

СХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ

Навчально-науковий інститут (факультет) гуманітарних та соціальних наук

Кафедра іноземної філології та перекладу

Пояснювальна записка

до кваліфікаційної роботи

освітній ступінь **магістр**

спеціальність **014 Середня освіта**

спеціалізація **014.021 Англійська мова та зарубіжна література**

на тему **«НАВЧАЛЬНІ ІНТЕРАКТИВНІ ПЛАТФОРМИ В КУРСІ
ВИВЧЕННЯ ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ
УЧНЯМИ 6 КЛАСУ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи СОАМ-23зм, Поджара Є.В.

Керівник Модестова Т.В.
(прізвище та ініціали)

Рецензент _____
(прізвище та ініціали)

Київ – 2024

АНОТАЦІЯ

Поджара Є. В. Навчальні інтерактивні платформи в курсі вивчення граматики англійської мови учнями 6 класу.

У представленому дослідженні аналізується проблема застосування інтерактивних навчальних платформ на дистанційних заняттях з англійської мови з учнями 6 класу з прифронтових областей України для усунення освітніх прогалин. Досліджено актуальні інтерактивні навчальні платформи для вивчення граматики англійської мови. Визначено вплив ігрових елементів на мотивацію до навчання. Проаналізовано особливості вправ представлених на платформах Kahoot, Wordwall, Educaplay та LearningApps. Висвітлено основні труднощі в викладанні граматики, роль діджиталізації в освітньому процесі, а також, переваги та недоліки використання інтерактивних технологій у школі. Виконано порівняльний аналіз навчального прогресу учнів 6 класу, які використовували інтерактивні навчальні платформи, та таких, хто навчався за допомогою традиційних методів.

Ключові слова: граматика, діджиталізація, інтерактивні навчальні платформи, ігрові елементи, гейміфікація, мотивація, навчання.

SUMMARY

Pozhara Yelyzaveta. Interactive learning platforms in the course of learning English grammar by the 6th grade school students.

The presented study analyzes the problem of using interactive learning platforms in the course of English language distance learning with 6th grade school students from the frontline regions of Ukraine to eliminate educational gaps. Relevant interactive learning platforms have been explored for studying English grammar. The influence of game elements on motivation to learn has been determined. The features of exercises on the Kahoot, Wordwall, Educaplay and LearningApps interactive platforms have been analyzed. The main difficulties in teaching grammar, the role of digitalization in the educational process, as well as

the advantages and disadvantages of using interactive technologies at school have been highlighted. A comparative analysis of the academic progress of the 6th grade school students who used interactive educational platforms and those who studied using traditional methods has been performed.

Keywords: grammar, digitalization, interactive learning platforms, game elements, gamification, motivation, studying.

ЗМІСТ

ВСТУП	2
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ	5
1.1. Викладання граматики англійської мови у середній школі	5
1.2. Роль діджиталізації в процесі вивчення граматики	12
1.3. Навчальна інтерактивна платформа: поняття та основні аспекти	17
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	22
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ УЧНІВ 6 КЛАСУ ПІД ЧАС ВІЙНИ	25
2.1. Психосоціальна характеристика молодшого підліткового віку	25
2.2. Освітні потреби та перешкоди для успішного навчання українських школярів в умовах воєнного часу	32
2.3. Порівняльний аналіз актуальних навчальних платформ в контексті вивчення граматики англійської мови	36
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2	41
РОЗДІЛ 3. ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ У ПОДОЛАННІ ОСВІТНІХ ВТРАТ УЧНІВ 6 КЛАСУ	46
3.1. Забезпечення особистісно-орієнтованого підходу	46
3.2. Розвиток актуальних компетентностей	49
3.3. Результати використання навчальних інтерактивних платформ у процесі вивчення граматики англійської мови учнями 6 класу прифронтових областей України	53
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3	65
ВИСНОВКИ	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	69
ДОДАТКИ	77

ВСТУП

В умовах повномасштабної війни в Україні система освіти зазнала значних трансформацій, що особливо вплинуло на процес вивчення іноземних мов. Особливої уваги потребує організація вивчення граматики англійської мови, оскільки саме граматична компетентність є основою для формування комунікативних навичок. Інтеграція навчальних інтерактивних платформ у освітній процес стала не лише інноваційним методом навчання, але й необхідністю в умовах дистанційної та змішаної освіти. Кваліфікаційну роботу присвячено комплексному дослідженню використання інтерактивних навчальних платформ у курсі вивчення граматики учнями 6 класу з прифронтових областей України.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить про значний інтерес науковців до проблеми використання цифрових технологій у навчанні. Теоретичні засади впровадження інтерактивних технологій досліджували О. Пометун, Л. Пироженко, С. Сисоєва. Питання діджиталізації освітнього процесу розглядали В. Биков, М. Жалдак, Н. Морзе. Особливості викладання іноземних мов за допомогою цифрових інструментів вивчали О. Бігич, С. Ніколаєва, Л. Морська. Тематику ролі інтерактивних платформ у вивченні іноземних мов досліджує значна кількість науковців. Зокрема, наукові праці А. П. Добриніна, Б. Е. Хакімова, Б. Тармана, В. М. Курепіна, В. П. Купріяновського, В. С. Синякова, І.А. Петухова, І. Д. Фрумїна, І. М. Реморенка, І. Степанова, К. А. Баранніков, К. Л. Геворгяни, Л. В. Кокорїна, Л.Р. Таїрової, М. Іконнікової, М. С. Добрякова, Н. П. Сливки, О. В. Горицької, О. В. Горлова, О. Калімулліної, О. Комочкової, С. В. Уса.

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці ефективності використання навчальних інтерактивних платформ у процесі вивчення граматики англійської мови учнями 6 класу в умовах воєнного часу.

Відповідно до мети визначено такі завдання дослідження:

1. Проаналізувати теоретичні засади використання навчальних інтерактивних платформ у процесі вивчення граматики англійської мови.
2. Дослідити особливості організації освітнього процесу учнів 6 класу під час війни.
3. Визначити та експериментально перевірити доцільність використання навчальних інтерактивних платформ у подоланні освітніх втрат учнів 6 класу.

Об'єкт дослідження – процес вивчення граматики англійської мови учнями 6 класу.

Предмет дослідження – використання навчальних інтерактивних платформ як засобу подолання освітніх втрат у процесі вивчення граматики англійської мови учнями 6 класу в умовах воєнного часу.

Методи дослідження: теоретичні (аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури, систематизація та узагальнення теоретичних положень); емпіричні (педагогічне спостереження, анкетування, тестування, педагогічний експеримент).

Практичне значення одержаних результатів полягає в розробці методичних рекомендацій щодо використання навчальних інтерактивних платформ у процесі вивчення граматики англійської мови, які можуть бути використані вчителями англійської мови в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Наукова значущість проведеного дослідження полягає в комплексному вивченні потенціалу інтерактивних технологій у навчанні граматики англійської мови. Отримані результати підтверджують високу ефективність використання цифрових платформ для підвищення мотивації та якості засвоєння навчального матеріалу.

Соціокультурний контекст дослідження набуває особливої ваги в умовах прифронтового регіону. Інтерактивні технології виступають не лише

інструментом навчання, а й засобом психоемоційної підтримки дітей, створюючи простір безпеки, творчості та особистісного розвитку.

Перспективи подальших наукових розвідок вбачаються в розширенні дослідницької вибірки, пролонгації експерименту, поглибленому вивченні психологічних механізмів впливу інтерактивних технологій на процес навчання в складних соціальних умовах.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 85 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1 Викладання граматики англійської мови у середній школі

Реформа освіти «Нова українська школа» (НУШ) передбачає розвиток у дітей певних ключових компетентностей, серед яких є мовна компетентність, яка більше означає здатність спілкуватися іноземною мовою. Вивчення будь-якої мови безсумнівно включає в себе чотири види діяльності: читання, письмо, говоріння та аудіювання. І хоч запам'ятовування лексичних одиниць може викликати труднощі серед учнів, вивчення граматичних структур, правил їх утворення та випадки їх використання є більш розповсюдженою проблемою. Граматика є важливою складовою мови, оскільки саме вона забезпечує правильну побудову речень та логічність висловлювань. Англійська та українська мови сильно відрізняються між собою, й знайти відповідник граматичній структурі, що є притаманною іноземній мові, важко, а іноді й неможливо в українській. В англійській мові існує якнайменш 12 часів дієслів, де кожен з них має своє власні правила утворення та вживання, що не завжди можуть бути зрозумілими для учнів. Подібні структури є неприродними для нас, а їх використання не завжди має прямий переклад. Дореченими прикладами буде наявність у системі англійської мови часу Present Perfect, прямий відповідник якого відсутній в українській, або артикль – частина мови, яка теж відсутня в українській. Відсутність знайомих конструкцій ускладнює сприйняття нового матеріалу учнями, оскільки вони не можуть його порівняти.

Вивчення граматики може бути проблемою через наявність великої кількості винятків майже до кожного правила чи структури. Учні часто плутають функції слів *do*, *did*, *have* які можуть слугувати як допоміжні так і основні дієслова та мають різні часові форми. Модальні дієслова теж є типовою проблемою. Цілком можливо, що такі граматичні категорії є

важкими для сприйняття через те, що вони здаються абстрактними, і діти ще не спроможні до уявлення таких понять в силу свого віку та відповідного ступеню психологічного розвитку.

Тому нашою задачею, як вчителів, є необхідність максимально спростити поданий матеріал, аби він був зрозумілий якщо не для всіх учнів, то хоча б для більшості. Одним із ключових елементів навчання граматики англійської мови є систематичне та доступне пояснення правил, використання наочних прикладів і різних підходів до практики. Існують так звані «традиційні» методи навчання граматики, які активно продовжують застосовуватися в шкільній освіті й досі. До них належать: дедуктивний та індуктивний методи.

Дедуктивний метод передбачає презентацію граматичного правила, після якого учні вчаться використовувати правило у різних вправах на закріплення. Цей метод найчастіше застосовується на шкільних уроках, оскільки з його допомогою можна значно заощадити час і використати його для відпрацювання правила. Він краще підходить для учнів з нижчим рівнем знань.

Плотніков Є.О. зазначає такі переваги дедуктивного методу:

- 1) потребує менших затрат навчального часу;
- 2) вимагає менш ретельної підготовки від вчителя та легше впроваджується у навчальних процес;
- 3) забезпечує більш зрозуміле пояснення певних аспектів граматичних правил [30].

Проте в цього методу також є такі недоліки як недостатня увага до формування комунікативних навичок, ризик виникнення відчуття в учнів, що мова – це збірка правил для наслідування, а не жива система. Заучування матеріалу та відтворення на практиці робить процес навчання нудним, що знижує його ефективність. Варто також зазначити, що такий підхід часто не сприяє запам'ятовуванню інформації на довготривалий період, тож учні скоріш за все забудуть пройдений матеріал як тільки пройде контрольна робота чи тест.

Індуктивний метод є протилежний дедуктивному. Сенс методу полягає в тому, аби спочатку презентувати вправи і дати можливість учням самостійно проаналізувати інформацію та сформулювати правило. Цей метод не завжди підходить для вивчення англійської мови у шкільному курсі, оскільки він передбачає наявність певної бази знань учнів, що зазвичай є або повністю відсутньою серед учнів середньої школи, або рідкістю.

Індуктивний метод має такі переваги: 1) реалізація проблемного навчання; 2) сприяє залученості учнів у процес дослідження, що позитивно впливає на мотивацію; 3) дозволяє власноруч сформулювати правила, які можуть запам'ятовуватися краще, аніж подані у підручнику [30].

До інших методів навчання, які вже є доволі застарілими, відноситься також граматики-перекладний метод [8]. Зазначений підхід характеризується такими особливостями:

1) Це є способом вивчення мови через аналіз граматичних правил та їх застосування на практиці.

2) Увага переважно приділяється читанню та письму, а не говорінню та аудіюванню.

3) Практикується дослівний переклад, коли речення є одиницею навчання та мовної практики.

4) Рідна мова учня є засобом систематизації нових знань. Її використовують для пояснення нових елементів та структур, а також, для порівняння відповідних еквівалентів в іноземній мові та мові перекладу [49].

Методика викладання мови часто представлена у вигляді коротких граматичних розділів або уроків, де кожний розділ містить кілька правил з прикладами. Ці правила чітко пояснюються як у підручнику, так і викладачем під час уроку. Від учня очікують засвоєння та запам'ятовування визначених правил і прикладів. В цьому підході переважно відсутній системний підхід до лексики або інших аспектів вивчення іноземної мови. Вправи зазвичай складаються зі слів, фраз і речень на рідній мові, які учень

перекладає на мову, що вивчається як іноземна, за допомогою двомовного словника, щоб відпрацювати певні граматичні елементи [52].

В цьому випадку, англійська мова розглядається як система правил, яких слід дотримуватися. Процес вивчення часто сприймається як інтелектуальна діяльність, яка включає в себе вивчення й запам'ятовування правил через практику перекладу.

Попри критику через вище зазначені недоліки, метод граматичного перекладу все ще залишається ефективним, оскільки рідна мова дійсно відіграє важливу роль у вивченні іноземної. Таким чином, переклад або інші техніки взаємодії двох мов можуть бути корисними. Подібне викладання граматики може бути корисним для тих, хто прагне зрозуміти структуру англійської мови. Аналіз формальних аспектів мови, що вивчається як іноземна, та практики перекладу дозволяють учневі активно вирішувати проблеми, що є частиною "академічної" стратегії навчання.

Основний закид до цього методу полягає в надмірному фокусі на правилах і обмеженому наборі практичних прийомів, що часто не дозволяє учневі повною мірою оволодіти мовними навичками.

Традиційні методи навчання граматики досі залишаються досить ефективними, якщо мова йде про формування бази знань. Проте, сучасна система освіти також передбачає застосування інноваційних методів та підходів, які можуть поєднувати вивчення граматики з інтерактивними вправами та використанням технологій загалом. Це дасть учням можливість не тільки засвоїти матеріал у більш цікавий спосіб, а й застосувати нові знання в реальних ситуаціях, що, також, спонукатиме їх до розвитку комунікативних навичок.

Сучасні методи вивчення граматики англійської мови включають в себе: свідомо-порівняльний метод, прямий метод, метод свідомого оволодіння кодом [13].

Л. Щерба вважається засновником цього підходу. Він запропонував розділити вивчення мови на три складники: мова, мовлення й мовна

діяльність. Значна увага приділялась саме мовній діяльності (говоріння і розуміння), але це можливо лише за умови наявності мовної системи – вокабуляру та граматики мови, що вивчається.

