування цифрових та мультимедійних технологій на кожному етапі формування іншомовної лексичної компетентності дозволяє зробити процес навчання цікавим, ефективним та інтерактивним. Вони надають учням можливість багатоканального сприйняття інформації, активної практики та вдосконалення лексичних навичок.

Використовуючи цифрові технології у процесі навчання, необхідно пам'ятати, що в якості провідного компонента змісту оволодіння англійської мови виступають різні види мовленнєвої діяльності: аудіювання, говоріння, читання, письмо. Таким чином, використання цифрових ресурсів, завдяки їхнім педагогічним можливостям, стимулює вивчення всіх аспектів мовленнєвої діяльності, що є особливо важливим у процесі освоєння іноземної мови [23, с. 197]. Наприклад, учитель може підготувати цифровий урок, де учні матимуть доступ до аудіо або відео з розмовою англійською мовою. Учитель може обрати тему, яка відповідає рівню знань групи студентів. Після

прослуховування вони можуть мати завдання: відповісти на питання щодо змісту, виокремити ключові ідеї чи заповнити пропуски в тексті, що вимагає розвитку навичок аудіювання та розуміння на слух. Тож, за допомогою цифрових ресурсів, викладач може створити інтерактивне і цікаве завдання для практики аудіювання. Аналогічно, цифрові ресурси можна використовувати для розвитку інших мовленнєвих навичок, таких як виконання завдань на письмо, створення аудіо- або відеозаписів для розвитку навичок говоріння, а також для читання та розуміння текстів на англійській мові. Такий підхід дає можливість збалансовано розвивати всі аспекти мовленнєвої діяльності і сприяє ефективному навчанню англійської мови.

Більш того, на підставі аналізу науково-педагогічної літератури, можна визначити наступні переваги використання цифрових технологій у процесі навчання, а саме:

1) *Надання великого обсягу автентичної інформації* (цифрові технології забезпечують доступ до широкого спектру ресурсів, які містять автентичні тексти, відео- та аудіоматеріали, що допомагає учням поглиблювати свої знання та ознайомлюватися з різними жанрами мовлення та реальними прикладами мовного вжитку);

2) *Вплив на всі канали сприйняття за рахунок використання мультимедійних технологій* (цифрові технології застосовують мультимедійні елементи, такі як текст, графіка, звук, мультиплікація, відео, що дозволяє залучати різні канали сприйняття учнів, поліпшуючи аудіальне та візуальне розпізнавання та сприяючи кращому розумінню та запам'ятовуванню матеріалу, а ось інтерактивні завдання з використанням графіки можуть слугувати кращому розумінню та запам'ятовуванню матеріалу);

3) *Адаптивність* (цифрові технології можуть бути адаптовані до індивідуальних потреб та рівня навчання кожного учня, дозволяючи створювати індивідуальні навчальні траєкторії, надавати додаткові матеріали або завдання для підвищення рівня володіння мовою, а також забезпечувати підтримку та корекцію помилок);

4) *Нелінійність надання інформації* (цифрові технології дозволяють надавати інформацію в нелінійному форматі, де учні можуть самостійно вибрати послідовність та темп вивчення матеріалу. Наприклад, вони можуть обирати теми, що цікаві саме для них або вибрати порядок виконання завдань. Це сприяє більшій активності та самостійності учнів у процесі навчання);

5) *Висока зацікавленість у навчальному процесі* (використання цифрових технологій може стимулювати інтерес учнів до навчання іноземної мови. Умови інтерактивності, візуальності, можливості спілкування та активної участі у різних завданнях роблять навчання цікавішим та захоплюючим. Використання ігор, віртуальних турів, практичних ситуацій та спілкування може підвищити мотивацію учнів та створити позитивну атмосферу навчання) [23, с. 196].

Доцільність використання цифрових технологій та мультимедійних ресурсів на практичних заняттях з іноземних мов визначається за такими критеріями: вони повинні слугувати підвищенню продуктивності роботи та ефективності навчального процесу, забезпечувати систематичне поліпшення успішності учнів, збільшувати зацікавленість у вивченні іноземних мов, зокрема з професійною спрямованістю, та забезпечувати контроль за діями всіх учнів. Застосування цифрових технологій спрямоване на вирішення таких навчальних завдань, як розуміння мовних явищ, формування лінгвістичних навичок через мовні та мовленнєві вправи, автоматизація мовних та мовленнєвих дій, а також створення реальних професійно-побутових ситуацій у спілкуванні [19 с. 13].

На завершення О. В. Керекеша стверджує, що впровадження цифрових технологій у навчальний процес дозволяє вирішувати цілий ряд дидактичних завдань з більшою ефективністю:

- розвивати та удосконалювати навички читання, безпосередньо за допомогою автентичним матеріалам;
- покращувати навички аудіювання на основі автентичних аудіотекстів;
- вдосконалювати навички писемного мовлення та навички говоріння;

- розширювати активний та пасивний словниковий запас англійської мови;
- дізнатися про культурознавчі особливості, у які може бути включені реалії культури, традиції країн мови, яка вивчається;
- формувати стійку мотивацію стосовно лексичної діяльності з іноземної мови на заняттях за допомогою систематичного використання автентичних ресурсів та забезпечення зв'язку з реальним життям [10, с. 147].

Отже, цифрові технології стали незамінною складовою в житті людини і мають значний вплив на розвиток світового освітнього процесу. Застосування цифрових ресурсів допомагає створювати сприятливі умови для навчання англійської мови, розвивати комунікативні вміння учнів і забезпечувати їхню активну участь у навчальному процесі. Освітня компетентність вчителя іноземної мови включає знання та вміння застосовувати цифрові засоби і технології в процесі навчання, що сприяє ефективному викладанню та навчанню англійської мови в сучасному інформаційному суспільстві.

### **1.3 Застосування цифрових інтерактивних технологій для формування й удосконалення лексичної компетентності**

В епоху інноваційних технологій учителю досить складно захопити молоде покоління вивченням мови, оскільки їм нецікаво вирішувати однотипні завдання з підручників та робочих зошитів, тому, використання цифрових освітніх ресурсів на уроках англійської мови – це найважливіший компонент для того, щоб привернути увагу учнів, підвищити їхню мотивацію до вивчення англійської мови, розвинути в них пізнавальний інтерес та активізувати отримані раніше знання. Саме мотивація слугує поштовхом для цілеспрямованої активності, визначає вибір методів, засобів та прийомів, їх упорядкування для досягнення кінцевого результату.

Аспекти формування лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій висвітлено в дослідженнях О. Б. Бігич, О. В. Керекеші, М. В. Маїка, М. Clark, G. Stanley та інших. Ці дослідження

підтверджують, що цифрові інтерактивні технології мають потенціал для покращення формування лексичної компетенції учнів. Вони забезпечують доступ до різноманітних ресурсів, стимулюють активну участь, мають ігровий та мультимедійний формат, що сприяє більш ефективному та захопливому навчанню лексики.

У процесі вивчення іноземної мови ключу роль відіграє лексична компетентність, тобто знання слів і їх відповідне використання в мовленні. Проте сучасне суспільство рухається вперед, змінюючи підходи до навчання, де традиційні уроки та словниковий метод втрачають актуальність. В цьому контексті нові технології, зокрема цифрові інтерактивні засоби, набувають популярності. Використання цих технологій слугує ефективному формуванню лексичної компетентності учнів. Сучасний підхід до навчання не лише забезпечує цікавий спосіб подачі матеріалу та стимулює активність, але й сприяє розвитку пізнавальних навичок. У результаті, навчання іноземної мови стає мотивуючим та результативним [15, с. 85].

Питання про те, як покращити запам'ятовування лексики, все ще залишається відкритим у лінгводидактиці. Для більш ефективного запам'ятовування Дж. Стенлі пропонує поєднувати словесно-логічну пам'ять з іншими її видами: зорової, слухової, кінестетичної та моторної. Зокрема, він говорить про те, що «ми запам'ятовуємо 10% побаченого, 20% почутого та 50% побаченого та почутого». У зв'язку з вищесказаним можна зробити припущення, що цифрове середовище, що включає різні модальності (зображення, колір, звук, анімація), може надати широкі можливості для розвитку і вдосконалення лексичної компетенції учнів [52, р. 276].

Впровадження цифрових технологій значно покращує презентацію навчального матеріалу та збільшує ефективність його засвоєння учнями, розширює зміст освітнього процесу і сприяє підвищенню мотивації до вивчення англійської мови, а також забезпечує тісну співпрацю між вчителями та учнями. Однак важливо, щоб цифрові технології відповідали цілям та завданням освітнього курсу та органічно вписувалися у навчальний процес. Це

означає поєднання логічних та образних методів запам'ятовування інформації, активізацію навчального процесу через збільшення наочності та взаємодії, а також можливість керувати представленням інформації, індивідуально налаштовувати параметри, оцінювати результати, регулювати швидкість подачі інформації та кількість повторень, що враховують індивідуальні потреби. Ці особливості цифрового середовища можуть стати додатковим ресурсом для реалізації принципу наочності в навчанні, для семантизації незнайомих слів, а також для створення навчальних комунікативних ситуацій, необхідних для засвоєння лексики [52, р. 276]. Зокрема, цифрові інтерактивні технології навчання забезпечують гнучкість та інтеграцію різних типів мультимедійної навчальної інформації. Тому то, цифрові технології виявляють безсуперечні переваги порівняно з традиційними методами навчання. [10, с. 148].

Крім того, М. Кларк виділяє велику кількість способів застосування цифрових інтерактивних технологій, що можуть значно полегшити та покращити процес опанування нової лексики:

*Створення інтерактивних завдань на основі онлайн-ресурсів.* Вчителі можуть створити ігрові вправи, кросворди, головоломки, вправи на заповнення пропусків та інші інтерактивні завдання, які сприяють активному використанню нових слів і виразів. Такі додатки й програми часто мають можливість миттєвого відгуку, що дозволяє учням отримувати негайну зворотну інформацію про правильність їхніх відповідей.

*Створення словникового контексту.* Крім перекладу слів або словосполучень, вчитель може попросити учня створити словниковий контекст для кожного нової лексичної одиниці. Використовуючи онлайн-дошку, учень може придумати й відтворити речення з новим словом. Це допоможе засвоїти слово в його природному контексті та зрозуміти, як його використовувати.

*Використання інтерактивних технологій для творчого застосування лексики.* Вчителі можуть створювати завдання, що вимагають учасників створити власні тексти, діалоги, презентації або відео, використовуючи нові слова та вирази. Такі завдання не лише допомагають закріпити лексичну

компетенцію учнів, але й розвивають їхню творчість, комунікативні та медійні навички.

*Створення інтерактивних завдань на основі відео та аудіо матеріалів.* Після перегляду відео або прослуховування аудіо вчителі можуть створювати завдання, де учні мають відповісти на питання, пов'язані з використовуваною лексикою. Це дозволяє учням працювати з реальними мовними матеріалами та розвивати навички розуміння на слух.

*Створення інтерактивних завдань на основі текстів.* Це є чудовим способом застосування вивченої лексики у практичних ситуаціях. Завдання, такі як доповнення речень, відповіді на питання, групові дискусії та творчі завдання, дають учням можливість активно використовувати слова та вирази з тексту. Ці завдання сприяють розвитку навичок розуміння та вживання слів в контексті, а також комунікаційних та мовленнєвих навичок учнів.

*Використання графічних організаторів та створення ментальних карт.* Цифрові інструменти для створення графічних організаторів та ментальних карт можуть допомогти учням візуалізувати нову лексику. Вони можуть створювати діаграми, дерева слів або концептуальні карти, що допомагають учням зрозуміти зв'язки між словами та розширити свої асоціації [29, с. 35].

Таким чином, навчання лексичної компетентності за допомогою цифрових інтерактивних технологій є не тільки сучасним та цікавим засобом оволодіння іншомовною лексикою для учнів старшої школи, а й розвиває їхню увагу до значення і вживання слів, виховує потребу у відборі необхідного слова для точного висловлення думки та розвиває відчуття мови. Тож використання різноманітних методів і цифрових інтерактивних технологій може значно полегшити та збагатити цей процес.



## Висновки до Розділу 1

У розділі було наголошено, що в сучасному суспільстві впровадження цифрових інтерактивних технологій стало невідмінною необхідністю, особливо в освітній сфері, зокрема, в контексті навчання іноземних мов. Визначено, що володіння словниковим запасом та вміння його використовувати є ключовою основою вивчення будь-якої іноземної мови, оскільки знання слів та їх ефективне використання в мовленні вважаються суттєвими факторами у цьому процесі.

Встановлено, що за допомогою цифрових інтерактивних технологій учні можуть вдосконалювати свої навички та розуміння вживання слів у конкретних ситуаціях, вільно висловлювати свої думки без перешкод. Застосування цих технологій дозволяє проводити заняття з вивчення лексичного матеріалу на високому рівні зацікавлення. Анімація в цьому контексті не лише надає наочність, але й залучає велику кількість дидактичного матеріалу, підвищуючи обсяг виконуваної роботи на занятті та забезпечуючи високий ступінь диференціації навчання.

Також з'ясовано, що інформаційне середовище не може замінити вчителя. Цифрові технології виступають як інструмент для впровадження його методики, яку він реалізовує у створених ним навчальних матеріалах, виконуючи лише обмежені функції у процесі навчання. Однак завдання щодо розвитку навчальних умінь використання іноземної мови відповідно до комунікативних цілей залишається у сфері відповідальності вчителя, і цифрові технології можуть лише сприяти створенню основи для цієї роботи..

Отже, застосування цифрових інтерактивних технологій для вдосконалення лексичної компетенції учнів старшої школи не лише пропонує сучасний та захоплюючий підхід до вивчення нового словникового запасу, але й сприяє глибокому розумінню значень слів, їх відтінків та контекстуального вживання, що слугує більш точному та виразному висловленню їхніх думок.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

#### 2.1 Відбір навчальних цифрових ресурсів для формування лексичної компетентності учнів старшої школи

Багатофункціональність цифрових інтерактивних технологій при роботі з джерелами інформації різного типу дозволяє не тільки відтворювати дані та інформацію, але й створювати нові завдання шляхом ефективного використання інтерактивного візуального контексту, що формує ефект занурення у віртуальне навчальне середовище та взаємодії з ним. Використовуючи спеціально розроблені програми, вчитель здатний робити те, що неможливо здійснити традиційними засобами, а саме: пред'являти учням навчальний матеріал для засвоєння у максимально ефективній для сприйняття і засвоєння формі. За рахунок створення різноманітних віртуальних навчальних ситуацій, що сприяють формуванню умінь та розвитку здібностей учнів, матеріал, що вивчається, може засвоюватися глибше.

Сучасні реалії показали, що вже складно уявити навчання без використання онлайн засобів. Досвід дистанційного навчання не лише вказав на недоліки знань у галузі інформаційної освіти, але й приніс новизну до сучасного процесу навчання. А з розвитком цифрових технологій, щодня з'являються нові платформи та сайти для вивчення мови, тому наразі вибір онлайн інструментів для навчання лексики англійської мови величезний і повністю залежить від цілей і завдань вчителя.

Застосування різних засобів цифрових інтерактивних технологій дозволяє зробити навчання різноманітнішим, а правильна методична організація роботи з ними сприятиме формуванню лексичної компетентності. О. М. Нежива пропонує поділ сучасних цифрових технологій, що використовуються на занятті з іноземної мови, на такі групи: онлайн-інструменти для створення

тестів, вікторин та ігрових вправ; програми для створення презентацій та інфографіки; інтерактивні онлайн-дошки для виконання завдань та групових проєктів [17, с. 159].

Розглянемо кожен із груп детальніше:

1. *Онлайн-інструменти для створення тестів, вікторин та ігрових вправ.* За допомогою додатків викладач може створювати різні завдання, які зацікавлюють учнів темою, полегшують її сприйняття, а також завдяки ним можна перевірити знання [17, с. 159]. Прикладами таких ресурсів є:

**Quizlet** – ресурс для вивчення слів, словосполучень і термінів. Він надає користувачам можливість створювати власні набори карток зі словами та їх визначеннями, які потім можуть бути використані для вправ, повторення та тестування [49]. Ресурс може бути корисним як для індивідуального навчання, так і для використання на уроках. Quizlet можна безперечно назвати одним із найкращих онлайн-інструментів для вивчення лексики англійської мови. Цей ресурс дозволяє учням легко запам'ятати велику кількість нових лексичних одиниць і робить процес заучування інтерактивним і захоплюючим.