Можна виділити основні положення свідомо-порівняльного методу навчання:

1) Метод передбачає усне вивчення текстів, тож перед поясненням правила граматики краще надати приклади його застосування, аналіз яких дозволить зробити акцент на правилі.

2) Порівнюються граматичні, лексичні та фонетичні явища обох мов – рідної та іноземної.

3) Одночасне навчання за трьома напрямками діяльності – читання, письмо, говоріння.

4) Мовлення учнів із помилками є допустимим, оскільки виправлення помилок є більш корисним аніж запобігання [34].

Метод свідомого оволодіння кодом був охарактеризований лінгвістом Ноамом Хомським. Він вважав, що головним завданням вивчення мови є здатність складати правильні й неправильні граматичні конструкції. Граматика розглядається як набір правил поведінки з символами в абстрактній моделі, де лише в кінці вони перетворюються на фонему, морфему та слова. Основні характеристики цього методу:

1) Матеріал із більшим смисловим навантаженням краще запам'ятовується;

2) Візуально представлений матеріал запам'ятовується краще, ніж той, що сприймається на слух;

3) Розуміння структури важливіше за її механічне відтворення;

4) Пояснення граматичних правил базується на моделюванні речень;

5) Учні пропонуються вправи, які заохочують їх самостійно будувати речення [13].

Прямий метод, також, відомий як природний метод. Його сенс полягає в вивченні мови через занурення та безпосереднє спілкування так само, як

дитина вивчає свою рідну мову. Цей підхід має на меті створити середовище, яке відтворює використання мови в реальному житті, заохочуючи учнів думати, спілкуватися та відповідати безпосередньо мовою, яку вони вивчають [53].

Ідея з'явилася у 1890-х роках як відповідь на нездатність граматико-перекладного методу навчити учнів вільно спілкуватися. Критики граматико-перекладного методу стверджували, що його зосередженість на правилах, перекладі та зазубрюванні дає учням знання про мову, а не про те, як нею розмовляти. Як наслідок, прямий метод змістив акцент на більш активний розвиток комунікативних навичок.

У рамках цього методу граматику викладається на основі прочитаного тексту, і учні мають самостійно сформулювати правило [52].

Основними характеристиками вивчення граматики іноземної мови за допомогою прямого методу є такі:

1. Викладач вводить нові цільові слова або фрази, пояснює їх значення через використання реалій, зображень або пантоміми; він ніколи не перекладає їх рідною мовою учня.

2. Учні добре володіють мовою, яку вивчають, і спілкуються так, ніби вони перебувають у реальній ситуації.

3. Граматика вивчається індуктивно, тобто, студентам подаються приклади і вони самостійно формулюють правила або роблять логічні узагальнення на основі цих прикладів. Готові граматичні правила не надаються.

4. Студенти практикують лексику, використовуючи нові слова в повних реченнях [44].

Цей метод має свої переваги та недоліки. До переваг можна віднести:

1) Акцент на усному мовленні. Більше уваги приділяється навичкам говоріння.

2) Дозволяє охопити більше матеріалу за менший час.

3) Робить процес навчання більш легким та приємним [46].

Серед недоліків прямого методу можна зазначити недостатній рівень розвитку навичок читання та письма. Цей метод не вийде успішно застосовувати при роботі з учнями з низьким та середнім рівнем знань. Тож, на ранніх етапах навчання вибір такого методу буде доволі невдалим.

Загалом, підхід до вивчення граматики суттєво еволюціонував, перейшовши від традиційних до сучасних більш інтерактивних методів. Традиційні методи, такі як дедуктивний і граматико-перекладний, зосереджувалися на заучуванні правил, що часто обмежувало можливість застосування знань у реальному спілкуванні. Натомість, сучасні методи акцентують увагу на залученні студентів до використання мови в контексті, сприяючи глибшому розумінню граматики через взаємодію та вирішення життєвих ситуацій. Завдяки таким інноваційним підходам викладачі можуть створювати більш динамічне та ефективне навчальне середовище, яке не лише покращує граматичні навички, а й готує учнів до застосування мови в повсякденному житті. Зрештою, вибір методу навчання має ґрунтуватися на освітніх потребах учнів, забезпечуючи комфорт і ефективність процесу вивчення граматики.

1.2 Роль діджиталізації в процесі вивчення граматики

Стало надзвичайно важко уявити сучасний світ без технологій. Якщо раніше піти в бібліотеку аби знайти певну інформацію було звичайним явищем, то зараз можна отримати знання усього світу, не виходячи з дому. І цьому ми завдячуємо процесу *діджиталізації* (англ. digitalization – оцифрування, переведення в електронну форму).

Діджиталізація не оминула й галузь освіти, залучаючи якнайбільше різноманітних засобів для покращення процесу навчання. Впровадження цифрових технологій в освітній процес може значно полегшити роботу викладачів і персоналу навчальних закладів, зменшуючи адміністративне навантаження. Завдяки цьому вчителі отримують більше часу та можливостей для спілкування з учнями й підготовки до занять. Крім того, цифрові інструменти спрощують доступ до потрібної інформації та покращують комунікацію між усіма учасниками освітнього процесу. Використання цифрових рішень у навчанні граматики не тільки полегшує організацію та проведення контролю, а й робить навчання цікавішим і динамічнішим за допомогою інтерактивних підходів. Такий підхід до цифровізації допомагає створити ефективне середовище для навчання, що відповідає сучасним потребам як учнів, так і викладачів.

Всім відомо, що головний фактор успішного навчання – це вміння пробудити та втримати інтерес до пошуку знань. Завдяки цифровим технологіям, сучасні освітяне можуть ефективніше викладати, а отже, можливості для навчання в школярів також розширюються. Вчителі тепер можуть створювати спільноти як для своїх учнів, так і для своїх колег, дозволяючи їм обмінюватись новинами, ідеями та досвідом.

Впровадження діджиталізації в процес освіти дозволяє нам визначити такі переваги:

- підвищення ефективності адміністративних процесів;

- інтеграція звичайної та оцифрованої системи записів для більш швидкого пошуку;
- покращення доступності та сприяння кращому обміну інформацією з колегами по всьому світу;
- збільшення швидкості реагування на зауваження та побажання здобувачів освіти;
- скорочення витрат та сприяння захисту довкілля;
- можливість вчасно користуватися точною аналітикою;
- гнучкість взаємодії;
- забезпечення безперервності освітнього процесу навіть у випадках надзвичайних ситуацій (дефіцит коштів на опалення навчальних приміщень, карантин тощо) [4, с.15].

На думку Гончарової І. діджиталізація окреслила такі напрямки розвитку освіти:

- 1) Швидкість, оскільки сучасна освіта вимагає відповідності до тенденцій, і просте накопичення знань вже не є актуальним.
- 2) Мотивація – основний фактор сучасної освіти, де вчителі є координаторами для учнів.
- 3) Доступність підручників та інших навчальних матеріалів.
- 4) Втілення принципу CLIL, що представляє собою об'єднання предметів між собою, забезпечуючи розвиток навичок, необхідних для дорослого життя. [9]

За словами Скуратівської М. одиницею навчання є активність учня, оскільки саме від нього залежить сприйняття матеріалу, і те, як учень буде відтворювати знання на практиці, тобто, через виконання завдань [33]

Варто зауважити, що використання діджитал-технології не будуть ефективними без вчителя. Технології не можуть замінити вчителя, але можуть стати його надзвичайно корисним помічником.

Науковці Т. Шмідт та Т. Штрасер стверджують, що для розвитку діджиталізованого навчання мають бути три основні передумови [51] :

1. Добре підготовлені, компетентні у використанні медіа, викладачі;
2. Емпірично перевірені методи викладання, які відповідають потребам студентів, компетенції, які потрібно прищепити, дуже добре розроблені навчальні медіа;
3. Інтелектуальні сценарії використання медіа, які пов'язують навчання та роботу з цифровою підтримкою з перевіреними іншими методами навчання.

Діджиталізація стала невід'ємною частиною таких інноваційних методів навчання англійської мови як «перевернутий клас», «змішане навчання», «адаптивне навчання». Усі ці методи так чи інакше залучають цифрові технології у процес навчання.

Наприклад, вчителі можуть створити доволі сприятливі умови для вивчення англійської мови, застосовуючи підхід ігрофікації навчального процесу (digital game-based learning, DGBL).

Ерл Агілера надає таку дефініцію методу: DGBL — це широкий термін, який часто використовується для характеристики зв'язку ігор, у які грають на комп'ютерах, спеціальних ігрових консолях і мобільних пристроях, із різними процесами навчання чи результатами. [40]. Використання подібних технологій може бути високоефективними, оскільки вивчення англійської мови може відбуватися у більш природній спосіб, залучаючи тематичні види діяльності.

Діджиталізація дозволяє учням вивчати граматику у більш зручній та неважкій спосіб, застосовуючи ігри різного роду. Це дозволить вчителям вирішити проблеми, пов'язані з низькою активністю учнів на уроках. Використовуючи Інтернет-ресурси, уроки стають динамічними, учні розвивають критичне мислення, відпрацьовують і закріплюють нові знання, підвищується мотивація до навчання.

У контексті вивчення граматики, діджиталізація відкрила такі нові можливості:

- 1) Інтерактивні граматичні завдання: інтерактивні навчальні платформи пропонують різноманітні інтерактивні вправи, для будь-якого рівня знань англійської мови.
- 2) Швидке надання зворотнього зв'язку: учні можуть отримати результати та пояснення помилок майже негайно, що позитивно сприяє на засвоєння матеріалу.
- 3) Візуалізація граматичних правил
- 4) Індивідуалізація навчання
- 5) Гейміфікація навчання: граматику тепер можна вивчати через ігрові застосунки та інтернет-ресурси, що підвищує мотивацію учнів та покращує їх результати.

Діджиталізація має багато значних переваг, але вона також і має низку недоліків, які теж треба варто брати до уваги. До них належать: технічні проблеми, необхідність цифрової грамотності, психологічні аспекти, методологічні обмеження.

Михайлова Н. називає такі негативні сторони процесу використання діджиталізації у галузі освіти [21]:

1. Зменшення комунікації. Незважаючи на те, що віртуальне навчання дозволяє навчатись де завгодно, воно негативно впливає на розвиток соціальних навичок серед учнів. Учні не мають змоги спілкуватися між собою чи з вчителями. Вчителям також важче перевіряти якість знань, отриманих учнями. Подібне навчання протягом довгого періоду часу може призвести до погіршення здатності студентів проводити та підтримувати дискусії. Також це може призвести до систематичного відкладання виконання домашніх завдань, що буде негативно відобразитися на успішності учнів.

2. Залежність від підключення до Інтернету. На жаль, в реаліях сьогодення учні та вчителі не завжди мають стабільний Інтернет. Через регулярні блек-аути вони можуть бути вимушені шукати інші способи вийти

на зв'язок, такі як підключення до громадських мереж Wi-Fi, що є не тільки не зручним, а й небезпечним вирішенням проблеми.

3. Проблеми з концентрацією уваги. Сучасне покоління дітей вже має низку проблем з концентрацією уваги, що зумовлено безконтрольним споживанням різного роду контенту. Вчителю може бути важко дати дітям інформацію, якщо вони не спроможні її сприймати.

4. Низький рівень цифрової грамотності. На жаль, існують випадки, коли вчителі не вміють користуватися сучасними технологіями. Вони або не зацікавлені у застосуванні новітніх засобів навчання, або їм потрібно більше часу для опанування нових платформ.

Таким чином, діджиталізація відіграє велику роль у сучасному освітньому процесі та розширює можливості і для учнів, і для вчителів. Сучасні цифрові технології роблять процес навчання більш індивідуалізованим, інтерактивним та мотивуючим. Проте, незважаючи на значимі переваги використання діджиталізації, існують також і недоліки, такі як технічні проблеми, низький рівень цифрової грамотності, можливі проблеми з концентрацією уваги та зменшення комунікації.

Очікується, що діджиталізація розвиватиметься й надалі з розширенням можливостей дистанційного навчання та створенням більш персоналізованих навчальних траєкторій. Однак слід пам'ятати, що технології - це лише інструмент, а їхня ефективність залежить від правильного використання та методичної підтримки кваліфікованими викладачами.

1.3. Навчальна інтерактивна платформа: поняття та основні аспекти

Інтерактивні навчальні платформи суттєво змінили підхід до вивчення мови, зокрема граматики англійської мови, що часто є викликом для учнів середньої ланки шкільної освіти. Реформа освіти «Нова українська школа» ставить акцент на важливості формування мовних компетентностей, зокрема комунікативних навичок. Граматика англійської мови разом з її складними часовими формами нерідко здається учням незрозумілою і надто абстрактною, особливо в порівнянні з українською. Традиційні методи навчання часто виявляються недостатньо ефективними для подолання цих труднощів, що створює потребу в інноваційних рішеннях, які сприяють кращому розумінню й засвоєнню матеріалу.

Інтерактивні платформи Kahoot, LearningApps та інші мультимедійні інструменти відкривають нові можливості: вони залучають учнів за допомогою ігрових елементів, миттєвого зворотного зв'язку та індивідуалізації підходу. Це дозволяє не просто вивчати правила, а взаємодіяти з матеріалом у доступній та захопливій формі. Миттєвий зворотний зв'язок особливо корисний, адже він допомагає учням виправляти свої помилки, що сприяє глибшому розумінню граматичних структур і закріпленню знань.

Інтерактивні платформи також дають можливість використовувати різноманітні аудіо- та відеоресурси, які допомагають учням краще опанувати складні теми завдяки різним форматам подання інформації. А електронні підручники й навчальні додатки спрощують доступ до матеріалу.

Сучасні інформаційні технології суттєво змінюють усі сфери суспільного життя, і освіта не є винятком. Все дедалі більшої популярності набувають навчальні інтерактивні платформи, що забезпечують нові можливості для організації навчального процесу, роблячи його гнучким, доступним і персоналізованим. Перехід до цифрових форматів освіти став не лише реакцією на прогрес, але й викликаний глобальними проблемами,

такими як пандемія COVID-19, яка пришвидшила впровадження дистанційного навчання в усьому світі та повномасштабне вторгнення росії на територію України.

Навчальна інтерактивна платформа – це більше ніж онлайн-ресурс, де розміщуються навчальні матеріали, це засіб, який сприяє активній взаємодії між учасниками освітнього процесу: учнями та вчителями. Вона дозволяє застосовувати сучасні освітні підходи, такі як змішане та адаптивне навчання, і використовувати різні формати контенту – відео, інтерактивні вправи, тести, віртуальні лабораторії. Завдяки цьому навчання стає більш інтерактивним і цікавим для дітей, що підвищує їхню мотивацію та залученість.