У цьому ресурсі є різні інтегровані режими вивчення і відпрацювання лексики (рис. 2.1.1.):

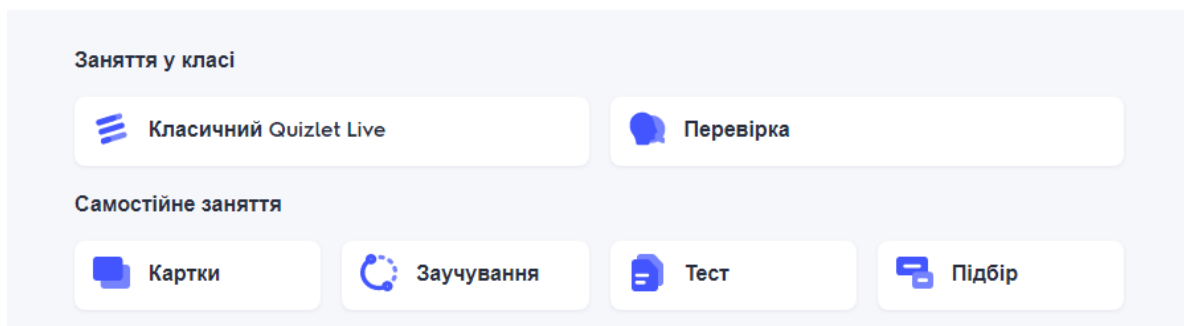


Рис. 2.1.1. – Quizlet

Режим *Картки* підходить для ознайомлення з новою лексикою; він дозволяє переглядати слова або словосполучення та їх переклад або визначення, а також надає можливість прослухати вимову.

Режим *Заучування* говорить сам за себе – з його допомогою учні вивчають та запам'ятовують нові лексичні одиниці. Заучування включає як

тестовий режим – учні вибирають найбільш підходящий переклад чи дефініцію до лексичної одиниці з кількох варіантів; тут є навіть режим правопису, у якому учням пропонується самостійно записати необхідний термін. Режим Заучування відображає прогрес – скільки слів було вже вивчено, і скільки ще потрібно вивчити, крім того, учень може встановити дату, до якої йому потрібно вивчити лексику, і додаток надсилатиме щоденні нагадування про необхідність зайти в додаток і повторити слова.

Режим *Тестування* краще використовувати тоді, коли як мінімум основний пласт лексики вже вивчений, і учням потрібно підготуватися до самостійної чи контрольної роботи, або до словникового диктанту – іншими словами, цей режим краще використовувати в рамках самостійної підготовки вдома, оскільки даний режим допомагає учням дізнатися, наскільки добре ними було засвоєно матеріал. Відповіді на питання в режимі тестування можуть бути як множинний вибір, і можуть вимагати написання слова або словосполучення. Режим тестування як спосіб оцінювання знань учнів може не дати об'єктивної картини про їх реальні знання, проте може бути використаний у класній кімнаті як спосіб заохочення діяльності учнів.

Найкращим застосуванням програми Quizlet у класній кімнаті буде режим Quizlet Live, який є колективною грою для учнів. Учні отримують код для участі у грі, програма розподіляє їх на команди випадковим чином, команди сідають разом і починають змагатися одна з одною. У грі важлива як швидкість, а й правильність відповідей, оскільки, допустивши помилку, команда починає гру заново. Вчитель може спостерігати за прогресом команд на моніторі свого комп'ютера, а також вивести прогрес аудиторії на проектор. У межах цієї гри учні взаємодіють та спілкуються один з одним; ніхто з учнів не залишається байдужим, таким чином така гра не тільки закріплює знання лексичного матеріалу, а й дозволяє учням встановити стосунки та підвищує їхню мотивацію до вивчення мови. Quizlet Live перетворює звичний урок англійської мови на захоплюючу та цікаву гру, за допомогою якої учні можуть засвоїти лексичний матеріал.

Переваги використання цього онлайн інструменту очевидні – Quizlet допомагає вчителям привносити новизну у навчальний процес та застосовувати нові засоби навчання на уроках англійської мови; учням Quizlet допомагає з легкістю засвоювати новий лексичний матеріал. Залежно від вибору режиму цей додаток можна використовувати в рамках будь-якого етапу формування лексичного навички на уроці. Ця програма підходить як для використання в класній кімнаті, так і для вивчення лексики вдома.

**Kahoot!** – ресурс для створення і проведення інтерактивних онлайн вікторин для навчання в ігровій формі, яка використовується в освітніх закладах [36]. Вона дозволяє вчителям створювати вправи з питаннями та відповідями, які учні можуть вирішувати в режимі реального часу з використанням своїх смартфонів, планшетів або комп'ютерів.

Платформа надає режими як для самостійного вивчення лексичного матеріалу та її відпрацювання, так і для групових ігор та змагань як у рамках дистанційного навчання, так і в рамках очних занять. Вікторини є тестами з множинним варіантом відповідей – як правило, варіантів відповіді чотири, але також існують питання з двома варіантами відповіді (правда чи брехня). Учитель також може доповнити створені ним кахути зображеннями.

У Kahoot існують два основні режими вікторин. Класична вікторина є гра-змагання між учнями індивідуально. Учитель запускає вікторину на комп'ютері, натискає кнопку «Start», учні відкривають програму Kahoot на своїх смартфонах, вводять PIN-код вікторини, і вікторина починається. Учні бачать питання, варіанти відповідей і відповідають на них, використовуючи особисті смартфони (рис. 2.1.2.). Після кожного запитання та наприкінці тестового завдання, учні можуть побачити на проекторі або моніторі комп'ютера свої результати. Цей режим підходить для перевірки засвоєного матеріалу, або повторення раніше вивченого матеріалу, оскільки дозволяє вчителю дізнатися, наскільки кожен учень орієнтується пройденій темі.



#### Create

Creating a learning game of Kahoot! only takes minutes. You can create a kahoot from scratch, use our question bank to mix and match existing questions, edit a template, or customize existing kahoots created by other users.



#### Host live

Host a kahoot live in class or via a video conferencing tool to connect students virtually! Questions and answers are displayed on a shared screen while students answer on their devices but you can choose to display questions on their devices, too!

Рис. 2.1.2. – Kahoot!

Командна вікторина є ігровим змаганням між командами. Для участі учні вводять код гри, і програма розподіляє їх у групи. У групах учні, радячись, обирають правильні варіанти відповідей на питання. Груповий режим найцікавіший для використання у класній кімнаті, оскільки сприяє підвищенню інтересу та мотивації учнів до вивчення предмета. Цей режим можна порівняти з розглянутим раніше Quizlet Live – обидва режими мають на увазі групову роботу та використання смартфона.

Застосування вікторин Kahoot не обмежується використанням у класній кімнаті. Вчитель може задати учням пройти вікторину як домашнє завдання. Для цього вчитель має створити свій кахут, вибрати дату здачі роботи та розіслати посилання на вікторину своїм учням. Вчитель зі свого пристрою зможе переглянути прогрес і правильність виконання завдань кожного учня та оцінити їхню роботу.

Таким чином, платформу Kahoot можна охарактеризувати як найпопулярніший онлайн інструмент для навчання, адже дана платформа дозволяє створювати питання для вікторин з різних тем, тобто з її допомогою можливе не лише відпрацювання лексичного матеріалу, але й граматичного. Платформу Kahoot можна використовувати як для первинного закріплення лексичного матеріалу на уроці, так і для повторення раніше пройдених лексичних одиниць.

**Wordwall** – ресурс на якому можна створювати різноманітні інтерактивні вправи [54]. Тут є широкий спектр інтерактивних ігор, таких як співставлення

слів, доповнення речень, кросворди, пазли та інші. Кожна гра може бути налаштована відповідно до особливих потреб та навчальних цілей. Wordwall також надає можливість додавати зображення та аудіо до вправ, що підсилює їхню ефективність та привабливість для учнів. Дана платформа ідеально підходить як для формату дистанційного, так і очного навчання. Тим не менш, Wordwall надає інструменти для створення вправ, які допомагають учням відпрацьовувати та повторювати лексичний матеріал у вигляді гри та розважального процесу, що полегшує запам'ятовування та розуміння нових слів і фраз, тож виступає як чудовий ресурс для введення, відпрацювання та повторення лексичного матеріалу.

На рисунку 2.1.3. зображені режими створення завдань, які можна використовувати у ресурсі Wordwall. Кожен режим по-різному стає у пригоді при вивченні нової лексики.

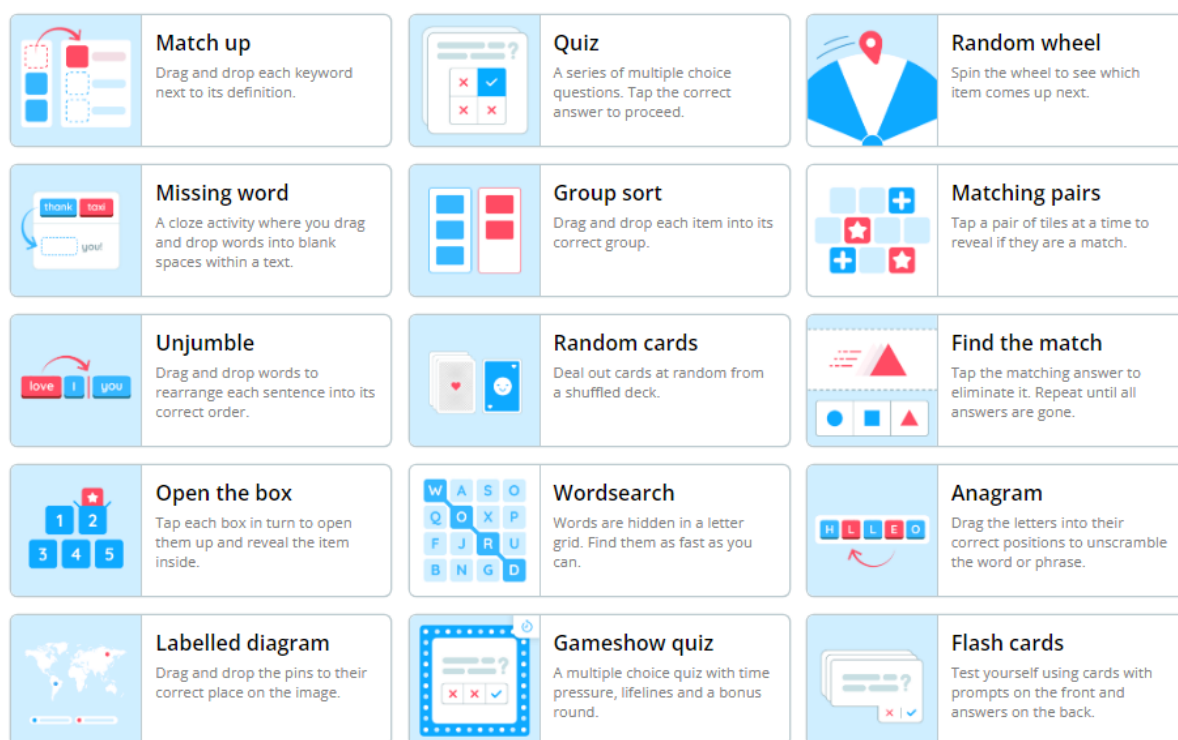


Рис. 2.1.3. – Wordwall

Режим *Match up* можна застосувати при знайомстві з лексичними одиницями. Це вправа на відповідники, де учні мають поєднати слово з визначенням, задля того, щоб краще зрозуміти його.

*Missing word* дозволяє практикувати нову лексику у контексті. У цій вправі потрібно доповнити речення, а іноді й цілий текст, відповідними словами або словосполученнями. Цей тип завдання допомагає учням розуміти значення та використання слів у контексті, сприяє запам'ятовуванню лексики та розвиває навички використання слів у реченнях.

Режими *Random cards*, *Random wheel* та *Open the box* схожі між собою, проте їх можна застосувати по-різному. Наприклад, *Random cards* можна провести на уроці аналогічно до всіма улюбленої гри *Alias*: учні діляться на команди, де кожен із учасників має пояснити слово або словосполучення з активного словнику визначенням, яке вже попередньо вивчив. У режимі *Random wheel* вчитель може попросити учнів скласти речення або питання зі словом, що випало на колесі. А ось у режимі *Open the box* також можна попрактикувати активну лексику, вже відповідаючи на розгорнуті питання, що траплятимуться, при цьому вживаючи якомога більше нових слів.

З усього вище переліченого можна дійти висновку, що *Wordwall* – багатофункціональна платформа, придатна як для вивчення лексики під час уроків англійської, так і для вивчення інших аспектів мови. Платформа надає широкий набір онлайн інструментів для вивчення, варіювати які можна в залежності від цілей та завдань уроку.

**LearningApps** – є платформою для створення та обміну інтерактивних навчальних матеріалів [40]. Вона надає вчителям можливість створювати, ділитися та використовувати різноманітні інтерактивні вправи і завдання для навчання та оцінювання.

Загалом, *LearningApps* та *Wordwall* мають багато схожих функцій, оскільки обидва спрямовані на створення інтерактивних вправ для навчання та перевірки знань. Проте, задля різноманітності, можна чергувати та експериментувати з завданнями.

*LearningApps* також пропонує низку шаблонів для створення інтерактивних вправ та активностей, які можна використовувати для вивчення та заучення нової лексики (рис. 2.1.4.).



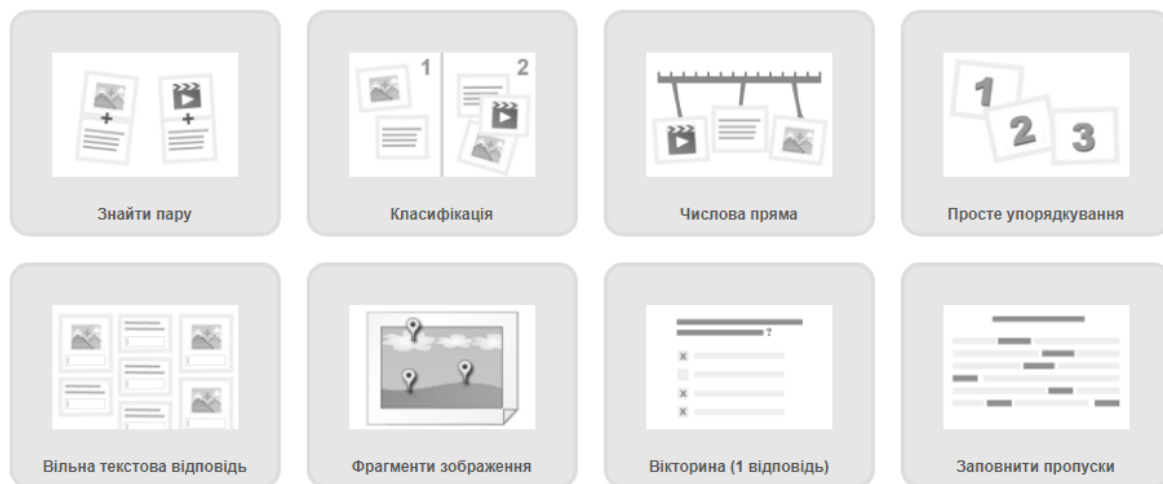


Рис. 2.1.4. – LearningApps

Розглянемо деякі з шаблонів LearningApps, які відрізняються від режимів у Wordwall:

Наприклад, шаблон *Класифікація* у ресурсі LearningApps – ефективний спосіб тренувати лексику на уроці англійської мови, де учні повинні розподілити слова або терміни на категорії або групи відповідно до певних ознак чи критеріїв. Цей тип завдання допомагає учням систематизувати та класифікувати лексику, розвиваючи їхні навички розуміння та використання слів в різних контекстах. Також, він створює можливість для обговорення та вивчення тематичних категорій слів на уроці.

Завданням до шаблону *Просте упорядкування* є розташування слова чи фрази в правильному порядку або послідовності, аби відпрацювати лексику та вивчати нові терміни у контексті. Також це вправа на розвиток логічного мислення та послідовності.

Шаблон *Вільна текстова відповідь* дозволяє учням відповідати на запитання або завдання, вводячи власні відповіді у вільній формі. Цей режим добре підходить для тренування лексики та практики використання слів у реченнях. Після того, як учні дадуть відповіді на питання, вчитель може відстежити їхні відповіді та обговорити їх потім у класі. Це дасть можливість покращити їхні навички використання лексики та правильного синтаксису.