У сучасних умовах навчальні платформи стають важливим інструментом у забезпеченні освіти. Вони дозволяють навчатися в будь-який час і з будь-якої точки світу, маючи лише доступ до Інтернету. Важливим аспектом є також можливість індивідуалізації навчального процесу: адже тепер стало набагато легше підлаштувати навчальні завдання під потреби та темп кожного учня.

У цьому підрозділі ми детально розглянемо поняття навчальної інтерактивної платформи та її основні аспекти, зокрема інтерактивність, зворотний зв'язок, адаптивність, соціальну взаємодію та мобільність. Розуміння цих компонентів дозволить оцінити роль інтерактивних платформ у сучасній освіті та їх вплив на якість навчання і майбутні перспективи освітнього процесу.

Виходячи з назви, ми розуміємо, що навчальна інтерактивна платформа поєднує в собі характеристики як навчальні, так і інтерактивні. Розглянемо їх детальніше.

Навчальна платформа - це інтегрований набір інтерактивних онлайн-сервісів, які надають вчителям, учням, батькам та іншим учасникам освітнього процесу інформацію, інструменти та ресурси для підтримки та покращення надання освіти та управління нею[54].

Інтерактивна платформа – це інформаційно-технологічний засіб, який дозволяє користувачам взаємодіяти між собою або з комп'ютерною системою. Простіше кажучи, це платформа, на якій користувачі можуть обмінюватись інформацією, спілкуватися та виконувати різні операції з додатками та сервісами [23].

Лісова Ю. та Клименко О. визначають такі переваги використання інтерактивних платформ [18]:

- 1) Підвищення мотивації та зацікавленості до навчання;
- 2) Можливість інтерактивного використання словників та довідників;
- 3) Дозволяє адаптувати навчальних завдань до відповідного рівня знань;
- 4) Дозволяють позбутися нерозуміння матеріалу та пробілів у знаннях.

Ланських О., Дернова Т., Рябцева І. визначають такі основні критерії відбору інтерактивних платформ, що визначають їх доступність та функціональність у межах навчання англійської мови[17]:

- 1) Простий та зрозумілий інтерфейс;
- 2) Методично-обґрунтований підбір контенту – запропоновані завдання повинні розвивати конкретні компетентності та навички учнів;
- 3) Інтерактивність – взаємодія з іншими учасниками процесу навчання;
- 4) Доступність – велика кількість безкоштовних матеріалів, що забезпечує доступність освіти для усіх, незалежно від будь-яких факторів;
- 5) Різноманітність завдань – варіативність завдань, спрямованих на усі види навчальної діяльності;
- 6) Миттєвий зворотній зв'язок;
- 7) Можливість поповнення бази завдань іншими користувачами.

Розглянемо детальніше платформи, які були використані у дослідженні:

- 1) Learning Apps – це безкоштовна платформа, за допомогою якої можна створювати інтерактивні модулі для підтримки процесу навчання, або обрати вже наявні ігор, створених іншими користувачами.

Для створення вправи необхідно обрати потрібний формат. LearningApps пропонує 21 шаблон: знайти пару, класифікація, числова пряма, просте упорядкування, вільна текстова відповідь, фрагменти зображення, вікторина з однією відповіддю, завдання на заповнення пропусків, пазл, кросворд, знайти слова, карта, вгадай слово, «парочки», «скачки», «Де це?» [45]

Платформу можна використовувати для закріплення матеріалу та перевірки знань. Відрізняється доволі простим інтерфейсом.

Переваги використання у навчальному процесі:

- 1) Навчання відбувається у режимі прямої взаємодії учня з платформою;
- 2) Дозволяє урізноманітнити уроки, що робить їх більш захоплюючими;
- 3) Підвищує мотивацію учнів до навчання, заохочує до активності на уроках.
- 4) Може використовуватись для уроків будь-якої ланки шкільної освіти;
- 5) Підтримує використання мультимедіа, дозволяє додавати зображення, аудіо- та відеоматеріали;

Educarplay – безкоштовна інтерактивна платформа, яка дозволяє користувачам створювати безліч мультимедійних онлайн-завдань. Вчителі можуть або створювати власні ресурси, або обрати з бази завдань, що були створені іншими користувачами. Завдання, створені на платформі, можна застосовувати на будь-якому етапі уроку: як розминка, практична частина або тестування.

Платформа містить 18 безкоштовних шаблонів для створення завдань таких як кросворди, вікторини, завдання на відповідність, заповнення пропусків, тощо.

Платформа дозволяє додавати зображення та аудіофайли, що робить її інклюзивною для користувачів з обмеженими можливостями.

Vaamboozle – це інтерактивна навчальна платформа, яка дозволяє створювати ігри, поділяти учнів на команди та змагатися у вікторинах. Гра спрямована на розвиток умінь працювати в команді, здорового суперництва та підвищення мотивації до навчання.

Простий інтерфейс дозволяє з легкістю створювати ігри з будь-якої теми та для всіх рівнів знань мови та з будь-якою ціллю. Його можна використовувати як мотиваційну хвилинку, аби налаштувати учнів на роботу. Також Vaamboozle має такі функції як додаткові бали та пастки, що можуть зробити гру більш захопливою і цікавою. Платформа має потенціал для розвитку в учнів організованості, що позитивно впливає на навчальні цілі та досягнення [50].

JeopardyLabs – це онлайн-конструктор вікторин у стилі американської телевізійної гри “Jeopardy!” Користувачі платформи можуть створювати тематичні вікторини з будь-яких предметів та тем цілком безкоштовно та без реєстрації.

Простота платформи підходить для учнів будь-якої вікової категорії. Її можна використовувати для перевірки знань, командної гри чи закріплення певної теми. Платформа дозволяє поділити учнів на команди.

Wordwall – це інтерактивна навчальна платформа, що дозволяє користувачам створювати завдання у вигляді ігор, тестів, вікторин, тощо. Її можна використовувати для учнів будь-якої вікової категорії. Великим плюсом у використанні платформи Wordwall є те, що вона автоматично перевіряє відповіді, надані учнями, що забезпечує миттєвий зворотній зв'язок. Також платформа містить в собі бібліотеку матеріалів, що були створені іншими користувачами.

Використання інтерактивних навчальних платформ може задовольнити різні освітні потреб учнів, забезпечуючи розвиток їхніх граматичних здібностей. Крім того, застосування платформ позитивно впливає на розвиток інших компетентностей учнів, такі як уміння працювати в команді, критичне мислення та уважність.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

У сучасному освітньому просторі інтерактивні навчальні платформи займають важливе місце, забезпечуючи нові можливості для організації навчального процесу. Їх впровадження є результатом політичної ситуації в країні, глобальної діджиталізації освітнього процесу та необхідності адаптації освітніх підходів до вимог інформаційного суспільства. Вивчення граматики англійської мови, яка традиційно вважається складною для учнів середньої школи, стає доступнішим завдяки інноваційним рішенням, що поєднують ігрові елементи та інтерактивний контент.

ГраMATика англійської мови становить виклик для учнів через свої численні винятки, складні часи та правила. Традиційні методи навчання, такі як дедукційний метод та граMATико-перекладний, з їх завданнями на відтворення завчених граMATичних правил часто не дають очікуваних результатів, оскільки учні швидко втрачають інтерес і мотивацію. Проблеми стають особливо гострими через абстрактність граMATичних понять, що ускладнює їх розуміння і практичне застосування.

Діджиталізація стала важливим інструментом у сучасному освітньому процесі. Вона суттєво розширила можливості для вивчення англійської мови, зокрема граMATики, оскільки вона створює інтерактивне, персоналізоване та мотивуюче середовище для учнів.

Інтерактивні платформи, такі як Kahoot, LearningApps, Educaplay та інші, змінюють підхід до вивчення граMATики, роблячи процес навчання динамічним, доступним і цікавим. Головна перевага цих платформ полягає в їхній здатності поєднувати інтерактивний контент із миттєвим зворотним зв'язком, що допомагає учням швидко ідентифікувати та виправляти свої помилки. Завдяки цьому процес навчання стає більш ефективним, адже учні краще розуміють і закріплюють граMATичні правила.

Ігрові елементи, що застосовуються на інтерактивних платформах, значно підвищують мотивацію учнів. Вони перетворюють вивчення граMATики на цікаве заняття, яке викликає позитивні емоції і стимулює

активну участь. Крім того, можливість використовувати мультимедійні ресурси (відео, аудіо, зображення) робить навчальний процес більш різноманітним і сприяє кращому сприйняттю матеріалу.

Важливо розуміти, що цифрові технології не можуть замінити компетентного вчителя, а лише доповнюють та урізноманітнюють його роботу, але це можливо за умови високого рівня комп'ютерної грамотності викладача.

Серед основних переваг інтерактивних платформ можна виділити:

Гнучкість і доступність, адже учні можуть навчатися будь-де і будь-коли, що особливо важливо в умовах дистанційного навчання або під час кризових ситуацій, таких як пандемія чи воєнний час.

Завдання можуть бути адаптовані до рівня знань і темпу навчання кожного учня, що забезпечує персоналізований підхід.

Миттєвий зворотний зв'язок сприяє оперативному виправленню помилок та глибшому розумінню матеріалу.

Використання інтерактивних платформ сприяє розвитку командної роботи, здорового суперництва і комунікативних навичок.

Завдяки багатству шаблонів і форматів учні мають можливість виконувати вправи на всі види мовленнєвої діяльності (говоріння, аудіювання, читання та письмо).

Значний внесок інтерактивних платформ у розвиток мовних компетентностей учнів є очевидним. Проте, для їхнього ефективного застосування необхідно враховувати освітні потреби учнів, особливо в умовах воєнного часу. Гнучкість платформ дозволяє підтримувати освітній процес навіть у найскладніших умовах, забезпечуючи доступ до навчальних матеріалів та спілкування з учителями.

Попри численні переваги, інтерактивні платформи також мають свої обмеження. Наприклад, вони можуть вимагати значних технічних ресурсів та доступу до інтернету, що не завжди можливо в окремих регіонах або у сім'ях з обмеженими ресурсами. Також необхідно враховувати, що надмірне

використання технологій може призвести до зниження мотивації, якщо інтерактивність перестає бути новинкою.

Отже, інтеграція цифрових технологій у навчальний процес є не просто популярною тенденцією, а й потребою для сучасної освіти. Інтерактивні навчальні платформи відкривають широкі можливості для вдосконалення процесу навчання англійської граматики. Їх використання сприяє підвищенню мотивації учнів, покращенню засвоєння матеріалу та розвитку ключових компетентностей. Разом із тим, ефективність цих платформ залежить від грамотного і збалансованого підходу до їхнього впровадження. Для досягнення найкращих результатів інтерактивні технології мають доповнювати традиційні методи навчання, створюючи гармонійний і сучасний освітній процес.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ УЧНІВ 6 КЛАСУ ПІД ЧАС ВІЙНИ

2.1. Психосоціальна характеристика молодшого підліткового віку

Успішна організація навчального процесу вимагає врахування психосоціальних особливостей дітей молодшого підліткового віку, особливо в умовах стресу та нестабільності, спричинених війною. Діти віком 11-12 років проходять складний етап розвитку, який характеризується як психологічними, так і соціальними змінами. Саме в цей період формуються основи їхньої особистості, розвивається емоційна сфера та потреба у соціальній взаємодії. Урахування цих особливостей допомагає створити ефективне навчальне середовище, що задовольняє їхні потреби та мотивує до навчання.

Хоча підліток формально залишається учнем, перехід з початкової до основної школи приносить суттєві зміни в його навчальному житті: збільшується кількість предметів, навчальне навантаження. Підліткам доводиться взаємодіяти з більшою кількістю вчителів, і потрібно адаптуватися до вимог та методів кожного з вчителів. Природньо, ці зміни впливають на ставлення учнів до школи та навчального процесу [6].

Шостий клас характеризується стрімким зростанням пізнавальної активності та допитливості. Цей віковий період можна назвати «піком допитливості», проте ця допитливість може швидко зникнути і підліток змінює предмет інтересу [20].

Шведський психолог Жан Піаже виявив такі зміни у мисленні підлітків [6]:

- 1) Перехід від сприйняття конкретних предметів до абстрактного мислення;
- 2) Здатність групувати різні об'єкти та аналізувати нові комбінації предметів і категорій;
- 3) Використання абстрактної мови та вміння порівнювати різні ідеї;

- 4) Розвиток логічного мислення;
- 5) Розвиток аналітичних здібностей.

Підлітковий вік відомий своїми «емоційними гойдалками». В цей період повністю переформується емоційна сфера та формується система мислення [22].

Психосоціальні фактори розвитку підлітка пов'язані з тим як підліток відчуває та визначає своє місце у суспільстві. На перший план виходять роздуми про майбутнє: вибір професії, реалізація власних амбіцій, використання наявних можливостей. Емоційна сфера характеризується відчуттям «дорослості», що створює потребу в незалежності від дорослих [29].

Повномасштабне вторгнення росії на територію України сильно вплинуло на розвиток підлітків. Соціальні дослідження та опитування показують, що 29% з опитаних підлітків припинили планувати майбутнє і вирішили визначити його вже після закінчення війни [38].

Під час війни особливо актуальною стає необхідність сформувати стресостійкість у дітей-підлітків. Рівень стресостійкості залежить від здатності людини об'єктивно оцінювати ситуацію та можливості, контролювати себе та знаходити рішення в екстремальних ситуаціях, не завдаючи шкоди власному здоров'ю. В цей час надзвичайно важливими стають підтримка сім'ї та психологічна допомога [10].

Соціальний розвиток і відносини з однолітками зазнають суттєвих змін саме у віці 11–12 років. У цей період дружба помітно змінюється, діти активніше залучаються до ігор, які вимагають уміння вести переговори та вирішувати конфлікти [43]. Цей процес сприяє розвитку ключових соціальних навичок, таких як емпатія та здатність до співпраці. Оскільки діти більше часу проводять у колі однолітків, їхній вплив стає важливим фактором у формуванні поведінки та самооцінки [31]. Такі зміни у соціальних зв'язках і зростання ролі впливу однолітків відіграють важливу роль у визначенні місця підлітка у соціумі. Таким чином, успішна взаємодія

на цьому етапі може сприяти підвищенню соціальної компетентності та зміцненню дружніх стосунків.

Соціальна сфера також постраждала під впливом війни. Підлітковий вік характеризується посиленням потреби у спілкуванні з однолітками. Через дистанційне навчання або переміщення внаслідок війни ця потреба часто залишається незадоволеною.

Учні починають прагнути більшої незалежності, однак їм все ще потрібна підтримка дорослих, особливо в умовах невизначеності.

Формування особистості та самосприйняття набуває визначального значення у дітей віком 11–12 років. У цей період вони починають досліджувати, ким є, часто виражаючи свою сутність через твердження на кшталт «Хто я?» «Ким я хочу стати?», що відображає їхню взаємодію з освітнім і соціальним середовищем [32]. Процес такого самопізнання супроводжується глибокими роздумами про сенс існування, особисті переконання та життєві цілі, які стають важливими складовими сприйняття підлітками самих себе. Розвиток самосвідомості та самооцінки у цьому віці створює передумови для формування моральних принципів і особистих цінностей, які потім відіграють ключову роль у побудові нової ідентичності [2]. Вирішуючи ці складні питання, діти прокладають собі шлях до більш свідомого входження у підлітковий період і доросле життя.

Взаємини між братами та сестрами відіграють ключову роль у формуванні психосоціальних характеристик дитини [14]. Динаміка цих стосунків може суттєво впливати на емоційний стан і розвиток соціальних навичок дитини. Так, старші брати чи сестри часто приймають роль наставників або опікунів, що сприяє вихованню відповідальності та розвитку лідерських якостей [5]. Водночас молодші діти здебільшого оволодівають навичками адаптації та стійкості. Такі взаємодії створюють умови для вирішення конфліктів, формування співчуття та вдосконалення комунікативних здібностей. У тривалій перспективі зв'язок між братами і сестрами може слугувати важливою системою підтримки, значно впливаючи

на їхнє психосоціальне становлення. Комунікація в сімейному колі також накладає важливий відбиток на психосоціальний розвиток дитини. Відверте та конструктивне спілкування заохочує дітей висловлювати свої почуття, думки й потреби, тим самим створюючи атмосферу довіри, безпеки та приналежності. Коли батьки активно слухають дитину й визнають її емоції, це сприяє формуванню емоційного інтелекту і самосвідомості [12]. З іншого боку, негативні моделі спілкування в родині можуть викликати відчуття ізоляції, нерозуміння чи занижену самооцінку у дітей. Наприклад, постійна критика або негативні зауваження здатні породити проблеми із самосприйняттям і ускладнити взаємодію з однолітками [25]. Таким чином, якість комунікації впливає не лише на кожну окрему дитину, а й на загальну атмосферу в сім'ї, залишаючи слід у психосоціальному розвитку дитини в підлітковому періоді та дорослому житті [35].

Взаємини між вчителями та учнями є ключовими для психосоціального розвитку дітей 11–12 років. Саме в цьому віці діти стикаються з викликами складного соціального середовища, і підтримка з боку вчителів суттєво впливає на формування їхньої самооцінки та ідентичності [26]. Коли викладачі створюють сприятливу атмосферу, учні більш вмотивовані до навчання, почуваються впевненішими у своїх можливостях і здобувають позитивний досвід спілкування. У протилежному випадку, з відсутністю підтримки та розуміння, у дітей може виникати тривожність і почуття неадекватності, що негативно позначається на їхньому академічному успіху. Підтримуючи ініціативу дітей та визнаючи їхні унікальні здібності, вчителі сприяють їхньому розвитку, формуючи важливе відчуття самостійності, що є основою для загального психосоціального благополуччя.

Булінг і соціальна домінантність стають поширеними явищами під час переходу до підліткового віку, відчутно впливаючи на розвиток дитини [11]. У цей період швидкий розвиток стосунків між однолітками призводить до формування лідерів групи та ізольованих «аутсайдерів» [16]. Ця динаміка напряду зачіпає самооцінку дітей, адже їхня роль у соціальній ієрархії

визначає спосіб сприйняття себе. Для багатьох підтвердження друзями їхніх особистих якостей, умінь і знань стає критичним елементом становлення особистості в цей період. Саме тому школи мають активно впроваджувати антибулінгові програми та заохочувати інклюзивність, спрямовуючи зусилля на зменшення негативного впливу булінгу й розвиток здоровішого середовища для спілкування між однолітками.

Позашкільна діяльність відіграє надзвичайно важливу роль у соціальній інтеграції та особистісному розвитку дітей цього вікового періоду. Участь у спортивних секціях, клубах або інших групових заходах відкриває дітям нові можливості для дослідження інтересів і побудови соціальних зв'язків поза межами шкільного навчання [15]. Такі активності сприяють формуванню командного духу, розвитку навичок спілкування та допомагають знаходити друзів на основі спільних інтересів, а не лише успішності у навчанні. Крім того, ці заходи формують у дітей моделі соціально прийнятної поведінки та важливі цінності, необхідні для функціонування в складнішому соціальному середовищі. Здобуваючи досвід у позашкільних активностях, діти розвивають базові соціальні навички та визначають власну ідентичність, що безпосередньо сприяє їхньому психосоціальному благополуччю [7].

Навчання в школі формує особистість підлітка. Особливе місце приділяється тим видам навчальної діяльності, які можуть зробити підлітка дорослішим у власних очах. Привабливими стають самостійні форми занять, коли вчитель лише допомагає йому. Велике значення має подача матеріалу вчителем, вміння захоплено і доступно пояснити матеріал, посилює мотивацію навчання, пов'язане з якістю викладання [24].

Оскільки у підлітків змінюється ставлення майже до усього в школі, це також стосується і вивчення англійської мови. Учні 5-6 класів проявляють помітну відразу до звичайних та повторюваних навчальних завдань. В цьому віці комунікація набуває особливого значення - вона трансформується у головний інструмент пізнання навколишнього світу. Важливо відзначити, що

це пізнання стає більш сфокусованим та цілеспрямованим, при цьому підлітки активно формують та висловлюють власні судження про отриману інформацію.

Враховуючи ці особливості, навчальний процес потребує суттєвого збагачення творчими комунікативними завданнями. Такі завдання мають заохочувати учнів до активного обміну інформацією, розвивати їхню здатність надавати емоційну підтримку під час спілкування, брати участь у конструктивних дискусіях та аналізувати власні думки й дії. Саме такий підхід відповідає природним потребам учнів цього віку та сприяє їхньому ефективному навчанню [27].

Психосоціальні особливості дітей віком 11-12 років мають як вагомні переваги, так і певні виклики. У цьому віці діти активно розвивають соціальні навички, емоційну свідомість та когнітивні можливості, проте часто зіштовхуються з труднощами, такими як тиск однолітків, емоційна нестабільність і навчальні навантаження. Відкрите спілкування та навчання дітей ефективним стратегіям подолання труднощів стають ключовими засобами підтримки з боку батьків і педагогів. Такий підхід дає змогу пом'якшувати можливі обмеження у розвитку, сприяючи успішному прогресу дітей на цьому важливому етапі становлення.

Узагальнюючи, можна зазначити, що психосоціальний розвиток дітей цього вікового періоду формується під впливом багатьох чинників, серед яких емоційна саморегуляція, взаємини з однолітками й процес пошуку самоідентичності.

Дітям у цьому віці характерна зростаюча здатність контролювати свої емоції та виражати їх, що сприяє побудові здорових соціальних зв'язків. Значний вплив має сімейне середовище: стиль виховання, відносини між братами і сестрами помітно впливають на соціальні вміння та емоційне благополуччя дітей. Вагому роль відіграє також школа: взаємодія з учителями, досвід булінгу або позашкільна діяльність можуть як сприяти соціальній інтеграції, так і перешкоджати їй. Усвідомлення цих аспектів є

життєво необхідним для батьків, педагогів і опікунів у створенні умов для гармонійного психосоціального розвитку дитини. Забезпечуючи підтримку у формуванні позитивних взаємин і сприятливого середовища, ми сприяємо дітям у подоланні викликів їхнього віку та допомагаємо стати добре адаптованими особистостями.

2.2. Освітні потреби та перешкоди для успішного навчання українських школярів в умовах воєнного часу

Повномасштабне вторгнення РФ на територію України надзвичайно сильно вплинуло на життя українців. Майже щодня лунають повітряні тривоги, і діти повинні ховатись в укриттях, заради збереження власного життя. Подібні умови зачепили не лише повсякденне життя, а й процес та якість навчання. Війна призвела до величезної кількості освітніх втрат серед учнів середньої школи. І оскільки війна ще не закінчилася, проблема, як задовольнити освітні потреби дітей, залишається актуальною. Багато дітей були вимушені покинути свої домівки та школи, та почати адаптуватися до нових умов життя, будь то у інших областях України, чи за кордоном. Усе це призводить до значних втрат у навчанні та психологічному благополуччі. Безпосередні наслідки таких умов проявляються у вигляді підвищеної тривоги, перерваних навчальних програм і відсутності доступу до основних освітніх ресурсів, які є критично важливими для сприяння стабільному навчальному середовищу. Більше того, ситуація, пов'язана з війною, загострила існуючі розбіжності в системі освіти, в результаті чого вразливі верстви населення — наприклад, діти з малозабезпечених сімей або діти з обмеженими можливостями — стикаються з ще більшими перешкодами. У відповідь на ці виклики педагогам доводиться шукати нові підходи для того, щоб адаптувати навчання до нових реалій, забезпечуючи дітям стійкість і підтримку.

Освітні прогалини є наслідком розбіжностей між рівнем знань учня та бажаним рівнем, що встановлюється освітніми програмами. Вони виникають внаслідок порушення нормального звичного навчального процесу, що призводить до неповного засвоєння навчального матеріалу. [39].

Специфічні освітні потреби українських школярів у воєнний час є багатогранними та вимагають комплексного підходу, що стосується як академічних, так і емоційних проблем. Діти, які були вимушені покинути

свої будинки та переїхати до іншої області, а то й за кордон, стикаються з проблемою адаптації до нових умов. Крім академічних перешкод, психологічний вплив воєнної травми глибоко впливає на їх здатність функціонувати в школі, що вимагає надійної системи підтримки, яка включає психологічну та педагогічну допомогу [47]. Щоб належним чином задовольнити ці потреби, навчальні заклади повинні надавати не лише академічну підтримку, а й надавати пріоритет психологічному здоров'ю цих дітей, пропонуючи індивідуальні психологічні консультації [1]. Вирішення цих складних потреб вимагає скоординованих зусиль освітян, адміністраторів та громадських ресурсів, щоб українські школярі отримували всебічну підтримку, необхідну для їхнього освітнього та емоційного розвитку під час війни.

Поточна ситуація в Україні серйозно вплинула на систему освіти, що зумовило необхідність переходу до стратегій дистанційного навчання, щоб зберегти безперервність навчання в умовах війни. [41]. Цей перехід до дистанційного навчання висвітлив значні проблеми, які потребують вирішення, такі як розвиток цифрових компетенцій і забезпечення справедливого доступу до технологій [42]. Незважаючи на ці перешкоди, засоби дистанційного навчання виявилися ефективними для підтримки якості освіти, коли їх ефективність була перевірена ще під час пандемії коронавірусу [19]. Крім того, російська військова агресія завдала значних збитків освітній інфраструктурі: близько 3800 закладів постраждали від обстрілів і бомбардувань, 365 з них були повністю зруйновані, що ще більше ускладнило надання якісної освіти [37]. У відповідь українські навчальні заклади були змушені впроваджувати інновації та адаптувати свої методики, включаючи гнучкі та експериментальні підходи, щоб задовольнити мінливі потреби студентів у такі неспокійні часи [41].

Повномасштабне вторгнення змусило школярів стикатися з цілою низкою проблем у власному навчанні. Однією з головних перешкод є низька якість освіти, що пропонується багатьма навчальними закладами, що

посилюється недостатнім доступом до освітніх ресурсів [3]. Ця фундаментальна проблема загострюється через брак підручників та інших основних освітніх інструментів, які є критично важливими для ефективного навчання, але залишаються дефіцитними через війну [28].

В умовах війни багато шкіл зазнали руйнувань або стали тимчасово недоступними, що призвело до переміщення великої кількості учнів та викладачів. Ця ситуація викликала необхідність в запровадженні нових форматів навчання, зокрема дистанційного. Важливо врахувати, що не всі учні мають рівний доступ до технологій, що робить питання цифрової нерівності критично важливим. Діти з малозабезпечених сімей або ті, хто має особливі освітні потреби, стають ще більш уразливими. Відсутність доступу до технологій, таких як ноутбуки, планшети чи стабільний інтернет, значно ускладнює можливість ефективно брати участь у дистанційному навчанні.

Крім того, ситуація погіршується значною кількістю вчителів, які не мають належної підготовки або не мають необхідних повноважень, що підриває якість навчання та залишає студентів без керівництва, необхідного для досягнення успіху [36]. Взаємодія цих факторів створює складне освітнє середовище, яке потребує термінового втручання, щоб гарантувати, що українські школярі зможуть продовжувати свою освіту серед триваючих потрясінь. Вирішення цих проблем вимагає скоординованих зусиль для підвищення якості освіти, підвищення кваліфікації вчителів, забезпечення доступності необхідних навчальних матеріалів.

Крім того, в умовах воєнного стану існують серйозні перешкоди для формування стабільного освітнього середовища. Вже згадане питання інфраструктури шкіл, відсутність кваліфікованих педагогічних кадрів та проблеми з постачанням навчального обладнання лише поглиблюють труднощі. Школи змушені створювати нові програми, які зможуть врахувати специфічні потреби учнів, включаючи інтеграцію гуманітарних знань з новими освітніми методиками.

Шкільна освіта має потенціал не лише передати знання, але й формувати цінності, підтримувати громади та сприяти соціальній згуртованості. Створення інклюзивного навчального середовища для всіх дітей, незалежно від їхнього походження, є важливою метою в умовах, коли весь суспільний лад потребує відновлення.

Таким чином, усупереч численним викликам, перед якістю освіти, стоять серйозні завдання, які можуть бути вирішені лише спільними зусиллями держави, освітян, громадських організацій та самих учнів і батьків. Важливість уважного підходу до вирішення освітніх потреб українських школярів в умовах війни підкреслює потребу в колективних зусиллях для створення більш стабільної, безпечної та ефективної освітньої системи, здатної адаптуватися до швидко змінюваних обставин.

2.3. Порівняльний аналіз актуальних навчальних платформ в контексті вивчення граматики англійської мови

У сучасному освітньому просторі вивчення англійської мови набуває дедалі більшої актуальності, особливо коли мова йде про опанування граматичних структур. Саме тому дослідження та порівняння навчальних онлайн-платформ стає важливим інструментом для ефективно організації освітнього процесу. Серед розмаїття освітніх інструментів особливої уваги заслуговують такі платформи, як Kahoot, LearningApps, Wordwall, Vaamboozle, Educaplay та JeopardyLabs, кожна з яких має унікальні характеристики та підходи до вивчення англійської граматики.