Кожен із цих шаблонів надає можливості для креативного та інтерактивного вивчення лексики в англійській мові, допомагаючи учням покращити свої навички мовлення.

**Google Форми** – сервіс, який допомагає створити тести, анкети або провести опитування онлайн [31]. Він надає зручні інструменти для створення питань, збору відповідей і аналізу результатів. Можна створювати та завдання, в яких учні повинні використовувати нову лексику, наприклад, тест з питаннями, де учні мають вибрати правильне значення слова або фрази зі списку варіантів.

Google Форми можуть застосовуватися на різних етапах дистанційного і очного уроків: перевірка домашнього завдання, виконання завдань на закріплення і перевірку засвоєння нового матеріалу, рефлексія тощо. Цей сервіс містить готові шаблони для освітніх проєктів, таких як:

- анкета для збирання будь-якої необхідної інформації;
- тестування для перевірки рівня знань у процесі навчання;
- оцінка курсу для збору зворотного зв'язку від учнів.

При створенні тестів можна використовувати питання різних видів (з вибором однієї правильної відповіді, з вибором кількох правильних відповідей, з наданням розгорнутої відповіді, з розстановкою об'єктів по порядку, на впізнання об'єкта з фотозображення, на ідентифікацію об'єкта за картою або схемою тощо). Для відпрацювання лексики на уроці англійської мови за допомогою Google Форми, вчитель може створити завдання, де учні повинні відповісти на питання до попередньо прочитаного тексту (рис. 2.1.5.).

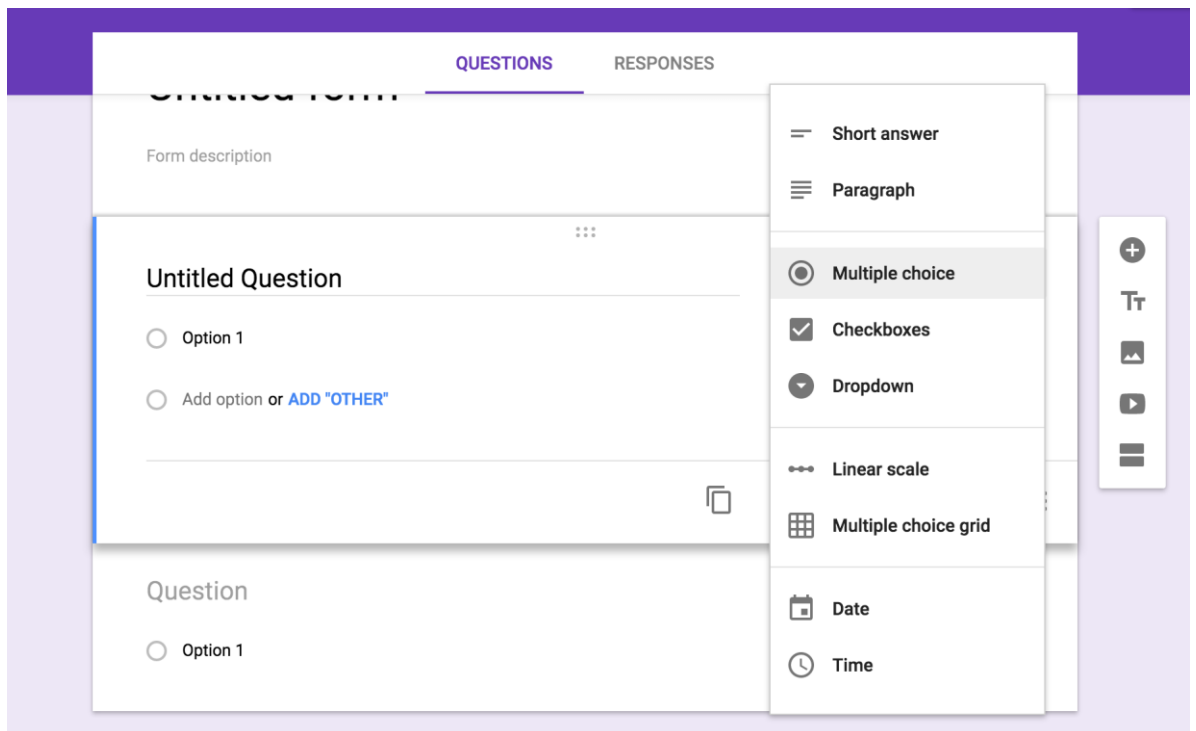


Рис. 2.1.5. – Google Форми

До того ж, при розробці питань є можливість задати певні критерії оцінювання для кожного питання (кількість балів). Залежно від налаштувань Google форми дозволяють учням побачити результати одразу після проходження тесту або отримати на електронну пошту пізніше, після ручної перевірки.

Google Форми є зручними для вчителя у зборі статистики і аналітики, адже надають зручні інструменти для аналізу результатів опитувань та тестів. Вчитель може відстежувати, як відповіді розподілені за певними параметрами, створювати графіки та діаграми, щоб краще зрозуміти дані.

Тож, усі ці можливості сприяють більш ефективному вивченню, відпрацюванню та повторенню лексичного матеріалу через інтерактивні завдання та оцінювання, а також надають вчителям інструменти для визначення прогресу учнів і роблять навчання більш доступним і зручним для всіх учасників.

Наступною групою сучасних цифрових технологій, що використовуються на занятті з англійської мови, є:

2. *Програми для створення презентацій та інфографіки.* Ці інструменти допоможуть цікаво та компактно продемонструвати великий обсяг інформації. Презентації та інфографіки можуть служити як засіб підтримки та покращення процесу навчання, сприяючи візуалізації, зацікавленню та взаємодії учнів [17, с.160].

Візуальні матеріали мають значно більший вплив на запам'ятовування і розуміння нового лексичного матеріалу порівняно із текстовою інформацією. Використання платформ Canva / Microsoft PowerPoint / Google Slides дозволяє вчителям створювати кольорові, анімовані та інтерактивні презентації, що поліпшує візуальне враження та сприймання інформації учнями.

**Canva** є веб-платформою, яка надає широкі можливості для створення інфографіки, презентацій, постерів та інших графічних матеріалів [27]. Вона має велику бібліотеку шаблонів, графічних елементів та зображень, а також інструменти для дизайну та редагування, що дозволяє вчителям розкрити свою креативність у створенні навчальних матеріалів. Учитель може взяти готовий шаблон анімованої презентації на платформі Canva та внести необхідні зміни: додати нові слова чи фрази, які потрібно вивчити. Кожен елемент слайду може бути анімованим, що робить процес вивчення лексики цікавішим.

Тож, використання Canva на уроках допомагає створювати навчальні матеріали, які більше відповідають вимогам сучасного покоління учнів.

**PowerPoint / Google Slides** – програми для створення презентацій та інфографіки презентацій [48 / 30]. Вони мають набір інструментів для розміщення тексту, зображень, діаграм та інших графічних елементів. Програми також пропонують інтегровані можливості спільної роботи, що дозволяють кільком користувачам працювати над однією презентацією одночасно.

Обидві програми надають можливість додавання інтерактивних елементів, таких як гіперпосилання, відео та аудіофайли. Це допомагає вчителям створювати уроки, де учні можуть взаємодіяти з матеріалом, розвиваючи навички слухання та мовлення.

Презентації дозволяють візуалізувати слова шляхом використання зображень, ілюстрацій та схем, що полегшує зрозуміння та запам'ятовування слів. Також презентації можуть включати речення та приклади використання слів в контексті. Це допомагає учням розуміти, як вживати слова в певних ситуаціях.

Загалом, застосування PowerPoint та Google Slides у навчанні англійської мови надає вчителям широкий спектр можливостей для створення ефективних та інтерактивних презентацій. Презентації слугують для більш ефективного і цікавого вивчення лексики англійської мови, сприяючи візуальному та аудіальному супроводу, а також інтерактивному навчанню.

Остання група сучасних цифрових інтерактивних технологій, що стане у пригоді на уроці англійської включає у себе інтерактивні онлайн-дошки для виконання завдань та групових проєктів.

3. *Інтерактивні онлайн-дошки для виконання завдань та групових проєктів.* Вони допомагають у навчанні, співпраці та візуалізації матеріалів. В цілому, онлайн-дошки створюють можливості для більш інтерактивного навчання.

Дошка – необхідний елемент будь-якої класної кімнати, за допомогою якого найзручніше можна представити новий матеріал усьому класу. Досвід дистанційного навчання показав, що будь-який онлайн-урок важко уявити без використання дошки. Альтернативою звичним крейдяним та маркерним дошкам виступають інтерактивні онлайн дошки, що набули найбільшої популярності порівняно нещодавно.

**Miro / Jamboard / Padlet** – це веб-платформи, які дозволяють користувачам створювати інтерактивні дошки для спільної роботи, обміну ідеями та спілкування [45 / 35 / 47]. На віртуальних дошках можна додавати тексти, зображення, відео, посилання та інші медіафайли. Користувачі можуть додавати коментарі, листуватися повідомленнями, обговорювати ідеї та виконувати групові проєкти. Ці платформи надають учням можливість

проявити свою творчість через малювання, письмо та створення інтерактивних елементів.

Розглянемо більше деталей про перелічені вище дошки та як вчителі можуть використовувати їх на своїх уроках:

*Створення концептуальних карт:* інтерактивні дошки надають інструменти для створення так званих концептуальних карт (Mind maps). Вчитель може використовувати ці інструменти для візуалізації структури та зв'язків між поняттями на уроці. Це полегшує розуміння складних тем і сприяє ефективній організації інформації, а також для способу подання лексичного матеріалу, при якому учні можуть назвати лексичні одиниці для доповнення концептуальної карти.

*Зберігання та організація матеріалів:* інтерактивні дошки дозволяють розміщувати у собі різні ресурси, такі як тексти, посилання, зображення, презентації нового лексичного матеріалу та інші файли. Вчитель також може організувати ці ресурси на дошці для подальшого використання на уроках.

*Групова робота над завданнями та проєктами:* інтерактивні дошки надають можливість створювати спільні проєкти та завдання для групової роботи. Учні можуть спільно планувати, розробляти та виконувати завдання на одній дошці, використовуючи різні інструменти для відповідей. Це сприяє розвитку навичок співпраці та командної роботи.

Усі перераховані дошки мають схожі дидактичні цілі і можуть бути використані на будь-якому етапі формування лексичної компетентності.

Таким чином, цифрові інтерактивні технології можуть бути цінним інструментом для розвитку лексичної компетентності. Вони надають доступ до різноманітних ресурсів, інтерактивних вправ та завдань, що сприяють практиці, розширенню та використанню лексики в різних мовленнєвих ситуаціях.

## **2.2 Розробка комплексу вправ для навчання лексики учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій**

З метою досягнення максимальної ефективності у формуванні лексичної компетентності, на період пробного навчання було розроблено та впроваджено комплекс вправ, в основі якого лежить використання цифрових інтерактивних технологій. Цей комплекс спрямований на надання учням старшої школи можливості не лише повноцінно засвоювати нові лексичні одиниці, але й розширювати їхнє вживання у різноманітних ситуаціях мовленнєвої практики. У контексті сучасних підходів до вивчення англійської мови, спрямованих на розвиток лексичної компетентності, наше дослідження зосереджується на трьох ключових етапах, виділених О. Б. Бігич: етап ознайомлення з новими лексичними одиницями, етап автоматизації та етап застосування отриманих знань [1, с. 223].

Що стосується використання цифрових інтерактивних технологій у процесі навчання іноземної мови, то варто пригадати, що О. М. Нежива виділяла різні групи цифрових інтерактивних технологій, які можна успішно використовувати під час пробного навчання [17, с. 159]. Ми спробуємо зосередитися саме на онлайн-інструментах для створення тестів, вікторин та ігрових вправ, таких як: Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps та Google Форми, а також на інтерактивній онлайн-дошці Miro.

Завдання створювалися у межах тем «Family Relationship» та «Eating Out» відповідно до календарно-тематичного планування уроків англійської мови учнів 11 класу (Додаток А). Пропонуємо розглянути деякі вправи, які були використані під час пробного навчання:

### ***Тема «Family Relationship»***

#### **Вправа 1**

Мета: ознайомитися з новими словами і виразами шляхом виконання вправи на встановлення відповідників за допомогою онлайн-інструменту Wordwall.

Тип вправи: рецептивно-продуктивна.

Вид вправи: на ознайомлення з новою лексикою.

Спосіб виконання: у парах, весь клас.

Інструкція: Match the word (or phrase) with its definition.

Ресурс: Wordwall – режим *Match up* <https://wordwall.net/resource/63803824>

(рис. 2.2.1.)

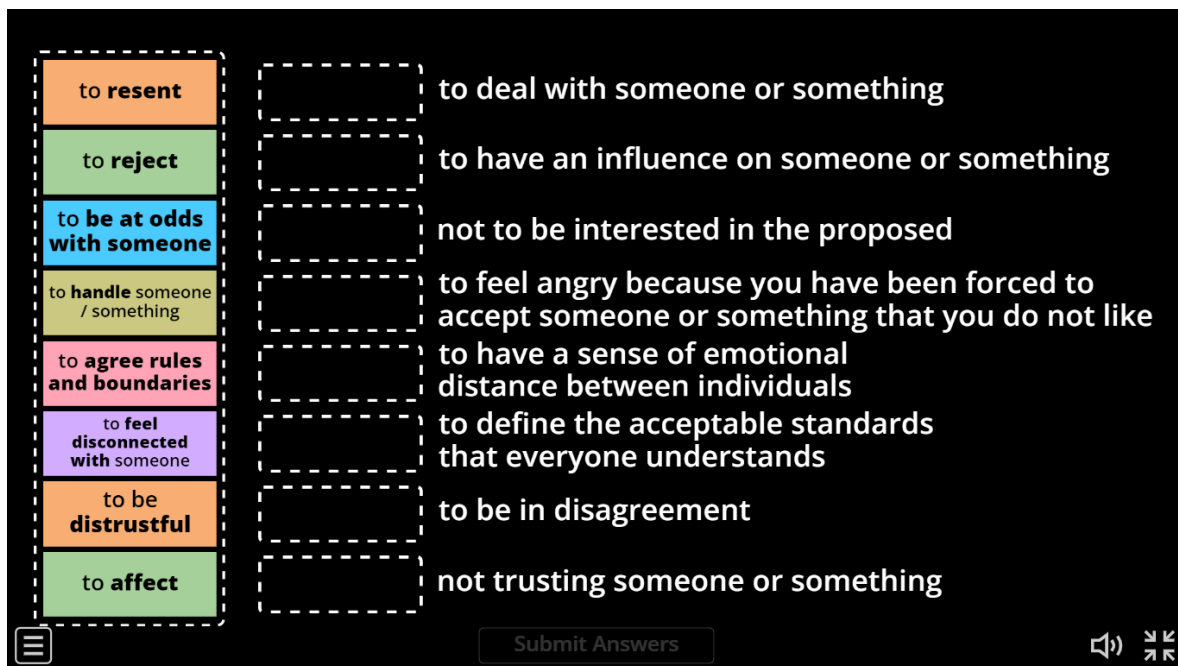


Рис. 2.2.1. – [Wordwall](https://wordwall.net/resource/63803824). Family relationship. Vocabulary

## Вправа 2

Мета: опрацювати та засвоїти нову лексику у контексті шляхом виконання вправи на заповнення пропусків за допомогою онлайн-інструменту Kahoot!

Тип вправи: продуктивна.

Вид вправи: на опрацювання нової лексики.

Спосіб виконання: весь клас.

Інструкція: Fill in the gaps with the correct word or collocation.

Ресурс: Kahoot! – режим *Квіз* <https://kahoot.it/challenge/05148005> (рис. 2.2.2.)



Запитання (7) Показати відповіді








1 - Keis We ... conflicts in our family with a balance of understanding and responsibility.	 60 с
2 - Keis The way that parents treat their children can positively or negatively ... their behaviour.	 60 с
3 - Keis She ... because everyone treated her like a child.	 60 с
4 - Keis They are always ... with each other! I think they will never come to an agreement.	 60 с
5 - Keis With love and acceptance we work on creating an environment where no one feels ...	 60 с
6 - Keis ... rules and boundaries is essential for maintaining a healthy family relationship.	 60 с
7 - Keis The more disconnected our parents feel, the more critical, ... and controlling they tend to become.	 60 с

Рис. 2.2.2. – [Kahoot!](#) Family relationship. Context

### Вправа 3

Мета: вміти розпізнавати нові лексичні одиниці на слух шляхом аудіювання та виконання вправ (під час та після прослуховування) за допомогою сервісу Google Форми.