Однією з ключових особливостей Kahoot є його здатність перетворювати навчання на змагання, що стимулює учнів до активної участі. Система дозволяє викладачам створювати захоплюючі вікторини та тести, спрямовані на перевірку граматичних навичок. Платформа пропонує різноманітні формати завдань: множинний вибір, встановлення відповідностей, введення правильної форми слова. Цей онлайн-ресурс забезпечує інтерактивність і миттєвий зворотний зв'язок, що особливо важливо для вивчення граматики. Наприклад, під час роботи з граматичними тестами учні можуть миттєво бачити правильні відповіді, що сприяє кращому запам'ятовуванню правил. Водночас Kahoot орієнтований на групову роботу, що розвиває соціальні навички учнів і стимулює здорову конкуренцію. Проте, обмежена гнучкість формату завдань може не завжди задовольняти потреби індивідуального навчання, особливо якщо учень прагне глибше опрацювати складні граматичні конструкції.

LearningApps, у свою чергу, пропонує широкий спектр завдань, які охоплюють різні аспекти вивчення мови, включно з граматиною. Унікальність LearningApps полягає в можливості миттєвої перевірки правильності виконання завдань та отриманні детальних пояснень. Крім того, користувачі мають змогу не лише використовувати готові вправи, але й

створювати власні, що робить платформу надзвичайно гнучким інструментом для вчителів.

Її основною перевагою є можливість створювати індивідуальні вправи, які враховують конкретні потреби учнів. Ця платформа дозволяє інтегрувати мультимедійні ресурси, що сприяє кращому сприйняттю матеріалу. Завдяки гнучкості LearningApps може бути використана як для самостійної роботи учнів, так і для групових занять. Однак, певна технічна складність у створенні завдань може стати перешкодою для вчителів, які не мають достатнього досвіду роботи з платформою.

Wordwall є ще однією популярною платформою, що відзначається простотою у використанні. Вона представляє собою потужний освітній ресурс з величезною кількістю інтерактивних шаблонів для вивчення англійської граматики. Платформа дозволяє створювати різноманітні типи вправ: від класичних тестів до повністю ігрових форматів. Важливою перевагою Wordwall є можливість швидкої адаптації матеріалів під конкретні освітні потреби. Викладачі можуть легко налаштовувати складність завдань, додавати мультимедійний контент та забезпечувати персоналізований підхід до вивчення мови.

Функціонал ресурсу дозволяє створювати інтерактивні завдання за кілька хвилин, що є важливим у контексті обмеженого часу на підготовку до уроків. Wordwall підтримує різноманітні формати завдань, що робить її корисною для вивчення граматики в ігровій формі. Наприклад, учні можуть виконувати вправи на узгодження форм дієслів у різних часах або на визначення правильного порядку слів у реченнях. Проте, платформа має певні обмеження щодо безкоштовного доступу до інструментів, що може ускладнювати її використання в деяких школах.

Vaamboozle має дещо відмінний підхід до навчання граматики, роблячи акцент на розважальності та емоційному залученні студентів. Вона є ідеальним інструментом для створення змагальних вправ, що підвищують мотивацію учнів до вивчення граматики. Платформа пропонує ігрові

формати, де граматичні правила вивчаються через захоплюючі квести, вікторини та змагання. Основна перевага Vaamboozle полягає в тому, що вона перетворює навчання на справжню гру, де студенти навіть не усвідомлюють, що активно опановують складні мовні конструкції.

Завдяки інтеграції з іншими ресурсами Vaamboozle дозволяє проводити заняття як в аудиторії, так і в дистанційному форматі. Основна перевага платформи полягає у можливості адаптувати завдання до рівня складності учнів, що сприяє більш ефективному засвоєнню граматичних правил. Водночас обмеженість функціоналу порівняно з іншими платформами може обмежувати її застосування в окремих аспектах навчання.

Educarplay надає значно ширші можливості для створення інтерактивних завдань. Особливістю Educarplay є глибока аналітика результатів, яка дозволяє викладачам та студентам простежувати динаміку навчального прогресу. Крім того, платформа підтримує мультимовний режим, що робить її зручною для студентів з різних країн.

Платформа дозволяє створювати не лише класичні вправи на граматику, але й більш складні завдання, такі як аудіо-відео диктанти, кросворди або завдання на співставлення. Це сприяє розвитку всіх чотирьох видів мовленнєвої діяльності: слухання, читання, говоріння і письма. Проте, для використання повного функціоналу потрібна підписка, що може бути недоступним для деяких шкіл.

JeopardyLabs, на відміну від інших платформ, орієнтований на створення завдань у форматі вікторини. Такий підхід сприяє розвитку критичного мислення та дозволяє учням закріплювати граматичні знання в нестандартний спосіб. Платформа забезпечує високу інтерактивність та активну участь учнів у навчальному процесі. Ресурс дозволяє створювати тематичні ігри з різними категоріями питань, де кожне завдання має різну складність і бальну вартість. JeopardyLabs є ідеальним інструментом для повторення матеріалу і підготовки до тестів, оскільки дозволяє організувати навчання у формі гри. Проте, її функціонал не завжди підходить для

детального розгляду складних граматичних конструкцій, що може обмежувати її використання у певних темах.

Порівнюючи ці платформи, можна зробити висновок, що кожна з них має свої унікальні особливості та переваги, які можуть бути використані для досягнення різних навчальних цілей. Kahoot і JeopardyLabs є ідеальними для створення ігрового середовища та підтримки мотивації учнів, тоді як LearningApps і Educaplay забезпечують гнучкість та різноманітність завдань та пропонують широкий функціонал для створення власних навчальних матеріалів. Wordwall та Vaamboozle пропонують зручний і швидкий спосіб створення інтерактивного контенту, що особливо цінується в умовах інтенсивного навчального процесу.

Важливо зазначити, що жодна з платформ не є універсальним рішенням для вивчення англійської граматики. Кожна має свої переваги та обмеження. Найефективнішим підходом буде комбіноване використання різних інструментів, що дозволить урізноманітнити процес навчання та підтримувати високу мотивацію студентів.

При виборі платформи слід враховувати індивідуальні особливості учнів, рівень їхньої підготовки, вікову категорію та особисті переваги. Сучасні онлайн-інструменти надають унікальні можливості для персоналізації навчального процесу, роблячи вивчення англійської граматики не лише ефективним, але й захоплюючим.

Таким чином, вибір платформи залежить від конкретних потреб учнів та цілей, які ставить перед собою вчитель. Наприклад, для початкового етапу вивчення граматики найкраще підходять Kahoot та Vaamboozle, оскільки вони дозволяють у цікавій формі ознайомити учнів з базовими правилами. Для поглибленого вивчення складних граматичних конструкцій варто використовувати LearningApps або Educaplay, які забезпечують більш детальне опрацювання матеріалу.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що представлені навчальні платформи є потужними інструментами для вивчення англійської граматики.

Інтерактивні навчальні платформи суттєво збагачують освітній процес, надаючи вчителям і учням нові можливості для співпраці та саморозвитку. Їх ефективність залежить від правильного вибору інструментів і гармонійного поєднання з традиційними методами навчання. Уміння комбінувати можливості різних платформ дозволяє створити ефективне і сучасне навчальне середовище, яке відповідає вимогам сьогодення та сприяє формуванню ключових компетентностей учнів.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

В умовах воєнного часу підлітки стикаються не лише з навчальними, а й із серйозними психосоціальними викликами, які впливають на їхнє загальне благополуччя. Серед таких викликів – хронічна тривожність, стрес, відчуття нестабільності, втрата соціальних зв'язків, зміна місця проживання та часто – фізична ізоляція від друзів та однолітків. У таких обставинах інтерактивні платформи для навчання англійської мови виконують функцію не лише освітнього, а й психотерапевтичного інструменту, сприяючи подоланню цих труднощів. Ці інструменти відкривають нові можливості для організації навчального процесу, забезпечуючи залучення учнів, персоналізацію завдань та інтерактивність. У контексті граматики англійської мови особливе значення мають платформи, які дозволяють урізноманітнити форми подачі матеріалу та методи перевірки знань.

Одна з ключових переваг інтерактивних платформ – це можливість створювати середовище, де підлітки відчують контроль і передбачуваність. Такі платформи, як Wordwall або LearningApps, пропонують вправи з чіткими інструкціями, структурою та послідовністю, що допомагає учням відновити відчуття стабільності. Для багатьох підлітків це надзвичайно важливо, адже воєнні обставини значною мірою руйнують відчуття безпеки і передбачуваності майбутнього. Завдяки виконанню завдань на таких платформах, учні поступово повертають впевненість у своїх здібностях, що сприяє відновленню емоційного балансу.

LearningApps пропонує значно ширший функціонал, ніж Kahoot, і дозволяє створювати вправи, які охоплюють різні аспекти вивчення мови. LearningApps також підтримує мультимедійний контент, що допомагає учням краще сприймати інформацію. Вона однаково ефективна як для самостійної роботи учнів, так і для групових занять. Завдяки можливості додавання детальних пояснень до відповідей, платформа стає незамінним інструментом для вивчення складних граматичних правил. Однак технічна складність у

створенні завдань може стати бар'єром для викладачів, які не мають достатнього досвіду роботи з онлайн-ресурсами.

Завдяки цим функціям Wordwall чудово підходить для вивчення граматичних конструкцій в ігровій формі. Учні можуть працювати над завданнями, які спрямовані на узгодження дієслів у різних часах, побудову речень чи аналіз складних структур. Платформа також дозволяє налаштовувати рівень складності завдань відповідно до потреб учнів.

Ігрові платформи, такі як Kahoot або Vaamboozle, також відіграють важливу роль у забезпеченні емоційної розрядки для підлітків. Елементи гри сприяють виділенню ендорфінів, які допомагають знижувати рівень тривожності. Крім того, участь у групових активностях через ці платформи допомагає дітям відчувати зв'язок із ровесниками навіть за умов дистанційного навчання чи перебування в різних регіонах. Це особливо актуально для підлітків, які вимушено переїхали в інші міста чи країни, де вони можуть відчувати ізоляцію через мовний бар'єр або нове середовище.

У контексті вивчення граматики Kahoot дозволяє створювати завдання на вибір правильної відповіді, заповнення пропусків чи встановлення відповідностей. Особливістю платформи є миттєвий зворотний зв'язок, завдяки якому учні одразу отримують інформацію про свої помилки. Це допомагає швидко закріплювати граматичні правила та структури, сприяючи більш ефективному засвоєнню матеріалу. Однак Kahoot здебільшого орієнтований на групову роботу, що може бути недоліком для учнів, які бажають індивідуального підходу чи потребують детального опрацювання складних тем.

Vaamboozle виділяється серед інших платформ своїм акцентом на емоційному залученні учнів. Завдяки ігровому підходу Vaamboozle стимулює інтерес до навчання та допомагає учням засвоювати матеріал у ненав'язливій формі. Платформа підтримує дистанційний формат роботи, що робить її особливо актуальною для сучасних умов навчання. Проте її функціонал дещо

обмежений у порівнянні з іншими платформами, через що її застосування може бути менш ефективним для глибокого опрацювання складних тем.

Окремої уваги заслуговує здатність платформ розвивати когнітивні та емоційні компетентності. Наприклад, Edugarlay надає можливість працювати з інтерактивними кросвордами, диктантами та завданнями на співставлення, що не лише сприяє вивченню граматики англійської мови, а й активізує увагу, пам'ять та логічне мислення. Для підлітків, які переживають труднощі із концентрацією через постійний стрес, це може стати способом поступового відновлення нормальної когнітивної діяльності.

Завдяки підтримці мультимедійного контенту, викладачі можуть створювати завдання, які не лише розвивають граматичні навички, а й покращують аудіювання, читання, говоріння та письмо. Наприклад, учні можуть виконувати аудіо- чи відеодиктанти, розв'язувати кросворди або завдання на співставлення слів і виразів. Особливістю Edugarlay є аналітичний інструмент, який дозволяє відстежувати прогрес кожного учня. Це особливо важливо для викладачів, які прагнуть персоналізувати навчання.

На відміну від інших платформ, JeopardyLabs пропонує вузькоспеціалізований підхід до створення завдань у форматі вікторини. Формат вікторини сприяє розвитку критичного мислення та допомагає учням аналізувати граматичні правила у нестандартний спосіб.

Додатково, ці платформи можуть підтримувати емоційний інтелект підлітків. Наприклад, виконання завдань у групах допомагає розвивати емпатію, співпрацю та вміння вирішувати конфлікти. Це особливо важливо в умовах соціального напруження, коли емоційний стан підлітків часто залежить від підтримки оточуючих. Використання платформ також дозволяє інтегрувати контент, який пов'язаний із розмовами про психологічну стійкість, самодопомогу та взаємопідтримку, що може стати додатковим джерелом підтримки для учнів.

Однак, важливо зазначити, що ефективність таких платформ залежить не лише від їхнього функціоналу, але й від підходу вчителів до їхнього

використання. Наприклад, вчителям слід дбати про те, щоб завдання на платформах не ставали додатковим джерелом стресу для учнів. Перевантаження інформацією або жорсткі дедлайни можуть мати протилежний ефект, викликаючи в учнів відчуття виснаження чи тривоги. Натомість, завдання мають бути адаптовані до рівня підготовки учнів, містити мотиваційні елементи та заохочувати до самостійного пошуку знань.

Також необхідно враховувати, що не всі учні мають рівний доступ до технологій, особливо у регіонах, які постраждали від бойових дій. У таких випадках доцільним є створення альтернативних способів використання платформ, наприклад, завантаження завдань для роботи офлайн або розробка простіших інструментів, які не потребують постійного доступу до мережі.

Загалом, кожна з платформ має свої переваги й недоліки, і їхній вибір залежить від конкретних потреб учнів та цілей навчального процесу. Використання Kahoot та Vaamboozle буде ідеальним для початкового етапу навчання, коли необхідно залучити учнів та викликати у них інтерес до вивчення граматики. Для більш глибокого опрацювання складних граматичних тем варто звернути увагу на LearningApps, Educaplay чи Wordwall, які пропонують більшу гнучкість і різноманітність завдань.

Важливо розуміти, що жодна з платформ не є універсальним рішенням для навчання. Найефективнішим підходом буде комбінування можливостей різних інструментів. Наприклад, використання Kahoot для перевірки базових знань, Wordwall для інтерактивних вправ і Educaplay для поглибленого аналізу матеріалу дозволить створити сучасне й ефективне навчальне середовище. Таким чином, інтерактивні платформи не лише сприяють кращому засвоєнню граматичних правил, але й допомагають формувати ключові компетентності учнів, роблячи процес навчання цікавим і різноманітним.

У підсумку, інтерактивні навчальні платформи можуть бути ефективним засобом підтримки психосоціального благополуччя підлітків у воєнний час. Вони забезпечують можливості для навчання, соціалізації,

емоційної підтримки та розвитку важливих життєвих навичок. Уміння вчителів використовувати ці інструменти з урахуванням психоемоційного стану учнів сприяє формуванню стійких і впевнених особистостей, які зможуть адаптуватися до складних умов та зберігати мотивацію до навчання і саморозвитку навіть у найважчі часи.

РОЗДІЛ 3. ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ У ПОДОЛАННІ ОСВІТНІХ ВТРАТ УЧНІВ 6 КЛАСУ

3.1. Забезпечення особистісно-орієнтованого підходу

Наше дослідження проводилося в рамках участі у проєкті «СтудМентор», який був спрямований саме на подолання освітніх втрат серед дітей, що постраждали від війни, застосовуючи особистісно-орієнтований підхід. Взяти участь у проєкті діти могли абсолютно безкоштовно та за умови, що їх річна оцінка з певного шкільного предмету була нижче 9 балів включно.

Під час проєкту діти відвідували онлайн-заняття протягом 8 тижнів, 2 рази на тиждень, 1 година на 1 заняття.

Дослідження полягало у тому, аби відстежити як інтерактивні навчальні платформи впливають на засвоєння матеріалу учнями.

При цьому деякі теми вивчалися застосовуючи традиційні методи навчання, а деякі із застосуванням онлайн-ресурсів. Методологічна концепція дослідження ґрунтувалася на комплексному підході до вивчення граматичних структур англійської мови. Було обрано шість інтерактивних цифрових платформ: Kahoot, Wordwall, Educaplay, LearningApps, Baamboozle та JeopardyLabs, кожна з яких мала унікальні характеристики та потенціал для підвищення мотивації учнів.

Учасниками експерименту стали учні 6 класів з прифронтових областей України. Загалом у дослідженні взяли участь 8 учнів. Учні 6-го класу перебувають у перехідному віковому періоді (11–12 років), що характеризується підвищеною активністю, емоційністю, бажанням взаємодії та відчуттям дорослості. Цей віковий період також характеризується готовністю дітей до сприйняття нових форм навчання, зокрема інтерактивних та ігрових методів. На початку проєкту дітям був запропоновано вхідне тестування, яке мало на меті визначити рівень знань дітей та наскільки

великими були освітні прогалини. Завдання тесту включали в себе базові теми, які діти мали вивчати ще у 5 класі, а саме:

Квантифікатори *much, many, some, any, enough, a lot of*, тощо;

Ступені порівняння прикметників;

Прийменники місця та часу;

Модальні дієслова;

Present Simple;

Present Progressive;

Past Simple;

Past Progressive.

Результати тесту показали, що середній результат тесту дорівнює 54,5% правильних відповідей. Більша частина помилок була зроблена саме у завданнях з граматики.

Для забезпечення об'єктивності дослідження групи було сформовано таким чином, аби середній бал учнів був приблизно однаковим. Тож на початку експерименту у нас було 2 групи по 4 учня.

Усі групи вивчали однакову тему, але одна група вивчала тему застосовуючи інтерактивні методи, в той час як для іншої були застосовані традиційні методи. Для вивчення іншої теми методи навчання у групах мінялися. Таким чином, кожна з груп вивчала матеріал або інтерактивним способом, або традиційним.

Інтерактивна група проходила навчання із застосуванням інтерактивних платформ (Kahoot, Wordwall, Educaplay, LearningApps, Baamboozle, JeopardyLabs). Для цієї групи використовувались ігрові елементи, які мали на меті підвищити мотивацію до вивчення граматики англійської мови.

Традиційна група, у свою чергу, навчалася застосовуючи традиційні методи, а саме дедукційний та граматико-перекладний.

Окрім цього, під час роботи з учнями враховувалися їхні психологічні особливості, зокрема емоційна залученість та здатність до командної роботи.

Особистісно-орієнтований підхід полягав в тому аби звернути увагу на індивідуальні освітні потреби кожного з учнів, їх особливості та здібності. Використання інтерактивних платформ позитивно сприяло формуванню атмосфери співпраці, де кожна дитина могла відчувати себе почутою, підтриманою та мотивованою до навчання. Таким чином, учасники проєкту не тільки покращували свої знання з граматики англійської мови, а й отримували емоційну підтримку від менторів та одногрупників.

Кожен учасник проєкту мав можливість просуватися власним темпом, без жорстких обмежень. Це досягалося через: диференційований підхід до складності навчальних завдань. Якщо дитина була добре обізнана в певній темі, вона могла або допомогти іншим учасникам, або отримувала більш складні завдання для глибшого розуміння теми. Кожен учасник також міг самостійно окреслити траєкторію опанування матеріалу, називаючи теми, які залишилися погано засвоєні.

Також підхід засновувався на добровільності та внутрішній мотивації дітей. Учасники долучалися до проєкту на засадах власного бажання, що принципово відрізняє цю модель від традиційного примусового навчання.

3.2. Розвиток актуальних компетентностей

Нова українська школа висуває на перший план формування наскрізних компетентностей, які виходять за межі традиційного предметного навчання. У контексті нашого дослідження розвиток компетентностей розглядався як комплексний процес, спрямований на підготовку учнів до успішного життя в складних соціальних умовах таких як війна.

Використання інтерактивних навчальних платформ стає все більш популярним, особливо в контексті вивчення граматики англійської мови. Онлайн-ресурси дозволяють покращувати свої навички через різноманітні методи навчання. Зокрема, вивчення граматики англійської мови з використанням інтерактивних платформ надає безліч можливостей для розвитку актуальних компетентностей.

Однією з ключових компетенцій, що формуються під час роботи з інтерактивними платформами, є когнітивна компетентність. Вивчення граматики англійської мови вимагає знання структур, аналітичного мислення та вміння шукати та оцінювати інформацію. Завдяки інтерактивним вправам, що включають вибір правильних форм дієслів, складання речень, виправлення помилок чи співставлення граматичних конструкцій, учні розвивають здатність аналізувати і критично осмислювати навчальний матеріал.

Приміром, платформа LearningApps пропонує великий вибір завдань, таких як заповнення пропусків або впорядкування слів у правильному порядку. Ці вправи стимулюють учнів бути уважними, зосередженими і застосовувати граматичні правила у практичному контексті, розвиваючи їхнє аналітичне мислення. Під час роботи над такими завданнями учні вчаться знаходити джерела помилок і шукати правильні висновки, що допомагає сформувати навички критичного мислення.

Цифрова компетентність може бути описана як навички роботи з різними цифровими технологіями, пошуку та аналізу інформації в мережі

Інтернет. Ця компетентність набула особливого значення в епоху діджиталізації освіти. Робота з інтерактивними платформами (Kahoot!, Educaplay, LearningApps, тощо) передбачала не лише опанування технічних навичок, але й формування критичного мислення в цифровому середовищі. Учні навчалися: орієнтуватися в різноманітних онлайн-інструментах та безпечно взаємодіяти у цифровому просторі. Ця компетентність є важливою у 21 столітті, адже вона забезпечує готовність до роботи в умовах цифрового суспільства.

Наприклад, платформи на зразок Wordwall дають можливість використовувати інтерактивні шаблони для виконання різноманітних завдань. Учні можуть не лише виконувати запропоновані вправи, але й створювати власні матеріали — кросворди чи вікторини. Це формує навички роботи з програмами та впевненість у використанні цифрових засобів навчання.

Крім того, використання як асинхронних, так і синхронних методів дистанційного навчання підвищує компетенції студентів щодо ефективного спілкування та співпраці в цифровому контексті, навички, які стають все більш важливими як в академічному, так і в професійному середовищі.

Критичним мисленням називається здатність людини аналізувати інформацію, порівнювати її з іншими видами інформації, оцінювати достовірність інформації, формулювати власну думку та приймати рішення. Критичне мислення дітей розвивалося у вигляді аналізу ситуацій та прийнятті правильного рішення. Наприклад, під час вивчення квантифікаторів *few* / *a few* учні думали, яка можлива кількість предметів могла бути, зважаючи на даний контекст у реченні.

Завдяки використанню цих платформ учні не лише вдосконалюють своє розуміння граматики англійської мови, але й розвивають важливі навички, такі як співпраця та здатність до адаптації. Ці навички стають все більш життєво важливими в сучасному світі, що швидко змінюється, адже

тепер наші учні живуть у складних соціальних умовах, що, наприклад, спричинені війною в країні.

Комунікативна компетентність розвивалася через групові завдання та командну взаємодію. Викладання англійської мови не обходиться без розвитку ефективного спілкування. Завдання на платформах Kahoot або Baamboozle сприяють активній взаємодії серед учнів через групові вправи чи вікторини. Учні спільно шукають правильні відповіді, обговорюють їх та аналізують помилки, розвиваючи навички командної роботи та навички слухати й висловлюватись. Особливістю було те, що комунікація відбувалася англійською мовою, що додатково підвищувало мотивацію до вивчення мови.

Також навчання в цифровому середовищі сприяє удосконаленню емоційної стійкості. Інтерактивні платформи, такі як Kahoot чи LearningApps, забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, що дозволяє учням оцінювати власні досягнення й працювати над виправленням помилок. Завдяки цьому формується впевненість у собі та здатність спокійніше реагувати на невдачі, які є ключовими аспектами емоційної стійкості. Це особливо актуально для підлітків, які часто зіштовхуються з підвищеним рівнем стресу через навчальні вимоги. Завдяки інтерактивним завданням стрес зменшується, адже навчання перетворюється на захопливий процес гри чи творчості. Це створює сприятливу атмосферу, яка допомагає легше долати труднощі та не боятися випробувань.

Вивчення англійської мови через інтерактивні платформи також стимулює розвиток міжкультурної компетентності. Використання мультимедійних матеріалів, інтегрованих у ці платформи, допомагає учням зануритися в культуру англійськомовних країн, освоїти нові ідіоми, фрази й стилі спілкування. Наприклад, виконання аудіо- та відеозавдань на платформі Eduplay дає змогу працювати з автентичними матеріалами, наближаючи навчання до реального мовного середовища. Такі вправи не лише збагачують знання учнів, а й сприяють розвитку поваги до інших культур, що є

невід'ємною частиною сучасного світу. Вони допомагають підліткам краще розуміти й цінувати культурну різноманітність, одночасно зміцнюючи їхні соціальні навички та толерантність.

Інтерактивні навчальні платформи є потужним інструментом для розвитку актуальних компетентностей під час вивчення граматики англійської мови. Вони дозволяють не лише засвоювати граматичні правила, але й розвивати когнітивні, комунікаційні, цифрові та емоційні компетентності, що є важливими для успішного існування дітей у сучасному світі. Завдяки ігровим та інноваційним елементам, такі платформи підтримують високу мотивацію учнів і забезпечують персоналізований підхід до навчання, що сприяє досягненню високих результатів у навчанні мови.

3.3. Результати використання навчальних інтерактивних платформ у процесі вивчення граматики англійської мови учнями 6 класу прифронтових областей України

Протягом 8 тижнів проєкту було використано 6 інтерактивних платформ для вивчення граматики англійської мови учнями 6 класу. Теми, які було пройдено включали в себе: квантифікатори: much, many, some, any, enough, a lot of, тощо, ступені порівняння прикметників, прийменники місця та часу, модальні дієслова, Present Simple, Present Progressive, Past Simple, Past Progressive.

1. Квантифікатори. Злічувані та незлічувані іменники.

1) Wordwall. На платформі Wordwall було розроблено інтерактивне завдання "Сортування за групами", метою якого було закріплення навичок розрізнення злічуваних (Countable nouns) та незлічуваних (Uncountable nouns) іменників. Представлено список понять та категорії Uncountable nouns, Countable nouns. Задача учнів групи А полягала в тому, аби розсортувати іменники по категоріях. Група А демонструвала високу залученість до навчального процесу, виявляючи неабиякий інтерес до динамічних завдань.

Важливим спостереженням стало те, що інтерактивні елементи платформи створювали унікальне освітнє середовище, яке характеризувалося миттєвим зворотним зв'язком та можливістю миттєвої оцінки результатів. Діти могли бачити свій прогрес у реальному часі, що слугувало додатковим мотиваційним фактором. Водночас було зафіксовано й певні побічні ефекти: інколи інтерактивні елементи платформи дещо відволікали увагу учнів від навчальної мети.

Елементи гейміфікації в інтерактивній групі створювали інше освітнє середовище. Учні мали змогу не просто вивчати граматику, а й перетворювати процес навчання на захоплюючу гру.

2) Завдання на вставлення пропусків у речення. Група Б навчалась, застосовуючи дедукційний метод. Традиційний підхід характеризувався

значно нижчим рівнем мотивації. Учні сприймали граматичні вправи як механічне, позбавлене взаємодії завдання. Виконання вправ відбувалося здебільшого формально, без глибокого занурення в суть граматичних правил та структур. Діти швидко втрачали інтерес, що негативно позначалося на якості засвоєння навчального матеріалу.

2. Ступені порівняння прикметників. Група Б вивчала тему, використовуючи платформу Educaplay, а Група А виконувала завдання на формування ступенів порівняння прикметників та заповнення пропусків у реченнях.

1) Educaplay. Діти виконували завдання-кросворд, де замість питань були речення з пропуском.

Вивчення ступенів порівняння прикметників є важливим граматичним моментом, який значно впливає на розвиток комунікативної компетентності учнів. Ця тема зазвичай вважається однією з більш складних для вивчення, бо потребує від учня не тільки знання граматичних правил, а й розуміння мовних тонкощів у утворенні порівнянь і найвищих ступенів.

На платформі Educaplay було створено серію інтерактивних завдань, які мали на меті глибше розуміння цієї теми. Використана метод включав різні види вправ: інтерактивні вікторини, завдання на співвідношення, ігрові тести з миттєвим зворотним зв'язком та системою оцінювання. Учні інтерактивної групи мали змогу не лише вивчати граматичні конструкції, а й швидко оцінювати свої знання, аналізувати помилки та слідкувати за власним прогресом. Особливий інтерес у дітей викликали завдання, де потрібно було не лише вибрати правильну форму прикметника, але й створити свої порівняльні конструкції.

Завдяки платформі Educaplay навчальний процес став більш різноманітним, перетворюючи складні та нудні граматичні правила на веселу гру. Психолого-педагогічні спостереження виявили цікаву тенденцію: інтерактивні технології знижували рівень тривожності учнів під час вивчення складних тем. Діти відчували себе більш впевнено, експериментували без

страху зробити помилку, що є особливо важливим у складних психоемоційних умовах таких як війна.

Інший досвід продемонструвала група А, яка опановувала матеріал за традиційною методикою. Учні працювали із підручниками та виконували письмові вправи, механічно утворюючи форми прикметників. Аналіз результатів анкетування показав відмінності в ефективності засвоєння матеріалу. Учні інтерактивної групи показали кращі результати у розумінні правил утворення ступенів порівняння, швидкості виконання завдань та мотивації до вивчення англійської граматики.