Тип вправи: рецептивно-продуктивна.

Вид вправи: на розпізнання нової лексики на слух.

Спосіб виконання: індивідуально, у парах, весь клас.

Ресурс: YouTube <https://youtu.be/tOLPcXZu4RY?si=Lk9UpZ4kY3jOJGHC>,  
Google Forms <https://forms.gle/2r3ZtioJ3fhufLqN9>

Інструкція 1: Listen to the recording and choose the best summary of it.

- a) Parents may find it difficult to understand their adolescent children, but it is a parent's duty to communicate with them and avoid arguments.
- b) Although teenagers develop new ideas, values and beliefs during adolescence, that is no excuse for bad behaviour. They should listen to their parents.
- c) Teenagers experience big physical and emotional changes during adolescence. It's important to communicate with your parents and try to understand their point of view.

Інструкція 2: Listen again and say if the sentences are True or False.

- 1) Adolescence typically starts around the age of 10 to 19.
- 2) Adolescents may not want to spend as much time with their parents as they used to.
- 3) Adolescents need their own space and privacy.
- 4) Parents think that *all* new interests of their children are a waste of time.
- 5) Adolescents are not ready to make their own decisions yet.
- 6) Parents usually feel a sense of loss or rejection as their children grow into adolescents.
- 7) Making an effort to communicate with parents is essential during adolescence.
- 8) Disconnected parents tend to become more friendly, caring and understanding.

#### Вправа 4

Мета: дати відповідь на запитання, структуруючи інформацію, що була прослухана раніше, шляхом створення концептуальної карти за допомогою онлайн-інструменту Miro.

Тип вправи: продуктивна.

Вид вправи: на закріплення нової та пройденої лексики.

Спосіб виконання: весь клас.

Інструкція: Generate answers to the following question.

Ресурс: Miro

[https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwnzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share\\_link\\_id=8947214597](https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwnzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share_link_id=8947214597) (рис. 2.2.3.)

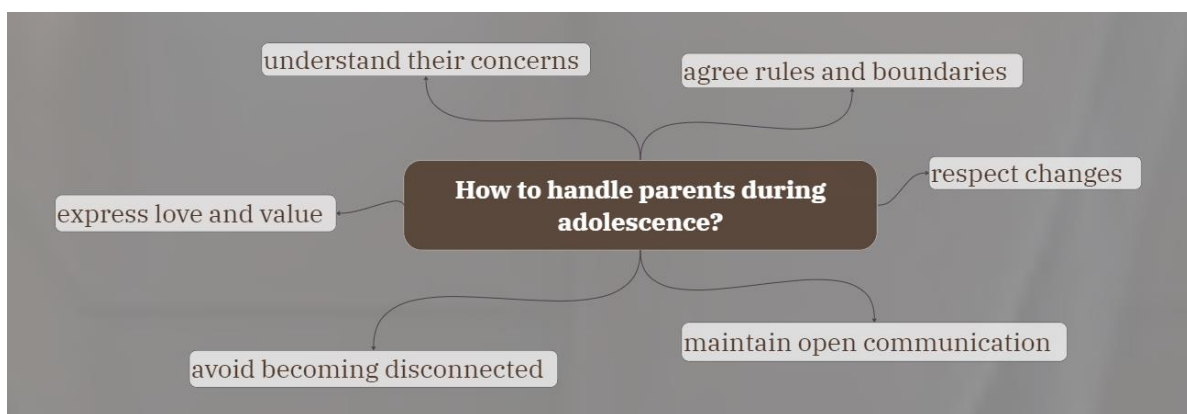


Рис. 2.2.3. – [Miro](#). How to handle your parents? Mind map

### Вправа 5

Мета: закріпити вживання нової та вже вивченої лексики, відповідаючи на розгорнуті питання за допомогою онлайн-інструменту Wordwall.

Тип вправи: продуктивно-комунікативна.

Вид вправи: на закріплення нової та пройденої лексики.

Спосіб виконання: весь клас.

Інструкція: Give the answer to the following question.

Ресурс: Wordwall – режим *Open the box*

<https://wordwall.net/resource/63811629> (рис. 2.2.4.)



Рис. 2.2.4. – [Wordwall](#). Family relationship. Discussion questions

На рисунку 5 продемонстровано, як усі вищеперераховані вправи скомбіновані на дошці Miro як повноцінний урок на підготовку та проведення аудіювання. Учням чітко видно структуру та послідовність уроку, усі посилання на вправи знаходяться в одному місці, тому взаємодія з платформою Miro є досить ефективною, забезпечуючи зручність і доступність для активної навчальної діяльності.

Ресурс:

Miro

[https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share\\_link\\_id=8947214597](https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share_link_id=8947214597) (рис. 2.2.5.)

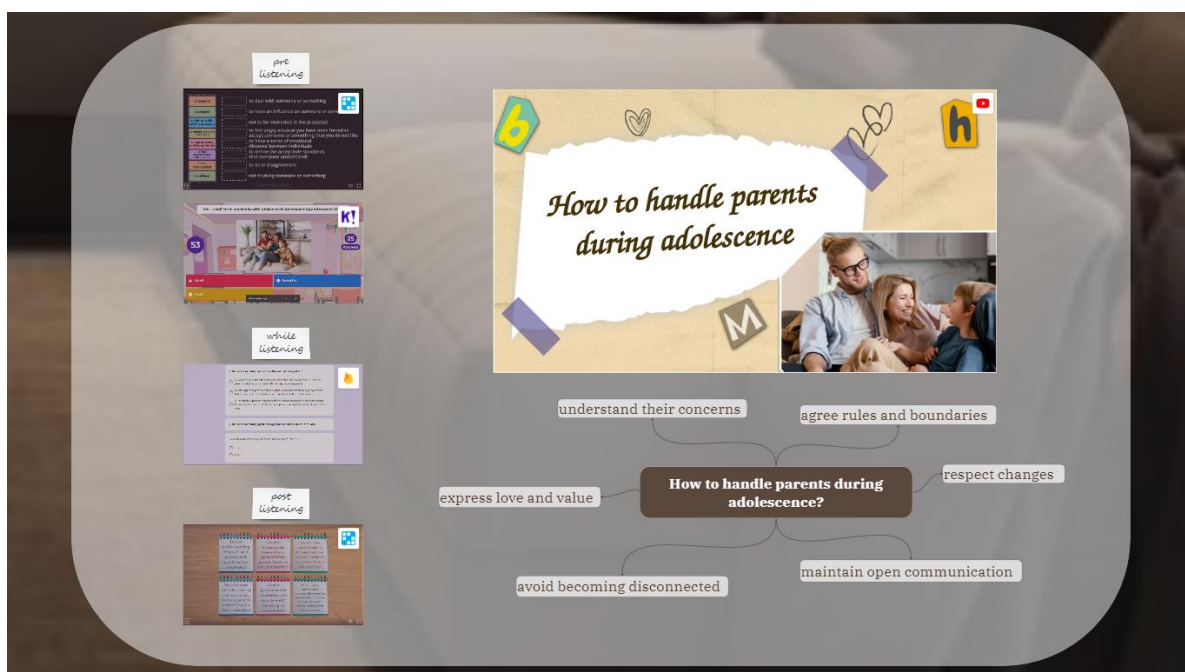


Рис. 2.2.5. – [Miro](https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share_link_id=8947214597). How to handle parents during adolescence. Listening comprehension lesson

### Вправа 6

Мета: перевірити стан вивчення активної лексики, даючи визначення слову чи словосполученню, яке трапиться на картці, за допомогою онлайн-інструменту Wordwall.

Вправа виконується за принципом гри Alias.

Тип вправи: продуктивна.

Вид вправи: на перевірку активної лексики.

Спосіб виконання: у групах.

Інструкція: Give the definition to the following word or collocation. Every student of the team is to participate, explaining and guessing words. (The students are divided into two teams).

Лексика, використана у картках першої команди: a generation, to resent, to deal with someone, to get on well with someone, to be at odds with someone, to be overprotecting.

Лексика, використана у картках другої команди: an adolescent, to affect, to solve something, to feel rejected, to be punished for something, to be sincere.

Ресурс: Wordwall – режим *Random cards*  
<https://wordwall.net/resource/64297661>; <https://wordwall.net/resource/64297799>

(рис. 2.2.6.)



Рис. 2.2.6. – Wordwall. Family relationship. [Alias 1](#), [Alias 2](#)

### Вправа 7

Мета: перевірити наскільки учні уважні до розпізнання помилок у реченні, яке трапиться на картці, за допомогою онлайн-інструменту Wordwall.

Тип вправи: продуктивна.

Вид вправи: на перевірку активної лексики.

Спосіб виконання: весь клас.

Інструкція: Decide if the sentence is written with or without mistakes. If there is a mistake, correct it.

Речення, використані у вправі:

- 1) In our family, we try to stay in good terms with everyone, even during disagreements.
- 2) It's natural to be irritated by certain behaviors, but we handle this through communication.
- 3) Adolescents often ask for advice from the older members of the family.
- 4) During difficult times, we can always rely at our family for emotional support.
- 5) We may argue for chores and responsibilities, but it teaches us the importance of teamwork.
- 6) We actively work to bridge the gap between our older and younger family members.
- 7) It can be difficult to deal with a stubborn teenager, but open communication often help bridge the gap.
- 8) When conflicts arise, we work together to handle out the problem.

Ресурс: Wordwall – режим *Random wheel*

<https://wordwall.net/resource/65010669> (рис. 2.2.7.)

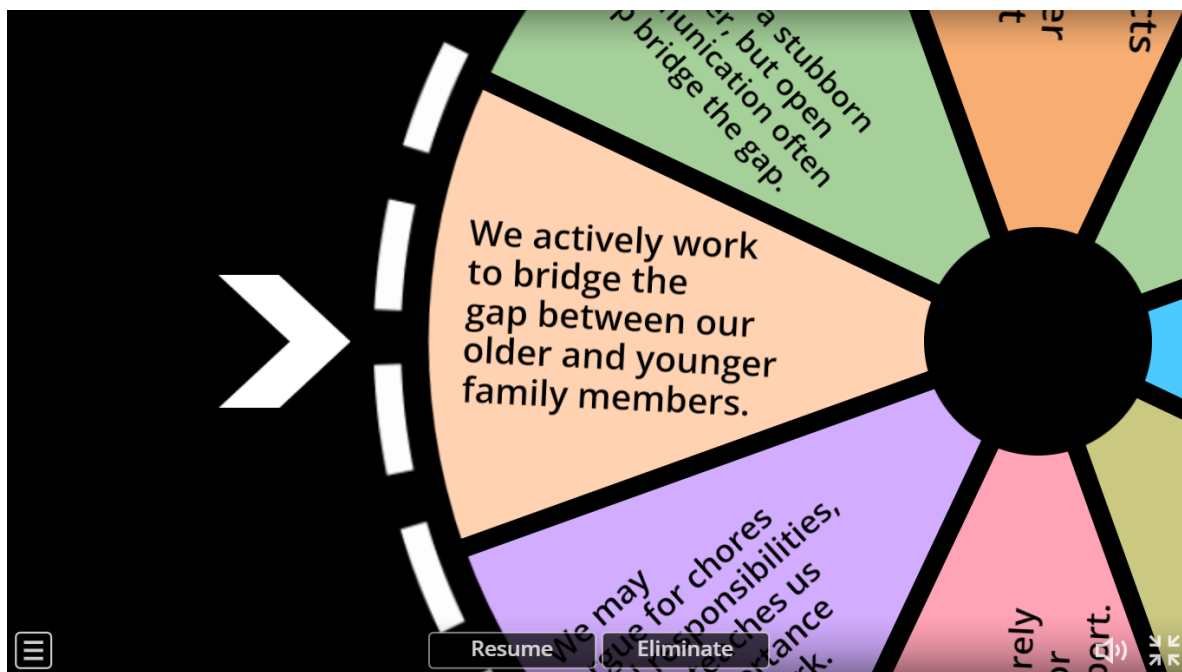


Рис. 2.2.7. – [Wordwall](https://wordwall.net/resource/65010669). Family relationship. Correcting the mistakes

## Вправа 8

Мета: закріпити знання вивченої лексики та підготуватися до самостійної роботи, відповідаючи на питання за допомогою онлайн-інструменту Quizlet.

Тип вправи: продуктивна.

Вид вправи: на закріплення вивченої лексики.

Спосіб виконання: індивідуально, весь клас.

Інструкція: I read the question aloud and you are to put your answer.

Лексика, використана у підготовці до тесту: a relationship, communication, the generation gap, to respect, to obey, to allow, to affect, to resent, to rely on someone, to handle someone / something, to be at odds with someone, be irritated by someone.

Ресурс: Quizlet – режим *Перевірка* <https://quizlet.com/852875752/family-relationship-test-flash-cards/?i=56m4nb&x=1jqd> (рис. 2.2.8.)



Рис. 2.2.8. – [Quizlet](https://quizlet.com/852875752/family-relationship-test-flash-cards/?i=56m4nb&x=1jqd). Family relationship. Test preparation

## Тема «Eating Out»

### Вправа 9

Мета: класифікувати та опрацювати активну лексику (типів висловлювання офіціантів та споживачів у ході взаємодії під час обслуговування у кафе/ресторані для встановлення комунікаційного процесу) за допомогою онлайн-інструменту LearningApps.

Тип вправи: рецептивно-продуктивна.

Вид вправи: опрацювання активної лексики.

Спосіб виконання: весь клас.

Інструкція: Define what the most common phrases of a customer and a waiter are.

Ресурс: LearningApps – режим *Group assignment*

<https://learningapps.org/32781497> (рис. 2.2.9.)

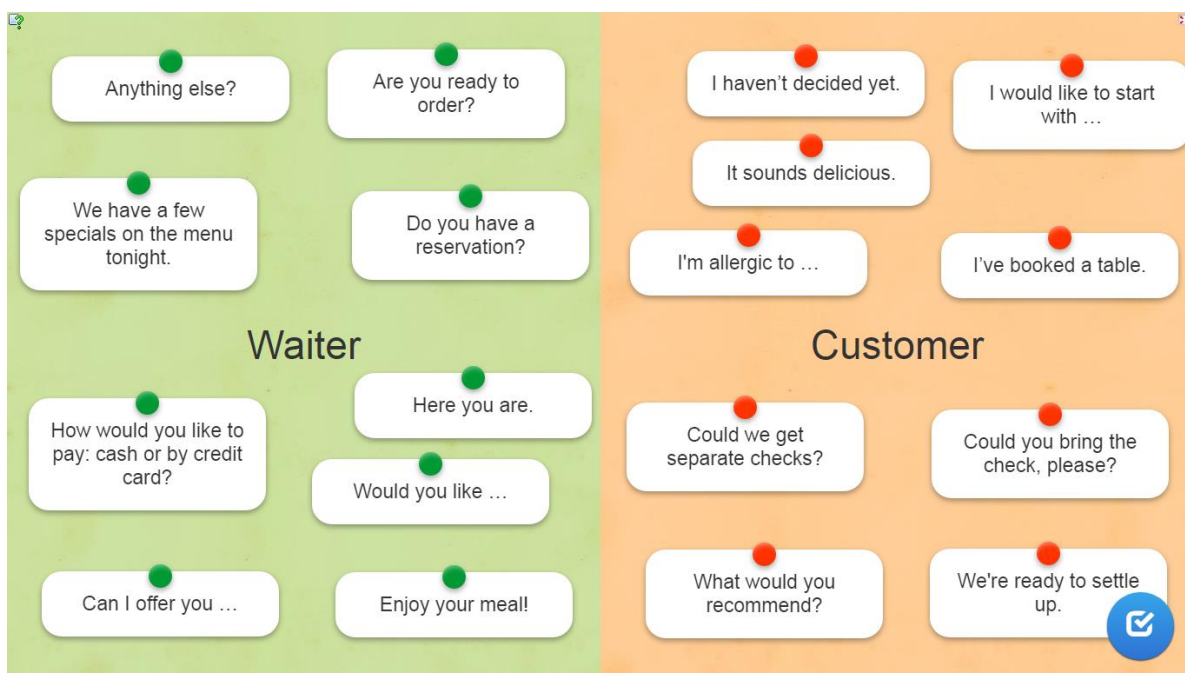


Рис. 2.2.9. – [LearningApps](https://learningapps.org/32781497). Ordering at the restaurant. Grouping

### Вправа 10

Мета: опрацювати та засвоїти активну лексику у контексті шляхом виконання вправи на заповнення пропусків у діалозі за допомогою онлайн-інструменту Miro.