Інтерактивні технології допомогли перетворити складну граматичну тему на цікаву гру, у якій кожен учень отримував можливість відчувати себе впевненим у своїх силах і не боявся зробити помилку. Крім засвоєння правил утворення форм прикметників, діти відразу могли побачити практичне застосування вивченого матеріалу. Платформа Educaplay надавала можливості для створення контекстуальних завдань, які демонстрували функціональність граматичних конструкцій. Серед ключових переваг інтерактивного підходу через платформу Educaplay варто відзначити миттєвий зворотний зв'язок, самостійну корекцію помилок, накопичення статистики індивідуального прогресу. Це забезпечувало додаткову мотивацію для учнів, сприяло формуванню позитивного ставлення до вивчення англійської мови.

3. Present Simple. Дослідження особливостей вивчення часової форми Present Simple з використанням інтерактивної платформи JeopardyLabs стало особливим етапом експериментального вивчення інноваційних методик навчання англійської мови серед учнів 6-х класів у прифронтовому освітньому середовищі.

Present Simple є фундаментальною часовою формою англійської мови, яка відображає загальні, постійні або регулярні дії. Опанування цієї граматичної структури зазвичай викликає значні складнощі в учнів через

необхідність розуміння складних морфологічних та синтаксичних особливостей її утворення та вживання.

Платформа JeopardyLabs була обрана як інструмент, що максимально відповідає принципам гейміфікації освітнього процесу. Розроблена інтерактивна вікторина включала багаторівневі завдання та категорії, які охоплювали різноманітні аспекти вивчення Present Simple: від базових правил творення до складних комунікативних контекстів вживання.

Унікальність підходу полягала в трансформації «сухого» граматичного матеріалу в захоплюючу інтелектуальну гру. Учні інтерактивної групи отримали можливість випробовувати свої знання в динамічному ігровому форматі, а не просто завчати правила і відтворювати їх у завданнях.

Структура завдань на платформі JeopardyLabs передбачала багаторівневу систему складності. Учні послідовно проходили через прості завдання на ідентифікацію форм дієслова, далі – на творення стверджувальних, заперечних та питальних конструкцій, і нарешті – на використання часової форми в різноманітних комунікативних контекстах.

Психолого-педагогічне спостереження виявило, що ігровий формат навчання знижував рівень тривожності та страху перед можливими помилками. Навпаки, учні проявляли ініціативу та активність під час гри. Діти почували себе більш розкуто, могли експериментувати з мовними конструкціями без академічного напруження.

Принципово відмінним виявився досвід традиційної групи, яка вивчала Present Simple за класичною методикою. Учні працювали з друкованими підручниками, виконували стандартні письмові вправи, що часто сприймалися як монотонна, позбавлена творчості діяльність.

Аналіз результатів анкетування демонструє значущі відмінності в ефективності засвоєння матеріалу. Учні інтерактивної групи показали вищий рівень розуміння правил вживання Present Simple та вищу мотивацію до вивчення граматичного матеріалу.

Особливої уваги заслуговує комунікативний аспект дослідження. Платформа JeopardyLabs дозволила створити середовище, де граматика переставала бути абстрактною системою правил, а перетворювалася на живий інструмент комунікації. Діти мали змогу обговорювати і приймати рішення, аналізувати ситуації з усіх сторін, що також позитивно впливало на розвиток їхнього критичного мислення.

Діти не просто вивчали теоретичні аспекти Present Simple, а й одразу бачили практичне застосування часової форми в різноманітних життєвих контекстах. Інтерактивні завдання включали моделювання реальних комунікативних ситуацій, що значно підвищувало мотивацію до вивчення мови.

Серед ключових переваг інтерактивного підходу – миттєвий зворотній зв'язок, накопичення статистики індивідуального прогресу. Це створювало додатковий мотиваційний простір для учнів, формувало позитивне ставлення до вивчення англійської мови.

Водночас було зафіксовано й певні методологічні обмеження. Інколи ігрові елементи платформи могли відволікати увагу учнів від безпосередньої навчальної мети, створюючи простір для надмірної розважальної діяльності. Також було помічено, що використання подібних платформ як JeopardyLabs є доволі часозатратним, що вимагає від вчителя більш ретельного планування уроку.

Соціокультурний контекст експерименту набуває особливої ваги в умовах прифронтового регіону. Інтерактивна платформа виступає не лише інструментом навчання, а й засобом психоемоційної підтримки дітей, створюючи простір безпеки, творчості та особистісного розвитку.

4. Дослідження особливостей вивчення часової форми Present Progressive з використанням інтерактивної платформи LearningApps.

Present Progressive як граматична категорія є складною мовною структурою, що відображає тимчасові, незавершені дії, які відбуваються безпосередньо в момент мовлення. Зазвичай вивчення цієї часової форми

викликає певні труднощі в учнів через необхідність розуміння тонких нюансів її творення та вживання.

Платформа LearningApps була обрана як інструмент, що втілює сучасні принципи педагогіки та гейміфікації освітнього процесу. Розроблені інтерактивні завдання включали різноманітні вправи, які комплексно охоплювали різноманітні аспекти вивчення Present Progressive: від базових правил творення до більш складних комунікативних контекстів його використання.

Структура завдань на платформі LearningApps передбачала поступове ускладнення навчального матеріалу. Учні послідовно проходили через різні рівні складності: від простого утворення форм дієслова до перекладу речень, що відображають нюанси тимчасових дій.

Психолого-педагогічне спостереження виявило важливу закономірність впливу інтерактивних технологій на емоційний стан учнів. Ігровий формат навчання суттєво знижував страх перед можливими помилками, створював атмосферу психологічної безпеки та творчої свободи.

Контрастним виявився досвід групи, що навчалася за традиційним методом. Учні працювали із завданнями з підручників, виконували стандартні письмові вправи. Мотивація до вивчення граматики була значно нижчою порівняно з інтерактивною групою. Діти виявляли бажання працювати із інтерактивними платформами замість стандартних завдань.

Аналіз результатів демонструє незначні відмінності в ефективності засвоєння матеріалу. Учні інтерактивної групи показали доволі високий рівень розуміння правил вживання Present Progressive, швидшу швидкість виконання завдань та більш стійку мотивацію до вивчення граматичного матеріалу. Учні традиційної групи також демонстрували хороші результати, але відмічали незадоволеність завданнями.

Серед ключових переваг інтерактивного підходу – миттєвий зворотній зв'язок, можливість негайної самокорекції, накопичення статистики індивідуального прогресу. Створений мотиваційний простір формував

позитивне ставлення учнів до вивчення англійської мови, знижував психоемоційне напруження, характерне для дітей у прифронтовому регіоні.

Водночас було зафіксовано й певні методологічні обмеження. Інколи ігрові елементи платформи могли відволікати увагу учнів від безпосередньої навчальної мети, створюючи простір для надмірної розважальної діяльності.

5. Дослідження особливостей вивчення прийменників часу та місця з використанням інтерактивної платформи Vaamboozle. Прийменники часу та місця в англійській мові є особливою лінгвістичною підсистемою, що вимагає глибокого розуміння логіко-семантичних зв'язків між мовними одиницями.

Традиційно вивчення цієї теми викликає значні труднощі в учнів через необхідність опанування тонких нюансів вживання прийменників у різноманітних комунікативних контекстах.

Платформа Vaamboozle була обрана як інноваційний інструмент, що втілює принципи когнітивної педагогіки та гейміфікації освітнього процесу. Розроблена вправа комплексно охоплювала різноманітні аспекти вивчення прийменників: від базових правил вживання до складних комунікативних контекстів їх використання.

Інтерактивна група отримала можливість так само вивчати матеріал, як це було із JeopardyLabs, тобто, безпосередньо експериментувати з мовними структурами в динамічному, емоційно забарвленому освітньому середовищі, замахатися між собою та працювати в команді.

Психолого-педагогічне спостереження виявило принципово важливу особливість впливу інтерактивних технологій на емоційний стан учнів. Ігровий формат навчання суттєво знижував рівень тривожності, створював атмосферу психологічної безпеки та творчої свободи.

Відмінним виявився досвід традиційної групи, яка вивчала прийменники часу та місця за класичною методикою. Учні працювали із підручниками, виконували стандартні письмові вправи, що сприймалися самими учнями як монотонна, позбавлена творчості діяльність. Мотивація до

вивчення граматичного матеріалу була нижчою порівняно з інтерактивною групою.

Аналіз результатів демонструє відмінності в ефективності засвоєння матеріалу. Учні інтерактивної групи показали швидшу швидкість виконання завдань та більш стійку мотивацію до вивчення граматичного матеріалу, проте нижчий рівень розуміння правил вживання прийменників часу та місця, порівняно з результатами традиційної групи, де діти краще сприйняли та засвоїли матеріал, але відмітили незацікавленість у форматі самих завдань.

Комунікативний аспект експерименту набув особливого значення. Платформа Vaamboozle дозволила створити середовище, де прийменники переставали бути абстрактними мовними одиницями. Діти мали змогу не лише вивчати теоретичні аспекти вживання прийменників, а й одразу бачити їх практичне застосування в різноманітних життєвих контекстах.

Інтерактивні завдання включали елементи моделювання ситуацій, завдяки чому учні могли експериментувати з мовними конструкціями в максимально наближених до реальності ситуаціях. Це суттєво підвищувало мотивацію до вивчення мови та розвивало комунікативні навички.

Серед ключових переваг інтерактивного підходу – миттєвий зворотній зв'язок, накопичення статистики індивідуального прогресу.

У кінці проєкту було проведено ще одне тестування, аби відслідкувати прогрес учнів за 8 тижнів інтенсивного навчання. Тест містив в собі ті самі теми, що й вхідний тест. Як ми бачимо на нижченаведеній таблиці, результат учнів покращився в середньому на 16.34%.

Ім'я	Результат вхідного тесту	Результат у %	Результат вихідного тесту	Результат у %	Різниця у %
Владислав	8/14	57,14	16/17	94,12	36,98
Ігор	3/14	21,43	9/17	52,94	31,51
Іван	11/14	78,57	15/17	88,24	9,67
Єгор	7/14	50	11/17	64,71	14,71
Анна	9/14	64,29	10/17	71,43	7,14
Марія	4/14	28,57	9/17	52,94	24,37
Станіслав	11/14	78,57	12/17	70,59	-7,98
Карина	12/14	85,71	17/17	100	14,29
Середній показник	8/14	58,03	12/17	74,37	16,34

Відгуки дітей про уроки

Розглянемо відгуки самих дітей про проведені уроки за 8 тижнів. Усього було отримано 128 відгуків.



За результатами опитування, можна зробити висновок, що більшість учнів позитивно оцінили уроки:

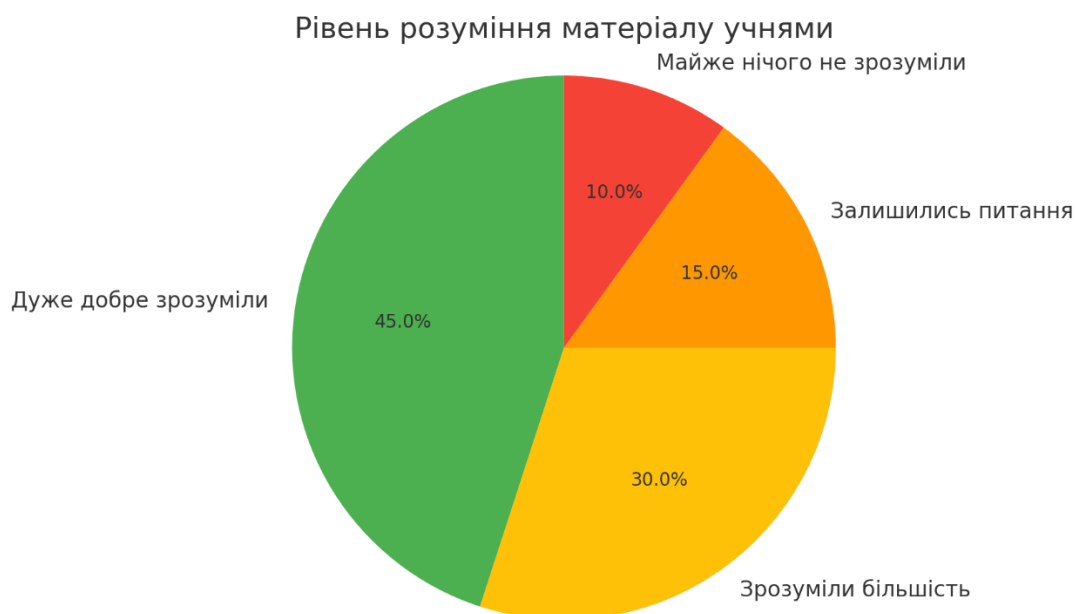
Дуже сподобалося — 70 відгуків (54,7%):
Ця група учнів висловила найвищий рівень задоволення уроками. Це свідчить про те, що завдання були цікавими та повністю відповідали їхнім очікуванням. Вони активно залучалися до навчального процесу і отримали позитивний досвід.

Просто сподобалося — 41 відгук (32%):
Ці учні також задоволені уроками, однак їхній рівень захоплення трохи нижчий. Вони, ймовірно, вважають уроки цікавими, але є моменти, які можна покращити, щоб зробити їх ще захопливішими.

Не дуже сподобалося — 13 відгуків (10,2%):
Учні цієї категорії частково зазнали труднощів або не відчули значного інтересу. Можливо, вони стикнулися з незрозумілими завданнями або не знайшли уроки достатньо інтерактивними.

Зовсім не сподобалося — 4 відгуків (3,1%):
Ця група вказує на те, що уроки не відповідали їхнім потребам або очікуванням. Це може бути викликано складністю матеріалу, недостатньою інтерактивністю або іншими факторами.

Рівень розуміння матеріалу



Більшість учнів повідомили, що добре зрозуміли матеріал. Це свідчить про ефективність вибраних методів навчання. Однак є учні, які зазначили, що їм залишилися деякі питання. Це сигнал про те, що необхідно більше уваги приділяти повторенню та поясненню складних тем.

Побажання учнів. Серед найпопулярніших пропозицій учнів:

- Більше інтерактивних та ігрових елементів.
- Робота в групах або парах.
- Більше часу для виконання завдань.

Це свідчить про те, що учні цінують активну участь у навчанні та можливість співпрацювати з однокласниками.

Комфортність атмосфери на уроках

Переважає більшість учнів почувалися комфортно під час уроків. Це позитивний показник, який говорить про створення доброзичливої та підтримуючої атмосфери.