Тип вправи: продуктивна.

Вид вправи: на опрацювання активної лексики.

Спосіб виконання: у парах, весь клас.

Інструкція: Complete the dialogue with the correct phrases.

Ресурс: Miro –

<https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwz>



2.2.10.)

**Complete the dialogue with the correct phrase.**

<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Sure, and anything to drink?</b></li> <li>2) <b>Just the check, please.</b></li> <li>3) <b>Sounds delicious!</b></li> <li>4) <b>We hope to see you again soon.</b></li> <li>5) <b>What can you recommend?</b></li> <li>6) <b>By credit card.</b></li> <li>7) <b>Finish off your meal?</b></li> <li>8) <b>Everything was delicious!</b></li> <li>9) <b>Are you ready to order?</b></li> <li>10) <b>Enjoy your meal!</b></li> </ol>	<p><b>Waiter:</b> Good evening. _____</p> <p><b>Customer:</b> Yes, we are. We'd like to <b>start with</b> Greek and Caesar salads with salmon bruschetta.</p> <p><b>Waiter:</b> Very well, and what would you like <b>for the main course?</b></p> <p><b>Customer:</b> We <b>haven't decided yet.</b> _____</p> <p><b>Waiter:</b> Our chef has prepared some <b>special dishes</b> tonight, and I <b>highly recommend</b> the spicy steak <b>served with</b> grilled vegetables and potatoes.</p> <p><b>Customer:</b> _____ We'd like to <b>try it!</b></p> <p><b>Waiter:</b> Good! Anything else?</p> <p><b>Customer:</b> Yes, spaghetti Carbonara, please.</p> <p><b>Waiter:</b> _____</p> <p><b>Customer:</b> A glass of orange juice and iced tea, please.</p> <p><b>Waiter:</b> Alright.</p> <p>...</p> <p><b>Waiter:</b> Here you are, _____ If there's anything else you need, feel free to ask.</p> <p>...</p> <p><b>Waiter:</b> Can I <b>offer</b> you dessert or coffee to _____</p> <p><b>Customer:</b> Thank you, but <b>we're quite full.</b> _____</p> <p><b>Waiter:</b> Certainly. How would you like to <b>pay: in cash or by credit card?</b></p> <p><b>Customer:</b> _____</p> <p><b>Waiter:</b> Good.</p> <p>...</p> <p><b>Waiter:</b> Thank you for <b>dining</b> with us. _____</p> <p><b>Customer:</b> _____ And thank you for the <b>excellent service!</b></p>
--	--

Рис. 2.2.10. – [Miro](#). Ordering at the restaurant. Completing the dialogue

### Вправа 11

Мета: вміти розпізнавати активну лексику на слух у діалогічному мовленні шляхом аудіювання та виконання вправ за допомогою онлайн-сервісу English Practice та застосунку Miro.

Тип вправи: рецептивно-продуктивна.

Вид вправи: на розпізнання нової лексики на слух.

Спосіб виконання: індивідуально, у парах, весь клас.

Інструкція 1: You can see three different menus. Listen to the recording where people are ordering some food at a restaurant. Put a tick (✓) to each person' order.

Інструкція 2: Listen to the recording again and complete the dialogue with the necessary phrase.

Ресурс: English Practice <https://english-practice.net/practice-listening-english-exercises-for-a1-restaurants/> ; Canva [https://www.canva.com/design/DAF1XqIAj4I/hf7bB4e9ChMTlq7CktURuQ/view?utm\\_content=DAF1XqIAj4I&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF1XqIAj4I/hf7bB4e9ChMTlq7CktURuQ/view?utm_content=DAF1XqIAj4I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor) ; Miro

[https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkcZTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share\\_link\\_id=8947214597](https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkcZTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share_link_id=8947214597) (рис.

2.2.11.)

People are ordering some food in a restaurant. Listen and put a tick (✓) to each person' order.

Listen again and complete the dialogue with the necessary phrase.

Menu		Menu		Menu	
<b>Appetizers</b>		<b>Appetizers</b>		<b>Appetizers</b>	
Vegetable soup	4.50	Soup of the day	4.50	Chicken soup	2.75
House salad	3.75	Greek salad	5.00	Spinach salad	5.50
<b>Main Course</b>		<b>Main Course</b>		<b>Main Course</b>	
Steak with fries	15.00	Vegetable plate	9.50	Beef stir-fry	5.95
Roast chicken	9.95	Grilled fish with broccoli	13.00	Hamburger with fries	4.95
Spaghetti with sauce	11.00				
<b>Desserts</b>		<b>Desserts</b>		<b>Desserts</b>	
Apple pie	3.75	Chocolate cake	3.75	Cheesecake	3.50
Ice cream	2.75	Ice cream	2.75	Fresh fruit	2.75
<b>Drinks</b>		<b>Drinks</b>		<b>Drinks</b>	
Tea	1.50	Iced tea	1.50	Coffee/Tea	1.50
Soda	1.75	Soda	1.75	Milk	2.00
Coffee	1.50	Coffee	1.50	Soda	1.75
Juice	2.00	Juice	2.00	Juice	2.00

1  
W: \_\_\_\_\_?  
C: Yes, I'd like to start with the salad, please.  
W: Okay. And what \_\_\_\_\_?  
C: Hmm, I'll have the spaghetti. Is it good?  
W: I've never tried it. Anything to drink?  
C: Tea, please.  
W: And \_\_\_\_\_?  
C: Not today, thanks.

2  
W: Hi there, \_\_\_\_\_?  
C: Well, let me see. I'll just have some soup and a salad.  
W: Sure. Soup and salad. \_\_\_\_\_ is grilled fish, and that comes with broccoli or peas.  
C: No, thanks. Not today. I'm not very hungry. But I would like some chocolate ice cream for dessert.  
W: Sure. \_\_\_\_\_?  
C: Coffee, and some water, please.

3  
W: Hi! \_\_\_\_\_?  
C: Is the beef stir-fry very spicy?  
W: Yes, \_\_\_\_\_.  
C: Hmm, I think I'll have a hamburger then. And a glass of milk.  
W: \_\_\_\_\_? The cheesecake is excellent.  
C: No, thanks.

Рис. 2.2.11. – [Miro](https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkcZTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share_link_id=8947214597). Ordering at the restaurant. Listening tasks

Також у додатках Б, В, Г, Г пропонуємо переглянути інші функції цифрових інтерактивних технологій, за допомогою яких можна урізноманітнити урок.

Отже, за метою здійснення нашого дослідження були ретельно розроблені завдання для формування лексичної компетентності, використовуючи цифрові інтерактивні технології, такі як Miro, Quizlet, Wordwall, Kahoot, LearningApps та Google Forms. Кожне з запропонованих завдань було структуровано таким чином, щоб відповідати рівню володіння англійською мовою учнями, забезпечуючи високий ступінь зрозумілості та відповідності їхнім мовним навичкам.

## Висновки до Розділу 2

У розділі було детально проаналізовано процес відбору навчальних цифрових технологій для розвитку лексичної компетентності учнів старшої школи. Ретельний підбір інструментів був здійснений з урахуванням їхньої ефективності та відповідності меті формування лексичної компетентності. Зазначені онлайн-інструменти, зокрема Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Google Форми та Miro, були обрані задля того, щоб активізувати навчальний процес та стимулювати учнів до ефективного вивчення нових лексичних одиниць.

До того ж, було висвітлено роль кожного інструменту у впровадженні практичних занять з формування лексичної компетентності. Наприклад, Wordwall та LearningApps використовуються для інтерактивних вправ, Kahoot! для організації та проведення вікторин, Quizlet для створення навчальних карток на запам'ятовування нових слів, Google Forms для проведення тестувань, а Miro – як дошка, де відображаються усі необхідні завдання, які використовуватимуться впродовж уроку.

Варто зазначити, що розроблений комплекс вправ не лише відповідає сучасним вимогам до навчальних програм, але і відзначається адаптивністю до потреб учнів, стимулює їх активну участь у навчальному процесі та сприяє формуванню лексичної компетентності. Він забезпечує активізацію навчального процесу, створює учням комфортні умови для вивчення та розвитку лексичних навичок.

Таким чином, запропонований комплекс вправ інтегрує педагогічні підходи та цифрові інновації, що сприяє вдосконаленню якісної підготовки учнів до вивчення мови, а також підтверджує актуальність використання інтерактивних технологій у сучасному освітньому процесі.

## РОЗДІЛ 3

### ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ КОМПЛЕКСУ ВПРАВ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

#### 3.1 Організація, проведення та перевірка результатів дослідження

Пробне навчання з формування лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій було організовано та проведено у період з 7 по 30 листопада 2023 року у Ніжинській загальноосвітній школі I-III ступенів № 15 в 11-Б класі.

Мета пробного навчання полягала в перевірці ефективності розробленого комплексу вправ та визначенні результативності впливу цифрових інтерактивних технологій на формування лексичної компетентності в учнів 11 класу.

Пробне навчання включало в себе наступні етапи: підготовка, реалізація та аналіз отриманих результатів.

На етапі підготовки було проведено попереднє опитування щодо учнівських вподобань та уявлень про ефективність вивчення англійської мови за допомогою цифрових інтерактивних технологій (рис. 3.1., 3.2.). Попереднє опитування можна переглянути у додатку Д.

1. Які аспекти вивчення англійської мови Вам найбільше до вподоби?

 Копіювати

12 відповідей

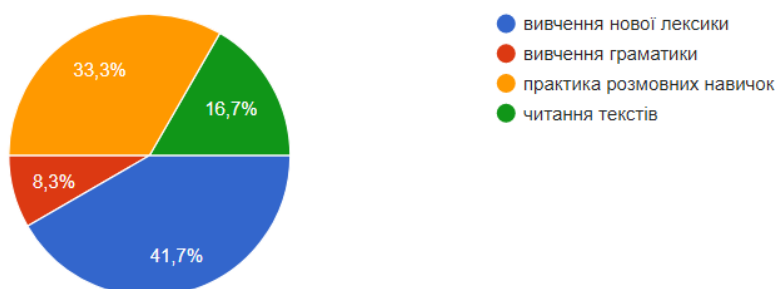


Рис. 3.1. – Результати попереднього опитування (питання 1)

8. Чи маєте Ви побажання щодо того, як вивчати нову лексику з використанням цифрових інтерактивних технологій? (можливо декілька варіантів)

12 відповідей

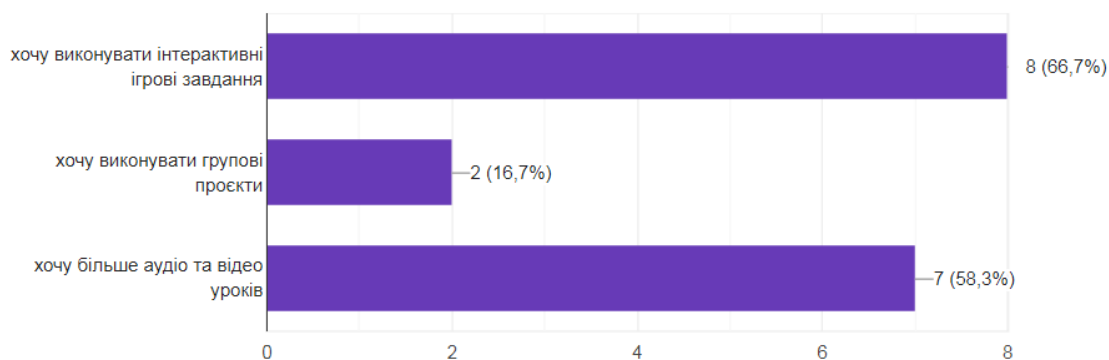


Рис. 3.2. – Результати попереднього опитування (питання 8)

З результатів аналізу попереднього опитування можна побачити, що учні виявили зацікавленість у розширенні свого словникового запасу, виражену особливим бажанням використовувати цифрові інтерактивні технології у цьому процесі. На рисунку 3.1. можна побачити, що 41,7 % (5 учнів) надали перевагу саме вивченню нової лексики, хоча й інші варіанти напряму пов'язані з цим аспектом. Рисунок 3.2. свідчить про готовність учнів вивчати матеріал за допомогою цифрових технологій, а саме, 66,7 % (8 учнів) бажають виконувати інтерактивні ігрові завдання; 58,3 % (7 учнів) хочуть більше уроків на аудіювання; проте, щодо групових проєктів, то цей варіант обрали тільки 16,7 % (2 учні).

До того ж, на підготовчому етапі, був проведений зріз знань за темою «Family Relationship», який виявив учнівський рівень володіння лексикою. Як можна побачити на рисунку 3.3. середній бал становив лише 5 балів з 12. Попередній зріз знань можна переглянути у додатку Е.

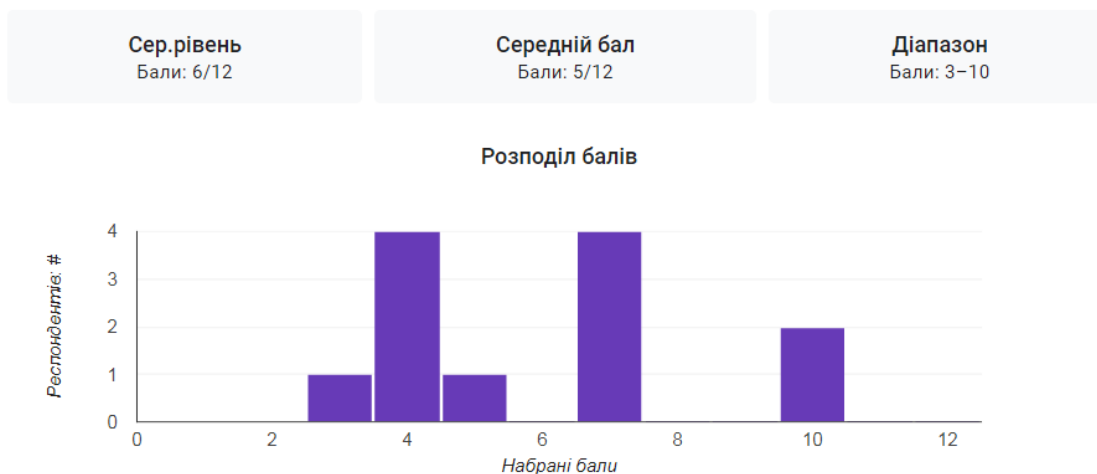


Рис. 3.3. – Результати попереднього зрізу знань (питання 8)

Пояснення такого невтішного результату можна знайти в одній із відповідей на питання в опитуванні, продемонстрованій на рисунку 3.4.

3. Як Ви зазвичай вивчаєте нову лексику?

Копіювати

12 відповідей

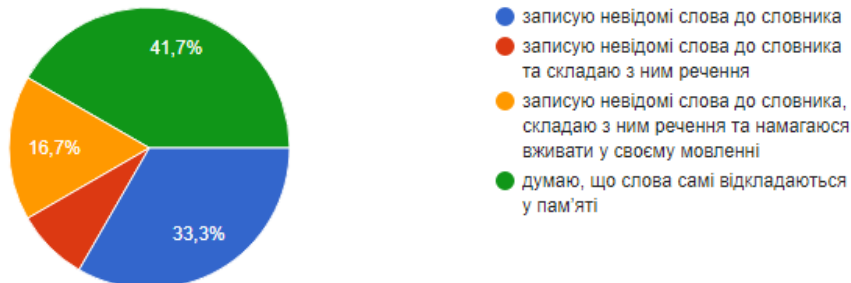


Рис. 3.4. – Результати попереднього опитування (питання 3)

З рисунку 3.4 можна здогадатися, що учні не мають уявлення, як ефективно вивчати нову лексику, адже недостатньо лише записати невідомі слова до словника, як у цьому переконані 33,3 % (4 учні). Більш того, не достатньо сподіватися, як це робить 41,7 % (5 учнів), що невідомі слова просто відкладуться у пам'яті.

Для того, щоб виправити хибну думку, що нова лексика може без усяких зусиль запам'ятовуватися і надалі активно використовуватися, був ретельно розроблений комплекс вправ, орієнтований на формування лексичної компетентності з використанням цифрових інтерактивних технологій. Кожне

завдання було спроектоване для максимального залучення учасників та розвитку їхніх мовних навичок.

Під етапом реалізації пробного навчання розуміється активне впровадження та проведення розробленого комплексу вправ. Завдяки використанню різноманітних інструментів, таких як Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Miro та Google Форми, учні вивчали лексичні одиниці у цікавій та інтерактивній формі, що покращувало їх мотивацію та сприяло активному залученню до процесу навчання. А різноманіття форматів вправ дозволяло учасникам отримати комплексне розуміння та навички використання лексичних структур у різних контекстах.

Що стосується третього етапу – аналізу отриманих результатів, то варто зазначити, що після пробного навчання були проведені опитування та зріз знань для відстеження успішності учнів. Опитування та зріз знань після проходження пробного навчання можна переглянути у додатках Є та Ж.

Метою опитування було з'ясувати учнівський прогрес вивчення нової лексики за допомогою цифрових інтерактивних технологій.

1. Чи помітили Ви прогрес у вивченні нової лексики за допомогою цифрових застосунків?

 Копіювати

12 відповідей



Рис. 3.5. – Результати опитування після пробного навчання (питання 1)

3. Які переваги використання цифрових технологій при вивченні нової лексики Ви можете виділити?

12 відповідей

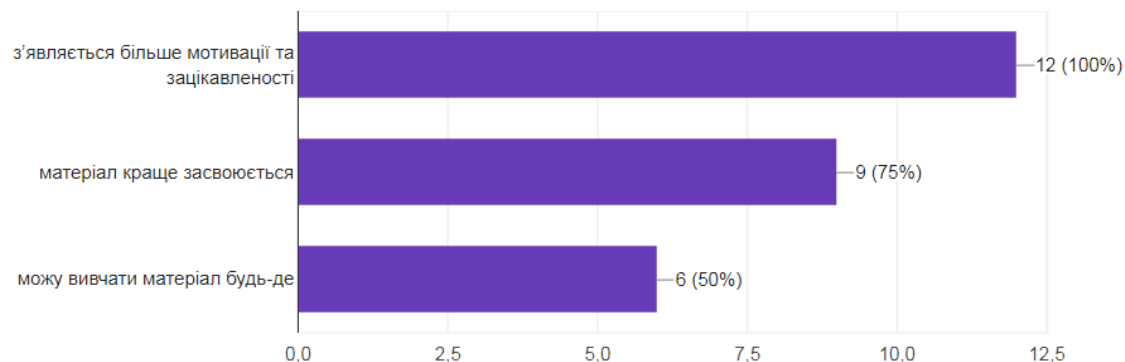


Рис. 3.6. – Результати опитування після пробного навчання (питання 3)

За результатами опитування можна простежити, що усі 100 % (12 учнів) відчули значний прогрес у вивченні лексики через цифрові застосунки. Крім того, мотивація до вивчення нових слів і покращення лексичної компетентності зростає завдяки цікавим та візуально привабливим форматам завдань. Акцентуючи увагу на тому, що зацікавленість та мотивація відіграють ключову роль у процесі навчання, можна визначити, що використання цифрових інструментів додає додатковий стимул для учнів у поглибленні своєї лексичної компетентності.

Щодо виконання зрізу знань після пробного навчання на тему «Eating out», то його мета полягала у з'ясуванні покращення рівня лексичної компетентності. Як можна побачити на рисунках 3.7. та 3.8. прогрес все ж таки відбувся, адже середнім балом є 9 з 12.



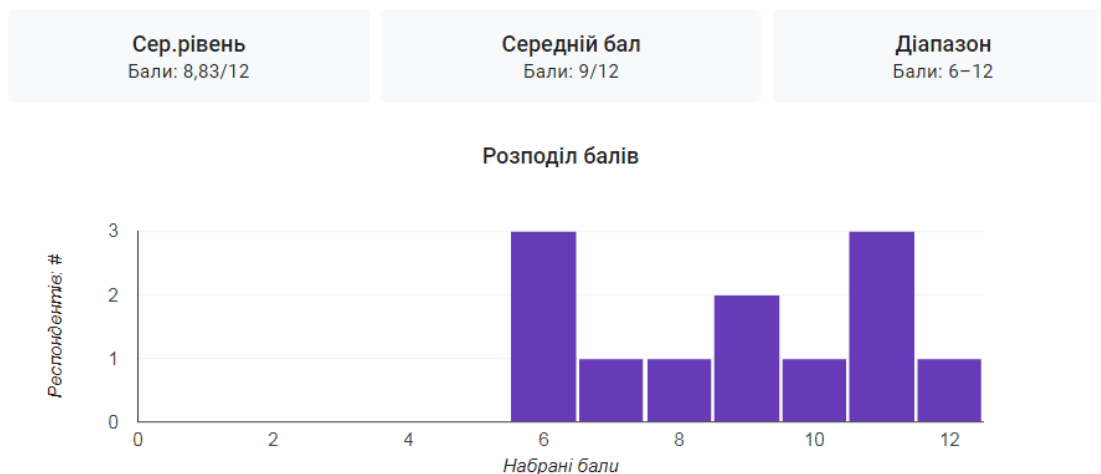


Рис. 3.7. – Результати зрізу знань після пробного навчання

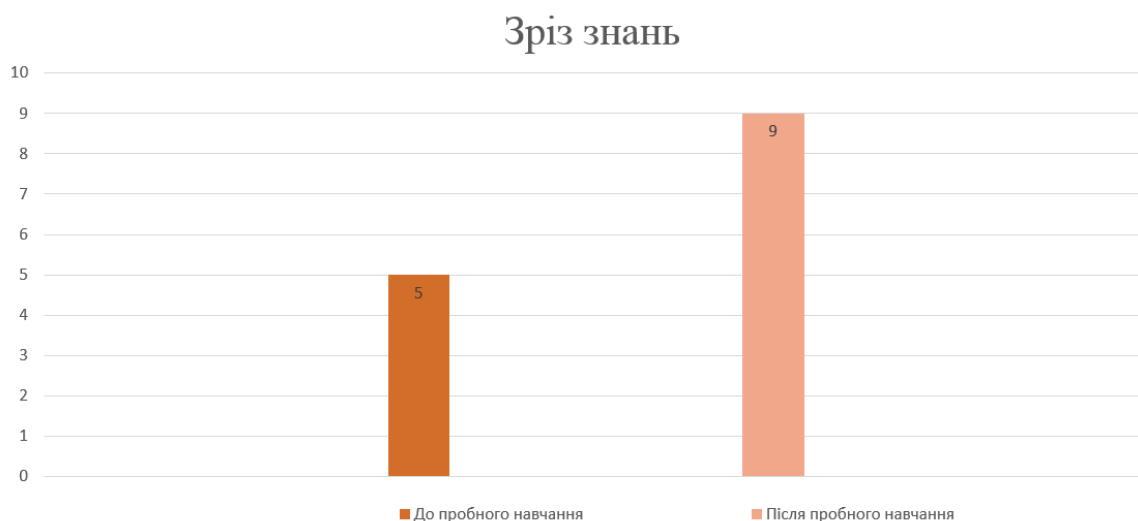


Рис. 3.8. – Порівняння результатів зрізів знань до та після пробного навчання

Результат попереднього зрізу знань на рівні 5 балів з 12 свідчить про те, що учні мали обмежений рівень лексичної компетентності. Однак, після участі у пробному навчанні, їхня успішність піднялася до 9 балів з 12. Це вказує, що учні краще засвоїли нові слова та вирази під час пробного навчання, і їхня здатність використовувати ці слова у відповідних контекстах покращилася.

Тож, можна зробити висновок, що такий прогрес може бути результатом успішного використання цифрових інтерактивних технологій та ефективної методики вивчення нової лексики.

### **3.2 Методичні рекомендації щодо організації навчання лексики учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій**

У рамках представленого дослідження нами було сформульовано низку методичних рекомендацій, що спрямовані на надання методичної допомоги вчителям іноземної мови в організації навчального процесу.

Перш за все, перед початком нової теми слід ретельно проаналізувати підручник, за яким навчаються учні та виділити всю необхідну активну лексику, яка найчастіше вживається протягом цієї теми і може траплятися і в подальшому навчанні. З відібраної лексики пропонуємо сформувати словник та розподілити лексичні одиниці, щоб на кожному уроці був блок нової лексики, яку учні мають опанувати.

Варто також пригадати, що лексика опрацьовується у три етапи: етап ознайомлення з новими лексичними одиницями, етап автоматизації та етап застосування отриманих знань. Отож, потрібно не просто попросити учнів записати нові лексичні одиниці до словнику, а ще й вправно відпрацювати нові терміни. Наприклад, на етапі автоматизації слід проводити якомога більше завдань, які зосереджені на вживанні активної лексики, це можуть бути завдання на заповнення пропусків, знаходження помилки в реченні тощо. На етапі застосування отриманих знань можна запропонувати учням доповнити речення, або ж відповісти на запитання, що розраховані на відповіді із вживанням активної лексики, або попросити учнів створити міні-діалоги на відповідну до уроку тему, використовуючи якомога більше вивчених термінів.

Також важливим є те, як часто сам учитель вживає активну лексику у своєму мовленні під час уроку, бо іноді трапляється, що вчитель вимагає від учнів того, чим сам нехтує і тим самим не стимулює учнів до оволодіння матеріалом. Тому вчитель має максимально погрузити учнів у середовище, де активна лексика буде постійно на слуху.

Говорячи про допомогу цифрових інтерактивних технологій у формуванні лексичної компетентності, нами були підібрані наступні інструменти: Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Google Форми, Microsoft

PowerPoint та Miro. Завдяки цим технологіям можна урізноманітнити виклад інформації та проведення вправ інтерактивно. Під час пробного навчання було виявлено, що Kahoot! та Wordwall чудово підходять для роботи на уроці всім класом, адже учні відчують між собою суперництво та бажання якомога швидше запам'ятати лексичний матеріал. Ці інструменти можна використовувати при створенні вправ до будь-якого етапу опанування лексики. Quizlet та LearningApps більше підходять для самостійного опрацювання, тому що наявні там режими обмежені для проведення завдань у групах. Google Форми в основному використовуються під час контролю, де після завершення тестування учням відразу приходить результат, що є дуже зручно при оцінюванні. Інструмент Microsoft PowerPoint можна застосовувати протягом всього уроку для відображення нової лексики, щоб учням було легше пригадати ту чи іншу лексичну одиницю. Інтерактивну дошку Miro також можна використати як презентацію цифрового словника, а ще на цій платформі можна відобразити структуру проходження уроку. Наприклад, розмістити там всі інтерактивні вправи або посилання, щоб учням було легше орієнтуватися в послідовності виконання завдань.

Хочемо додати, що вище перелічені цифрові технології не потребують якогось спеціального обладнання у класі, достатньо буде просто наявність учнівських смартфонів. Звісно, якщо є можливість, то буде тільки краще проводити такі інтерактивні завдання у класі, який забезпечений мультимедійною дошкою чи телевізором, де можна переглядати презентації та відео, проте, зовсім не критично, якщо у класі не буде таких обладнань.

Тож, наші методичні рекомендації свідчать про ефективність використання цифрових інтерактивних технологій у формуванні лексичної компетентності учнів старшої школи, а розроблений комплекс вправ може слугувати цінним інструментом для вчителів при плануванні уроків іноземних мов. Впровадження цих рекомендацій сприятиме не лише розвитку лексичних навичок учнів, але і створенню стимулюючого освітнього середовища.

### Висновки до Розділу 3

У розділі було висвітлено організацію, проведення та перевірку результатів дослідження. Початковий рівень знань, визначений перед впровадженням комплексу вправ, свідчив про обмежену лексичну компетентність учнів. Однак, після участі у пробному навчанні спостерігалось значуще покращення учнівської успішності, зокрема вдалося підвищити рівень із 5 балів до 9 балів (з 12), що вказує на результативність поєднання цифрових інтерактивних технологій та ефективної методики вивчення нової лексики.

В рамках проведеного дослідження було розроблено методичні рекомендації для вчителів іноземної мови, з метою надання системної допомоги у вдосконаленні організації навчального процесу. Ці рекомендації спрямовані на підвищення рівня лексичної компетентності учнів старшої школи, які включають в себе інструменти для вивчення нової лексики, а також стратегії для оптимального впровадження цифрових інтерактивних технологій у навчальний процес.

Проаналізовано та рекомендовано ряд цифрових інтерактивних інструментів, таких як Quizlet для створення цифрових навчальних карт, Kahoot! для проведення змагальних вікторин, Wordwall для розробки інтерактивних вправ, LearningApps для індивідуального опрацювання матеріалу, Google Форми для контролю знань, Microsoft PowerPoint для створення ілюстративних презентацій та Migo для організації колективної роботи, з метою різноманітного та ефективного використання на уроках іноземної мови.

Отже, дослідження продемонструвало успішність поєднання цифрових інтерактивних технологій та методики вивчення лексики у покращенні рівня лексичної компетентності учнів. Розроблені методичні рекомендації та використані інструменти дозволили систематизувати та вивчати нову лексику, створюючи стимулюючу навчальну атмосферу.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проведене магістерське дослідження засвідчує досягнення окресленої мети, виконання сформульованих завдань, а також підтвердження раніше висунутої гіпотези, що слугує підставою для підбиття підсумків наукового пошуку.

1. Перш за все, були з'ясовані теоретичні засади щодо формування лексичної компетентності. Дослідження у галузі вивчення іноземної мови стверджують, що лексична компетентність є здатністю ефективно використовувати словниковий запас під час комунікації, а саме коректно формулювати свої висловлювання та розуміти мовлення інших. Виокремлено три етапи, завдяки яким здійснюється формування лексичної компетентності. Перший етап – ознайомлення з новими словами, на якому відбувається формування теоретичних засад щодо лексичної системи іноземної мови, вивчення правил користування нею, а також демонстрація особливостей їх застосування в реальному контексті. На другому етапі – етапі автоматизації, учні активно працюють власне над формуванням навичок використання нових лексичних одиниць, виконуючи вправи, спрямовані на вивчення форм та вживання слів у конкретних мовних конструкціях. Третій етап – застосування, підсумовує вивчення та використання нових слів, сприяючи їхньому повному впровадженню у мовленнєву практику учнів. Тож, етапи формування лексичної компетентності надають важливий фундамент для практичного розвитку мовних навичок особистості.

2. До того ж, були окреслені принципи втілення лексичної компетентності в освітній процес учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій. Виділено способи застосування цифрових інтерактивних технологій, що можуть значно полегшити та покращити процес опанування нової лексики. Наприклад, формування концептуальних карт для візуалізації та організації нової лексики; створення інтерактивних завдань на основі онлайн-ресурсів, які сприяють активному використанню нових слів і виразів; впровадження словникового контексту, що зосереджується на

використанні слів у природному мовленні; створення інтерактивних завдань на основі відео та аудіо матеріалів для розвитку навичок розуміння на слух; створення інтерактивних завдань на основі текстів, таких як доповнення речень, відповіді на питання та групові дискусії; застосування інтерактивних технологій для творчого застосування лексики, що вимагають учасників створити власні твори, діалоги, презентації або відео, використовуючи нові слова та вирази.

3. Задля того, щоб активізувати навчальний процес та стимулювати учнів до ефективного вивчення нових лексичних одиниць, були обрані наступні онлайн-інструменти: Wordwall та LearningApps – для інтерактивних вправ, Kahoot! – для організації та проведення вікторин, Quizlet – для створення навчальних карток на запам'ятовування нових слів, Google Forms – для проведення тестувань, Miro – як дошка, де відображаються усі необхідні завдання, які використовуватимуться впродовж уроку. Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Google Форми та Miro. Також було розроблено відповідний комплекс вправ за допомогою обраних цифрових інтерактивних ресурсів для формування лексичної компетентності. Представлений комплекс вправ слугує не лише підвищенню якості підготовки учнів до вивчення мови, але й відображає актуальність використання інтерактивних технологій у сучасному освітньому процесі, зокрема для розвитку мовних навичок та розширення словникового запасу.

4. Крім того, було перевірено ефективність розробленої методики для навчання лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій. Результат попереднього зрізу знань на рівні 5 балів з 12 свідчить про те, що учні мали обмежений рівень лексичної компетентності. Проте, після участі у пробному навчанні, їхня успішність піднялася до 9 балів з 12. Це вказує на те, що учні вдало засвоїли нові слова та вирази під час пробного навчання, і їхня здатність використовувати ці лексичні одиниці у відповідних контекстах значно покращилася.

5. Насамкінець, були сформовані методичні рекомендації щодо формування лексичної компетентності засобами цифрових інтерактивних технологій. Запропоновані методичні рекомендації спрямовані на ефективну організацію навчального процесу вчителями іноземної мови. Вони включають ретельний аналіз підручника для виділення активної лексики, створення блоків нової лексики на кожен урок та роботу над її опануванням на різних етапах формування лексичної компетентності. Використання цифрових інтерактивних інструментів, таких як Quizlet, Kahoot!, Wordwall, LearningApps, Google Форми, Microsoft PowerPoint та Miro, допомагає урізноманітнити процес викладання та активізувати учнів. Ці технології доступні та не вимагають спеціального обладнання у класі. Впровадження запропонованих рекомендацій сприятиме не лише формуванню лексичної компетентності учнів, але і створенню стимулюючого освітнього середовища.

Отже, магістерське дослідження свідчить про досягнення визначеної мети, виконання поставлених завдань і підтвердження раніше сформульованої гіпотези, яка спирається на припущення, що використання цифрових інтерактивних технологій у процесі вивчення англійської мови серед учнів старшої школи сприяє покращенню лексичної компетентності через збільшення мотивації до навчання, активізацію вивчення лексики та поліпшення засвоєння нових слів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бігич, О. Б. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика. *Ленвіт*. Київ, 2013. С. 189-223.
2. Белікова, І. Мультимедійні засоби навчання – запорука підвищення якості вивчення іноземних мов у ВНЗ. *Теорія та методика управління освітою*. 2013. Вип. 12. С. 12-15.
3. Васецька, Л. І., Соловійова О. В. Упровадження мультимедійних технологій у навчальний процес: проблеми і перспективи. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна*. 2019. Вип. 34. С. 30-40.
4. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання [наук. ред. укр. вид. С.Ю. Ніколаєва]. – Київ. Ленвіт, 2003. – 273 с.
5. Землянська, О. С., Давиденко, О. В. Застосування цифрових інтерактивних технологій для формування лексичної компетентності. *Розвиток сучасної науки: актуальні питання теорії та практики* : матеріали IV Всеукр. студ. наук. Конф., м. Львів, 17-20 лист., 2023 р. ГО «Молодіжна наукова ліга». – Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2023. С. 345-347.
6. Землянська, О. С., Давиденко, О. В. Формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій. *Вісник Ніжинського державного університету ім. М. Гоголя*. 2023. Вип. 28. С. 111-114.
7. Землянська, О. С., Давиденко, О. В. Формування лексичної компетентності учнів старшої школи засобами цифрових інтерактивних технологій. *Сучасні тенденції навчання іноземних мов*: матеріали V Всеукр. студ. наук.-практ. конф., Житомир : ЖДУ, 2023. С. 25-27.
8. Іванова, О. О. Інформаційно-комунікаційні технології у процесі формування професійно орієнтованої лексичної компетентності.



- Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут»*. 2014. С. 21-29.
9. Карпюк, О. Д. Англійська мова (11-й рік навчання) (English (the 11th year of studies)) : підручник для 11 класу закладів загальної середньої освіти. Рівень стандарту. *Тернопіль : Астон*, 2019. С. 71-118.
  10. Керекеша, О. В. Методи та засоби підвищення мовленнєвих компетенцій з іноземної мови в практичній діяльності майбутніх економістів. *Атлант ВОИ СОИУ* / за заг. ред. О. В. Керекеша. Одеса, 2017. С. 147-148.
  11. Киналь, А. Ю. Шляхи формування англомовної лексичної компетенції в учнів основної школи з використанням мультимедійних засобів. *Електронні інформаційні ресурси: створення, використання* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Вінниця, 2014. С. 113-119.
  12. Красуля, А. В., Шумило, А. О. Застосування мобільних технологій з метою розвитку іншомовної лексичної компетентності учнів при вивченні англійської мови. *Теоретична і дидактична філологія*. 2020. Вип. 32. С. 49-59.
  13. Кривонос, О., Коротун., О. Змішане навчання як основа формування ІКТ компетентності вчителя. *Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету ім. В. Винниченка*. 2015. Вип. 8. С. 19-23.
  14. Кучерук, О. А. Формування лексичної компетентності учнів засобами комп'ютерних ігор у навчанні української мови. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. С. 47-55.
  15. Маїк, М. Б. Формування іншомовної лексичної компетентності учнів засобами інтерактивних технологій. *Сучасна освіта – доступність, якість, визнання* : матеріали XII Міжнар. наук.-метод. конф., 11-13 лист. 2020 р. Краматорськ. С. 85-87.
  16. Москалюк, М. М., Москалюк, Н. В. Використання технологій дистанційного навчання у процесі підготовки майбутніх учителів. *Фізико-математична освіта*. 2020. Вип. 4(26). С. 79-84.

17. Нежива, О. М. Сучасні цифрові інструменти для викладання іноземної мови. *Іноземна мова у професійній підготовці спеціалістів: проблеми та стратегії* : матеріали VI Інтернет-конф. Кропивницький, 2022. С. 159-163.
18. Олесюк, Л. В. Зміст формування іншомовної лексичної компетенції. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2015. С. 63-66.
19. Петкова, М. І. Формування інноваційного середовища під час навчання іноземним мовам. *Збірник наукових праць: Наукові записки*. Донецьк, 2010. С. 10-13.
20. Пометун, О. І., Інтерактивні технології: теорія та методика. *Посібник для викладачів*. Умань-Київ, 2008. 3-13.
21. Просяник, О. П. Інтерактивне онлайн-викладання іноземної мови. *Сучасні методи викладання іноземних мов у вищих навчальних закладах* : матеріали міжвуз. наук.-практ. сем., 31 січ. 2013 р. Харків: НУ «ЮАУ ім. Ярослава Мудрого». 2013. С. 88.
22. Соломаха, А. В. Застосування словникових онлайн тренажерів для формування лексичної комунікативної компетенції майбутнього педагог. *Освітологічний дискурс*. 2019. Вип. 3-4 (26-27). С. 126-142.
23. Черненко, А. В. Цифрові технології у процесі навчання майбутніх учителів іноземних мов. *Педагогіка та психологія*. 2020. Вип. 61. С. 193-197.
24. Alquahtani, M. The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 2015. P. 21-34.
25. Brown, H. D. Principles of Language Learning and Teaching. *Pearson Education*, 2000. P. 335-356.
26. Blachowicz, C., Peter, J. Fisher Teaching vocabulary in all classrooms. *Pearson Professional Development*, 2014. № 5. P. 276.
27. Canva – веб-сайт. URL: <https://www.canva.com/>

28. Caro, K., Rosado, N. Lexis, lexical competence and lexical knowledge: a review. *Journal of Language Teaching and Research*, 2017. № 8. P. 205- 213.
29. Clark, M. The Use of Technology to Support Vocabulary Development of English Language Learners. *Fisher Digital Publications*, 2013. P. 30-36.
30. Google Slides – веб-сайт. URL: [https://www.google.com/intl/uk\\_UA/slides/about/](https://www.google.com/intl/uk_UA/slides/about/)
31. Google Форми – веб-сайт. URL: [https://www.google.com/intl/uk\\_ua/forms/about/](https://www.google.com/intl/uk_ua/forms/about/)
32. Haleem, A., Javaid M. Understanding the role of digital technologies in education. *Scientific Journal: Sustainable Operations and Computers*, 2022, P. 275-285.
33. Hockly, N. Teaching online. Tools and techniques, options and opportunities. *Delta publishing*, 2010. P. 109-112.
34. Hymes, D., Prideand, J. B. On Communicative Competence. *New York : Harmondsworth : Penguin*, 1972. P. 269-293.
35. Jamboard – веб-сайт. URL: <https://jamboard.google.com/?pli=1>
36. Kahoot! – веб-сайт. URL: <https://kahoot.com/>
37. Kazhan, Y., Hamaniuk, V., Amelina, S., Tarasenko, R., Tolmachev, S. The use of mobile applications and Web 2.0 interactive tools for students' German-language lexical competence improvement. *Proceedings of the 7th Workshop on Cloud Technologies in Education*, 2019. P. 392-395.
38. Krystalli, P., Arvanitis, P., Panagiotidis, P. Evaluating Serious Games for Foreign Language Learning: An Online Grading and Visualization Tool. *International Journal for CrossDisciplinary Subjects in Education*, 2014. № 5. P. 1564-1570.
39. Laufer, B. The Development of Passive and Active Vocabulary in a Second Language: Same or Different? *Applied Linguistics*, 1998. № 19(2), P. 255-271.
40. LearningApps – веб-сайт. URL: <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

41. Lewis, M. The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward. *Language Teaching Publications*, 1993. P. 95-97.
42. Long, M. H. The Role of the Linguistic Environment in Second Language Acquisition. *Handbook of Second Language Acquisition*. 1996. P. 417-420.
43. Mackenzie, J., Lachlan, M. Developing lexical competence: a computer-assisted, text-based approach. *Revista de filologia y su didactica*, 2001. № 24. P. 541-564.
44. Merriam-Webster – веб-сайт. URL: <https://www.merriam-webster.com>
45. Miro – веб-сайт. URL: <https://miro.com/app/dashboard/>
46. Oman, A., Textbooks vs. techbooks: effectiveness of digital textbooks on elementary student motivation for learning. *Northern Michigan University NMU Commons*, 2013. P. 7-15.
47. Padlet – веб-сайт. URL: <https://uk.padlet.com/>
48. PowerPoint – веб-сайт. URL: <https://www.microsoft.com/uk-ua/microsoft-365/powerpoint>
49. Quizlet – веб-сайт. URL: <https://quizlet.com/latest>
50. Richards J. Communicative Language Teaching Today. *Cambridge University Press*, 2006. P. 14-27.
51. Robin, S. J., Aziz, A. The Use of Digital Tools to Improve Vocabulary Acquisition. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2022. № 12(1), P. 2472-2492.
52. Stanley, G. Language learning with technology. *Cambridge University Press*, 2013. P. 275-276.
53. Webb, S. Receptive and productive vocabulary learning: The effects of reading and writing on word knowledge. *Studies in Second Language Acquisition*, 2005. № 27. P. 33-52.
54. Wordwall – веб-сайт. URL: <https://wordwall.net/uk>

## ДОДАТКИ

## Додаток А

## Календарно-тематичний план з англійської мови учнів 11 класу

Календарно – тематичний план  
з англійської мови у 11-Б класі  
на I семестр 2023– 2024 н. р.

Підручник : Карп'юк О.Д. English. – Тернопіль : « Лібра Терра», 2019

№ з/п	Дата	Тематика ситуативного спілкування	Мовний інвентар		Мовленнєва компетенція			
			Лексика	Граматика	Зорове сприймання	Сприймання на слух	Усна взаємодія/ продукування	Писемна взаємодія/ продукування
<b>Тема: Я, моя родина і друзі. Харчування</b>								
17		Моя родина				Ех. 2 р. 74-75		Ех. 5 р. 76
18		Родинні стосунки	An adolescent, assault, blame, obey	Conditionals III	Ех. 1, 2 р. 73-75		Ех. 1,4 р. 72	
19		Конфлікт поколінь	Approach, generation, annoy, bring up	Conditionals III	Ех. 2р. 81	Ех. 3р. 81	Ех. 3 р. 68	Ех. 4р. 81
20		Підтримка в родині	Community, madman, disturb, overcome	Conditionals III	Ех. 4р.83-84		Ех. 1,3,5 р.82	Ех. 2 р. 82
21		Дружня родина – записка благополуччя родині		Conditionals III	Ех. 1р.85		Ех. 2,4 р.86-87	Ех. 2 р.86
22		Система громадського харчування	p.101	Reported Speech	p.101	Ех.2р.102	Ех. 4 р.102	Ех.2 р.102
23		Заклади громадського харчування	p. 104	Reported	Ех. 4 р. 105	Ех. 2, 3 р.	Ех.1р.103	Ех. 4 р.105
24		Замовлення їжі у кафе. Тестова робота	p. 106		Ех. 2 р. 106	Ех. 2 р.106	Ех. 3 р. 107	Ех. 3 р.107
25		Узагальнувально-підсумковий урок						
26		Контроль аудіювання						
27		Контроль письма						
28		Контроль читання						
29		Контроль говоріння						
29		Повторення: Родинні зв'язки						
30		Повторення: У ресторани						

## Додаток Б

### Інтерактивний словник на цифровій платформі Miro

Було проаналізовано підручник О. Д. Карпюк, за яким навчаються учні, та виділено всю необхідну активну лексику, яка найчастіше вживається протягом тем «Family Relationship» та «Eating Out» і може траплятися в подальшому навчанні.

З відібраної лексики було сформовано словник на 32 терміни з теми «Family Relationship» (a family, a relationship, communication, a conflict /an argument / a quarrel, a generation, an adolescent, the generation gap, to respect, to obey, to resent, to realize, to allow, to affect, to get on well with someone, to be on good terms with someone, to deal with someone, to be at odds with someone, to feel rejected by someone, to feel disconnected with someone, to be irritated by someone, to argue about something, to bridge the gap, to solve something (the problem), to overcome something (misunderstanding), to handle someone / something, to rely on someone, to spend (quality) time, to agree rules and boundaries, to be understanding, to be sincere, to be caring, to be distrustful).

До теми «Eating Out» було підібрано 18 термінів активної лексики (food, a dish, a meal, cuisine, a waiter/waitress, a customer, a menu, an appetizer, a main course, a house special, to eat out, to order, to offer, to book a table, to serve, to settle up, to be starving, to be full).

Ресурс: Miro

[https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share\\_link\\_id=8947214597](https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share_link_id=8947214597)

Part of speech	Word / Collocation	Definition
nouns	chef	a person who prepares food in a kitchen
	cook	a person who prepares food
	waiter	a person who serves customers in a restaurant
	waitress	a female person who serves customers in a restaurant
	customer	a person who buys services and visits a restaurant to eat
	menu	a list of the food that you can eat in a restaurant
verbs	to get on well with somebody	to have a good relationship with somebody
	to get on with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on well with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on good terms with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on friendly terms with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on a friendly basis with somebody	to have a good relationship with somebody
verb collocations	to get on well with somebody	to have a good relationship with somebody
	to get on with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on well with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on good terms with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on friendly terms with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on a friendly basis with somebody	to have a good relationship with somebody
	to get on well with somebody	to have a good relationship with somebody
	to get on with somebody	to have a good relationship with somebody
	to be on with somebody	to have a good relationship with somebody
adjectives	delicious	very good tasting
	delicious	very good tasting
	delicious	very good tasting
	delicious	very good tasting
	delicious	very good tasting
	delicious	very good tasting

Part of speech	Word / Collocation	Definition
nouns + noun collocations	food	something that people eat to keep alive
	a dish	food which is prepared according to a specific recipe
	a meal	a combination of dishes eaten together during a specific time
	cuisine	a style of cooking, not characteristic of a particular country
	a waiter / a waitress	a person who serves customers in a restaurant
	a customer	a person who buys services and visits a restaurant to eat
	a menu	a list of the food that you can eat in a restaurant
	an appetizer	a small dish before the main course
	a main course	the largest or most important part of a meal
	a house special	a dish that is unique and particularly good at that specific restaurant
verbs + verb collocations	to eat out	to eat in a restaurant
	to order	to choose and request something especially in a restaurant or shop
	to offer	to present or provide something for someone to accept or take
	to serve	to provide food and drinks to customers in a restaurant
adjectives	to be starving	to be extremely hungry
	to be full	to eat enough so that you do not feel hungry any more

## Додаток В

## Візуалізація нової лексики за допомогою Power Point

На кожному уроці після завдання на знаходження відповідників між терміном та його визначенням, на мультимедійному програвачі було висвітлено нову лексику, щоб учні протягом уроку могли орієнтуватися в нових словах чи виразах та краще їх засвоїли.

<p style="text-align: center;"><b>Family Relationship Vocabulary 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a <b>family</b> – is a group of people who are related by marriage, blood or adoption; they love and care about each other because they have a close relationship</li> <li>▪ a <b>relationship</b> – is the way in which two or more people interact, communicate and are connected with each other</li> <li>▪ <b>communication</b> – is the process of exchanging information, ideas, thoughts, and feelings between people</li> <li>▪ a <b>conflict</b> / an <b>argument</b> / a <b>quarrel</b> – is an active disagreement between people with opposite (different) opinions or principles</li> <li>▪ an <b>adolescent</b> – is a young person who is developing from a child into an adult</li> <li>▪ to <b>trust</b> – means to believe that someone is good and honest and will not harm you</li> <li>▪ to <b>get on well with sb</b> – means to have a positive relationship or interaction between individuals</li> <li>▪ to be <b>sincere</b> – means not pretending or lying; to be honest</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Family Relationship Vocabulary 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a <b>generation</b> – is a group of people who were born and living around the same time, often sharing similar experiences and characteristics</li> <li>▪ to <b>respect</b> – means to feel or show admiration for someone that you believe has good ideas or qualities</li> <li>▪ to <b>obey</b> – means to behave according to a specific rule</li> <li>▪ to <b>deal with sb</b> – means to interact or manage a relationship with a specific person</li> <li>▪ to <b>argue about sth</b> – means to have disagreement with another person</li> <li>▪ to <b>solve sth</b> – means to find an answer to a problem</li> <li>▪ to <b>rely on sb</b> – means to trust someone or something</li> <li>▪ to be <b>caring</b> – means to be kind and giving emotional support to others</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Family Relationship Vocabulary 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ the <b>generation gap</b> – is the difference in values and attitudes between one generation and another, especially between young people and their parents</li> <li>▪ to <b>allow</b> – means to give permission for someone to do something</li> <li>▪ to <b>be/stay on good terms with sb</b> – means to have a positive relationship or interaction between individuals</li> <li>▪ to be <b>irritated by sb</b> – to feel annoyed of another person's actions, behaviour, or presence</li> <li>▪ to <b>bridge the gap</b> – to overcome a significant difference between two or more things</li> <li>▪ to <b>overcome sth</b> – means to deal with a situation</li> <li>▪ to <b>spend (quality) time</b> – means to devote a period of time to build positive relationship</li> <li>▪ to be <b>critical</b> – means to say that sb or sth is bad or wrong</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Family Relationship Vocabulary 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ to <b>handle</b> someone / something – means to deal with someone or something</li> <li>▪ to <b>affect</b> – means to have an influence on someone or something</li> <li>▪ to <b>reject</b> – means not to be interested in the proposed</li> <li>▪ to <b>resent</b> – means to feel angry because you have been forced to accept someone or something that you do not like</li> <li>▪ to <b>feel disconnected with</b> someone – means to have a sense of emotional distance between individuals</li> <li>▪ to <b>be at odds with</b> someone – means to be in disagreement</li> <li>▪ to <b>agree rules and boundaries</b> – means to define the acceptable standards that everyone understands</li> <li>▪ to be <b>distrustful</b> – not trusting someone or something</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Eating Out Vocabulary 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>food</b> - something that people eat to keep alive</li> <li>▪ a <b>dish</b> - food which is prepared according to a specific recipe</li> <li>▪ a <b>meal</b> - a combination of dishes eaten together during a specific time</li> <li>▪ <b>cuisine</b> - a style of cooking, as characteristic of a particular country</li> <li>▪ a <b>menu</b> - a list of the food that you can eat in a restaurant</li> <li>▪ to <b>eat out</b> - to eat in a restaurant</li> <li>▪ to <b>order</b> - to choose and request something especially in a restaurant or shop</li> <li>▪ to <b>offer</b> - to present or provide something for someone to accept or take</li> <li>▪ to be <b>starving</b> - to be extremely hungry</li> <li>▪ to be <b>full</b> - to eat enough and do not feel hunger any more</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Eating Out Vocabulary 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ a <b>waiter/waitress</b> - a person who serves customers in a restaurant</li> <li>▪ a <b>customer</b> - a person who buys service and visits a restaurant to eat</li> <li>▪ an <b>appetizer</b> - a small dish before the main course</li> <li>▪ a <b>main course</b> - the largest or most important part of a meal</li> <li>▪ a <b>house special</b> - a dish that is unique, special, or particularly good at that specific restaurant</li> <li>▪ to <b>book a table</b> - to make a reservation at a restaurant for a specific time in advance</li> <li>▪ to <b>serve</b> - to provide food and drinks to customers at a restaurant</li> <li>▪ to <b>settle up</b> - to pay the check</li> </ul>



## Додаток Г

**Самостійне опрацювання нової лексики з Quizlet**

Обов'язковим домашнім завданням учнів після кожного уроку було самостійно опрацьовувати активний словник у застосунку Quizlet. Тому попередньо були розроблені навчальні модулі, завдяки яким учні могли тренуватися опановувати нову лексику у різних режимах.

Ресурс: Quizlet <https://quizlet.com/suncheeseme/folders/practice?i=56m4nb&x=1xqt>


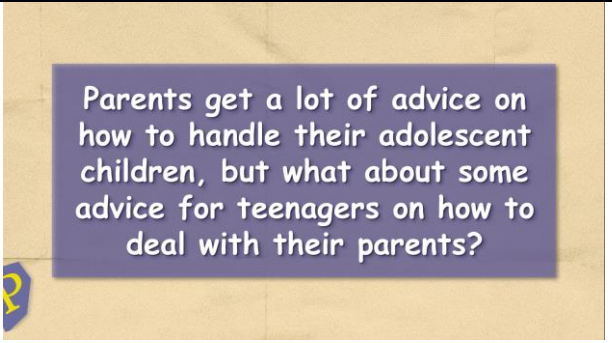
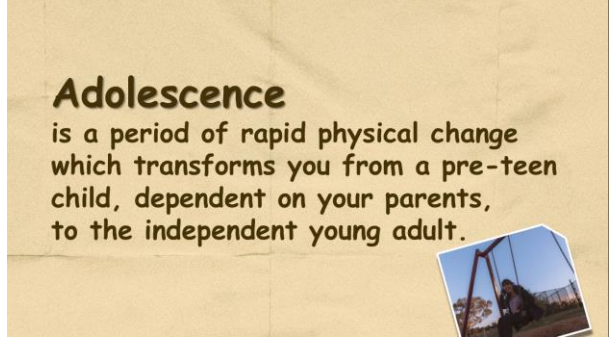
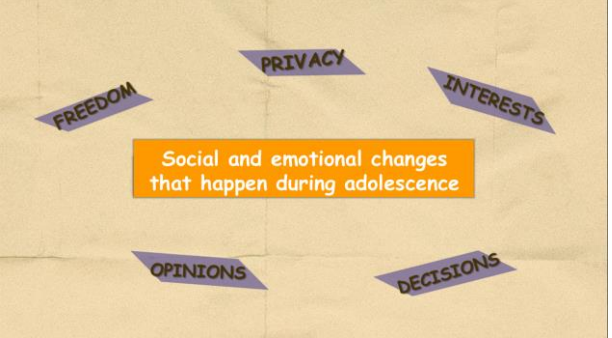
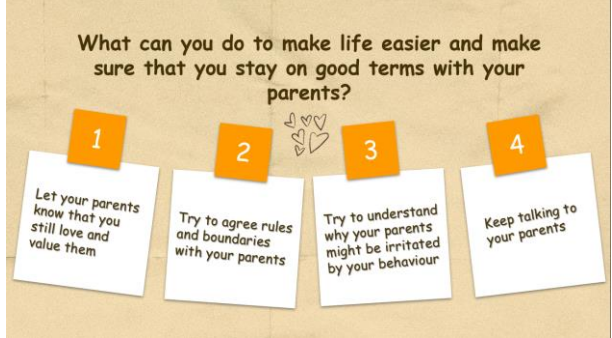
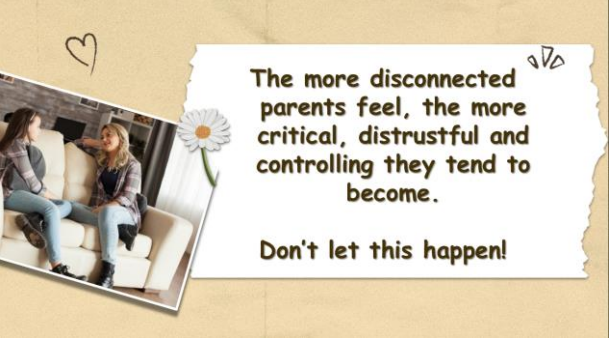


## Додаток Г

## Інструменти для візуалізації Power Point та Miro

До уроку з аудіювання за темою «Family Relationship» було підбрано аудіо запис з підручника Solutions Intermediate Student's Book Third edition. Було вирішено створити презентацію в Power Point, щоб візуалізувати аудіо запис.

Ресурс: YouTube <https://youtu.be/tOLPcXZu4RY?si=Lk9UpZ4kY3jOJGHC>

 <p><b>How to handle parents during adolescence</b></p>	 <p>Parents get a lot of advice on how to handle their adolescent children, but what about some advice for teenagers on how to deal with their parents?</p>
 <p><b>Adolescence</b> is a period of rapid physical change which transforms you from a pre-teen child, dependent on your parents, to the independent young adult.</p>	 <p>Social and emotional changes that happen during adolescence</p> <p>FREEDOM, PRIVACY, INTERESTS, OPINIONS, DECISIONS</p>
 <p>What can you do to make life easier and make sure that you stay on good terms with your parents?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Let your parents know that you still love and value them</li> <li>2 Try to agree rules and boundaries with your parents</li> <li>3 Try to understand why your parents might be irritated by your behaviour</li> <li>4 Keep talking to your parents</li> </ol>	 <p>The more disconnected parents feel, the more critical, distrustful and controlling they tend to become.</p> <p><b>Don't let this happen!</b></p>

Крім того, саму презентацію було розміщено на дошку Miro задля зручного користування. Учні у будь який момент можуть зайти і переглянути головні ідеї з відео та логічно структурувати інформацію для себе. Посилання на відео в YouTube також було прикріплено до презентації.

Ресурс: Miro

[https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share\\_link\\_id=8947214597](https://miro.com/welcomeonboard/VFJTUm5nRmpIQ1g5ajZXYkdQT29heVh3RWdCMmRDSUpFdkczTmhMQ3lvWUxXSDRWUnB0NkpYVnBmODNWbmJHQnwzNDU4NzY0NTU3MTExNDQ5OTU1fDI=?share_link_id=8947214597)



## Додаток Д

**Попереднє опитування**

Мета: з'ясувати рівень готовності учнів до вивчення нової лексики за допомогою цифрових інтерактивних технологій.

Ресурс: Google Форми <https://forms.gle/1PMaXmBtX5VyZg3w8>

**1. Які аспекти вивчення англійської мови Вам найбільше до вподоби?**

- а) вивчення нової лексики
- б) вивчення граматики
- в) практика розмовних навичок
- г) читання текстів

**2. Які труднощі Ви відчуваєте у вивченні нової лексики в англійській мові?**

- а) Запам'ятовування слів
- б) Розуміння значення слів в контексті
- в) Використання слів у мовленні

**3. Як Ви зазвичай вивчаєте нову лексику?**

- а) записую невідомі слова до словника
- б) записую невідомі слова до словника та складаю з ним речення
- в) записую невідомі слова до словника, складаю з ним речення та намагаюся вживати у своєму мовленні
- г) думаю, що слова самі відкладаються у пам'яті

**4. Як часто Ви використовуєте комп'ютер або смартфон під час вивчення англійської мови на уроці?**

- а) Щоденно
- б) часто
- в) Кілька разів на тиждень
- г) Рідко

**5. Що б Ви хотіли отримати від використання цифрових інтерактивних технологій у вивченні англійської мови?**

- а) Покращення навичок розмовної англійської

- б) Розширення словникового запасу
- в) Зручний доступ до навчальних ресурсів

**6. Які цифрові інтерактивні технології Ви використовуєте для вивчення англійської мови? (можливо декілька варіантів)**

- а) інтерактивні інтернет ресурси
- б) мобільні додатки
- в) Відео/аудіо записи
- г) презентації

**7. Чи доводилося Вам раніше виконувати вправи на уроках англійської на таких платформах: Quizlet, Wordwall, LearningApps, Kahoot, Miro, Google Форми?**

- а) Так, майже на кожній з вище перелічених ресурсів
- б) Так, тільки на декількох
- в) Ніколи

**8. Чи маєте Ви побажання щодо того, як вивчати нову лексику з використанням цифрових інтерактивних технологій?**

- а) Хочу виконувати інтерактивні завдання
- б) Хочу виконувати групові проекти
- в) Хочу більше аудіо та відео уроків

## Додаток Е

**Попередній зріз знань**

Мета: з'ясувати який рівень лексичної компетентності в учнів.

Ресурс: Google Форми <https://forms.gle/hi3T6BkVcuMDYgor6>

## Family Relationship. Pre-testing

**Find synonyms to the following words**

1) an adolescent	a) to influence
2) to be irritated	b) to be on good terms
3) to affect	c) a teenager
4) to get on well	d) to be annoyed

**Decide if the sentence is written with or without mistakes**

- 5) In our family, we try to stay in good terms with everyone, even during disagreements.
- 6) It's natural to be irritated by certain behaviors, but we handle this through communication.
- 7) Adolescents often ask for advice from the older members of the family.
- 8) During difficult times, we can always rely at our family for emotional support.

**Fill in the gaps with the correct word or collocation**

- 9) Open and honest ... is the key to solving conflicts in our family.
  - a) communication
  - b) characteristics
  - c) habits
- 10) We ... conflicts in our family with a balance of understanding and responsibility.
  - a) start
  - b) find
  - c) handle
- 11) ... misunderstandings together in our family builds healthy relationship.
  - a) Allowing

- b) Overcoming
  - c) Spending
- 12) Our parents ... us to make choices while providing guidance and support.
- a) solve
  - b) allow
  - c) affect

## Додаток Є

**Опитування після пробного навчання**

Мета: з'ясувати учнівський прогрес у вивченні нової лексики за допомогою цифрових інтерактивних технологій.

Ресурс: Google Форми <https://forms.gle/xjv6BVCmceFZnnUbA>

**1. Чи помітили Ви прогрес у вивченні нової лексики за допомогою цифрових застосунків?**

- а) так, значною мірою
- б) не зовсім
- в) ні

**2. Яким чином покращилися Ваші лексичні навички?**

- а) почав(ла) ефективніше запам'ятовувати нову лексику
- б) стало легше формулювати свої думки під час мовлення
- в) зникла потреба перекладати кожне слово, тепер можу зрозуміти його значення з контексту

**3. Які переваги використання цифрових технологій при вивченні нової лексики Ви можете виділити?**

- а) з'являється більше мотивації та зацікавленості
- б) матеріал краще засвоюється
- в) можу вивчати матеріал будь-де

**4. Який вид діяльності під час вивчення і відпрацювання нової лексики Вам найбільше до вподоби?**

- а) поєднання відповідників (слово-визначення, синоніми/антоніми)
- б) розпізнання значення слова/словосполучення у контексті
- в) гра Alias на засвоєння нової лексики
- г) комунікативні завдання на відпрацювання нових слів

**5. Який ресурс, на Вашу думку, був найзручнішим та найефективнішим у використанні при вивченні нової лексики?**

- а) Quizlet
- б) Wordwall



в) LearningApps

г) Kahoot

д) Miro

е) Google Forms

**6. Де Ви найчастіше використовуєте цифрові технології для освітніх цілей?**

а) під час уроку

б) вдома

в) на уроці та вдома

**7. Якому застосунку Ви надаєте перевагу задля вивчення нової лексики в позаурочний час?**

а) Quizlet

б) Wordwall

в) Miro

**8. Чи хотіли б Ви і надалі використовувати цифрові інтерактивні технології в освітніх цілях?**

а) так, це дуже зручно

б) не дуже

в) ні, це складно

## Додаток Ж

**Зріз знань після пробного навчання**

Мета: З'ясувати, чи покращився учнівський рівень лексичної компетентності.

Ресурс: Google Форми <https://forms.gle/m5CeR8vP8VwSZ7JA9>

## Eating Out. Post-testing

**Find the opposites**

1) to eat out	a) to pay by credit card
2) to cover the entire bill	b) to be starving
3) to pay in cash	c) to order home delivery
4) to be full	d) to split the check

**Decide if the sentence is written with or without mistakes**

- 5) A skillful and attentive waiter can recommend dishes based on your preferences.
- 6) After the meal, we waited for the waitress to settle down.
- 7) We ordered beef steak served with grilled vegetables on the main course.
- 8) Let's share a dessert because I'm too full for it.

**Fill in the gaps with the correct word or collocation**

- 9) Pizza and pasta are the most popular dishes in Italian ... .
  - a) kitchen
  - b) cuisine
  - c) meal
- 10) A ... should provide feedback, as it helps restaurants improve their services.
  - a) chef
  - b) waitress
  - c) customer

- 11) We started our meal with Greek salad as an ... .
- a) main course
  - b) appetizer
  - c) first food
- 12) ... often express the chef's unique skills and creativity.
- a) House specials
  - b) Chef's dishes
  - c) Desserts