Як результат, ми бачимо, що підвищення рівня інтерактивності на уроках сприятиме більш активній участі учнів та їхньому зацікавленню. Для цього доцільно впроваджувати додаткові ігрові елементи, командні змагання

та вікторини. Цей метод не лише розвиває навички співпраці та командної роботи, а й допомагають краще засвоювати навчальний матеріал в ігровій формі.

Необхідно уважно вивчити причини невдоволення учнів, які мають нижчий рівень задоволеності уроками. Для цього можна проводити опитування, індивідуальні бесіди або анкетування. Отримані дані допоможуть зрозуміти їхні потреби та адаптувати уроки таким чином, щоб враховувати особливості сприйняття кожного учня. Важливо створити атмосферу, де кожен відчуватиме себе почутим і залученим до навчального процесу.

Уроки повинні враховувати різний рівень підготовки учнів. Для тих, хто стикається з труднощами у розумінні матеріалу, слід надавати додаткові пояснення, використовувати більше прикладів і забезпечувати індивідуальну підтримку. Це допоможе уникнути прогалин у знаннях і підвищить ефективність навчання.

Уроки в цілому отримують позитивну оцінку від учнів, але є аспекти, які можна покращити. Орієнтуючись на побажання учнів, вчитель зможе зробити навчальний процес не лише ефективнішим, а й цікавішим для дітей. Це сприятиме розвитку мотивації до навчання та покращенню загального рівня успішності.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Протягом 8 тижнів експериментального проєкту вивчення англійської граматики учнями 6 класу прифронтових областей України використовувалися шість інтерактивних платформ. Теми, які було охоплено, включали квантифікатори, ступені порівняння прикметників, прийменники місця та часу, модальні дієслова, а також часові форми Present Simple, Present Progressive.

Першою темою були квантифікатори, зокрема much, many, some, any, enough, a lot of. У процесі роботи використовували платформу Wordwall. Завдання «Сортування за групами» дало змогу учням закріпити навички розрізнення злічуваних і незлічуваних іменників. Завдяки інтерактивному підходу, учні отримали миттєвий зворотний зв'язок, що підвищувало їхню мотивацію, хоча інколи гейміфікаційні елементи відволікали їхню увагу від навчальної мети. Група, що працювала традиційним методом, виявляла значно меншу зацікавленість і виконувала завдання формально, без глибокого розуміння граматичних правил.

Під час вивчення ступенів порівняння прикметників використовували платформу Educaplay. Учні виконували завдання у вигляді інтерактивних кросвордів, що допомогло не лише краще засвоїти матеріал, але й знизити рівень тривожності. Інтерактивні вправи перетворювали складні граматичні правила на цікаву гру, що сприяло розвитку критичного мислення. У той же час традиційна група працювала з підручниками та виконувала письмові вправи, що не викликало значного інтересу. Учні інтерактивної групи продемонстрували кращі результати в розумінні та застосуванні граматичних правил.

Опанування Present Simple проходило із використанням платформи JeopardyLabs. Інтерактивна вікторина, побудована за принципами гейміфікації, трансформувала сухий граматичний матеріал у захоплюючу гру. Учні експериментували з мовними конструкціями в ігровому форматі, що знижувало тривожність і підвищувало інтерес до навчання. Традиційний

підхід, що включав роботу з підручниками, сприймався як монотонний і менш ефективний у формуванні комунікативних навичок.

Для вивчення Present Progressive використовували платформу LearningApps, яка запропонувала вправи з поступовим ускладненням. Інтерактивний формат забезпечував швидке зворотне оцінювання, сприяв корекції помилок і створював мотиваційний простір для учнів. У порівнянні з традиційною методикою, яка викликала значно нижчу зацікавленість, інтерактивний підхід показав переваги у формуванні стійкої мотивації.

Прийменники місця та часу вивчалися на платформі Vaamboozle. Інтерактивні завдання моделювали реальні життєві ситуації, що допомогло учням краще зрозуміти практичне застосування граматики. Ігровий формат стимулював творчість і командну роботу, хоча іноді діти відволікалися через розважальний характер завдань. Традиційна група, яка працювала з підручниками, краще засвоїла правила вживання прийменників, проте учні зазначали нудність завдань.

У підсумку, результати вихідного тестування показали середнє покращення успішності на 16,34% у порівнянні з початковим тестуванням. Учні інтерактивних груп не лише продемонстрували вищі академічні результати, але й висловили позитивні відгуки щодо навчального процесу, підкресливши його цікавий і різноманітний характер. Традиційна методика виявилася менш ефективною в контексті залучення й мотивації учнів.

ВИСНОВКИ

У ході проведеного дослідження було доведено, що інтерактивні навчальні платформи є невід'ємною складовою сучасного освітнього процесу, особливо у викладанні англійської граматики для учнів 6-го класу. З огляду на виклики, що постали перед освітою в умовах воєнного часу, ці платформи виконують подвійну роль: забезпечують ефективне навчання та стають засобом психологічної підтримки для учнів.

Однією з ключових переваг інтерактивних платформ є їх здатність адаптувати навчальний процес до потреб кожного учня. Завдяки гнучким налаштуванням, учитель може створювати завдання різної складності, що відповідають рівню знань учнів. Такий персоналізований підхід сприяє не лише кращому засвоєнню граматичного матеріалу, але й формуванню впевненості у власних силах.

Дослідження платформ Kahoot, Educaplay, Wordwall та інших показало, що інтерактивність є важливим фактором у підтримці мотивації учнів. Ігрові елементи, такі як вікторини, кросворди, завдання на час, викликають у дітей зацікавленість і стимулюють до активної участі в навчальному процесі. Миттєвий зворотний зв'язок дозволяє учням одразу бачити результати своєї роботи, аналізувати помилки і покращувати результати. Це створює позитивне навчальне середовище, де помилки сприймаються як можливості для зростання, а не як невдачі.

Окремої уваги заслуговує соціальний аспект використання інтерактивних платформ. Завдяки можливості командної роботи учні розвивають навички співпраці, взаємодопомоги та здорової конкуренції. У сучасних умовах, коли через війну багато дітей змушені навчатися дистанційно або у змішаному форматі, ці платформи допомагають зберігати відчуття єдності і підтримки серед учнівського колективу.

Значну роль у впровадженні інтерактивних платформ відіграє цифрова грамотність учителів. Вони мають бути готовими до використання нових технологій, розуміти їхні можливості та обмеження. Проведене дослідження показало, що успішне застосування інтерактивних платформ залежить від

готовності педагогів адаптувати свої методи викладання, експериментувати з новими інструментами і постійно вдосконалювати свої цифрові навички.

Важливо зазначити, що інтерактивні платформи є ефективним інструментом не лише для навчання граматики, але й для розвитку інших компетентностей. Використання онлайн-ресурсів сприяє формуванню критичного мислення, уміння аналізувати інформацію, знаходити рішення і працювати з великими обсягами даних. Це особливо актуально в умовах сучасного інформаційного суспільства, де здатність швидко адаптуватися до змін є ключовою.

Отже, інтерактивні платформи відкривають нові можливості для викладання граматики англійської мови. Вони роблять процес навчання не лише більш ефективним, але й цікавим, сприяють формуванню стійкої мотивації учнів до навчання. У сучасних умовах ці технології є незамінними помічниками вчителів, дозволяючи їм зберігати якість освіти навіть у найскладніших обставинах.

Список використаних джерел

1. Андрєєнкова В. Л., Войцях Т. В., Гриців І. П., Мельничук В. О., Сабліна Н. О., Флярковська О. В., Харківська Т. А. Психосоціальна підтримка учасників освітнього процесу. Навчально-методичний посібник. Київ, 2023. 149 с.
2. Бикова С. Основи психології та педагогіки. Одеса : ОДАБА, 2011. 212 с.
3. Бобровський М.В., Горбачов С.І., Заплотинська О.О., Ліннік О. О. Рекомендації до побудови внутрішньої системи забезпечення якості освіти у закладі загальної середньої освіти. Київ, Державна служба якості освіти, 2021. 350 с.
4. Боровик К. Викладання польської мови в епоху діджиталізації. «Диджиталізація у викладанні іноземних мов: вимога часу чи модний тренд?» : Тези доп., м. Київ, 15 лют. 2023 р. Київ, 2023. С. 15–16. URL: <http://surl.li/jsnauz> (дата звернення: 13.10.2024).
5. Відносини з братом чи сестрою | Hedery. Знайдіть саме свого терапевта - Онлайн терапія на Hedery. URL: <https://hedery.com.ua/про-ментальне/як-стосунки-між-братами> (дата звернення: 01.12.2024).
6. Вікова психологія / О. Сергєєнкова та ін. Київ : Центр учб. літ., 2012. 376 с.
7. Вознюк Л. Виховний потенціал позашкільної освіти та її роль у формуванні обдарованої особистості. Позашкільна освіта: історичні поступки та здобутки до 90-річчя позашкільної освіти : Матеріали доп. та виступів Всеукр. пед. конф., м. Київ, 2–3 груд. 2008 р. Київ, 2008. С. 88–91. URL: <https://nenc.gov.ua/doc/tezisu.pdf> (дата звернення: 01.12.2024).
8. Голубєва І. Порівняльний аналіз використання традиційних та новітніх методик вивчення іноземних мов. Актуальні питання гуманітарних наук. 2023. Т. 1, № 64. С. 322–328.

9. Гончарова І. П. Діджиталізація освітнього процесу. Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/library/statta-didzitalizacia-osvitnogo-procesu-342063.html> (дата звернення: 13.10.2024).
10. Журба К. Війна як чинник впливу на смисложиттєву сферу сучасних підлітків. *New pedagogical thought*. 2022. Т. 110, № 2. С. 105–109. URL: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-110-2-105-109> (дата звернення: 24.11.2024).
11. Залібовська-Ільніцька З. Причини булінгу у середовищі здобувачів загальної середньої освіти: теоретичний аспект. *Актуальні проблеми соціальної сфери*. 2021. С. 17–19. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/id/eprint/32744> (дата звернення: 01.12.2024).
12. Компанець Н. *Формування та розвиток емоційно-вольової сфери у дітей дошкільного віку*. : Науково-метод. посіб. Київ : Акт. освіта, 2023. 42 с.
13. Кравець О. Актуальні методи викладання іноземної мови. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2015. Серія : Педагогіка. Соц. робота., № 35. С. 92–95. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuuped_2015_35_30 (дата звернення: 17.11.2024).
14. Крупник Г.А. Наукові підходи до аналізу проблеми сиблінгової взаємодії. *Науковий вісник Херсонського державного університету*. 2019. №1. С. 234-239.
15. Курдибаха О. Влив позашкільних закладів на формування підлітків у процесі соціалізації. *Науковий вісник Херсонського державного університету*. 2014. Т. 1, № 1. С. 206–210. URL: [http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/nvkhp_2014_1\(1\)_39.pdf](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/nvkhp_2014_1(1)_39.pdf) (дата звернення: 01.12.2024).

16. Лагнюк Т. Стратегії поведінки підлітків у ситуації шкільного булінгу : Дипломна робота. Чернівці, 2023. 64 с. URL: https://archer.chnu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/9670/2023_Лагнюк.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата звернення: 01.12.2024).
17. Ланських О., Дернова Т., Рябцева І. Роль інтерактивних платформ у вивченні іноземних мов. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Т. 2, № 44. С. 18–23. URL: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&p;Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=innped_2022_44\(2\)_5](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&p;Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=innped_2022_44(2)_5) (дата звернення: 07.12.2024).
18. Лісова, Ю. О., Клименко, О. П. (2021) Рекомендації з використання інтерактивних ігрових платформ у навчанні англійської мови у середній школі. In: *Science and education: problems, prospects and innovations : Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference, 26-28 травня 2021, Kyoto*.
19. Масліч С. Методична підтримка організації дистанційного навчання під час карантину. *Інноваційні технології при підготовці фахівців будівельної галузі : Електрон. зб. матеріалів Всеукр. науково-практ. конф., м. Біла Церква. Біла Церква, 2020. С. 15–18. URL: <http://oai.zu.edu.ua/index.php/record/view/621495> (дата звернення: 01.12.2024).*
20. *Методика компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів 5-6 класів гімназій : метод. посіб. / В. Редько та ін. Київ : Пед. думка, 2022. 312 с. URL: https://undip.org.ua/wp-content/uploads/2023/01/Method-pos_inozemna_2022.pdf (дата звернення: 03.11.2024).*
21. Михайлова Н. Диджиталізація - головний тренд сучасності і пошук нового сенсу занять. «Диджиталізація у викладанні іноземних мов: вимога часу чи модний тренд?» : Тези доп., м. Київ, 15 лют. 2023 р.

- Київ, 2023. С. 60–62. URL: <http://surl.li/jsnauz> (дата звернення: 20.10.2024).
22. Немеш В. Емоційна трансформація підліткового віку. Науковий вісник Ужгородського національного університету. 2021. № 3. С. 93–95. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/42577> (дата звернення: 24.11.2024).
23. Огляд інтерактивних платформ. Онлайн-курси від компанії QATestLab | Головна сторінка. URL: <https://training.qatestlab.com/blog/technical-articles/overview-of-popular-interactive-platforms/> (дата звернення: 27.10.2024).
24. Павелків Р. В. Вікова психологія: підручник / Р.В.Павелків.- Вид. 2-е, стер. - К.: Кондор, 2015. - 469 с.
25. Панок В., Рудь Г. Психологія життєвого шляху особистості : Монографія. Київ : Ніка-Центр, 2006. 280 с.
26. Пантюк М., Тичинська Н. Роль вчителя у процесі становлення особистості учня крізь призму педагогічної спадщини м. пирогова. Молодь і ринок. 2012. Т. 2, № 85. С. 41–45. URL: http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Mir_2012_2_10.pdf (дата звернення: 01.12.2024).
27. Пасічник О. Готовність учнів 5-6 класів гімназій до сприйняття соціокультурного компонента змісту навчання іноземної мови. Електронний збірник наукових праць ЗОШПО. 2021. Т. 1, № 43. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/725324/1/Pasichnyk_Ready_for_InterCultur.pdf (дата звернення: 03.11.2024).
28. Підручник не має спричиняти страждання: як в Україні створюють шкільну літературу та з якими проблемами стикаються автори. Нова українська школа | Веб-ресурс НУШ. URL: <https://nus.org.ua/articles/pidruchnyk-ne-maye-sprychynyaty-strazhdannya->

- yak-v-ukrayini-stvoryuyut-shkilnu-literaturu-ta-z-yakymy-problemamy-stykyayutsya-avtory/ (дата звернення: 01.12.2024).
29. Піроженко Т. Психологічна характеристика міжособистісних стосунків сучасних підлітків. Українська психологія: сучасний потенціал. Київ: ДОК, 2006. Т. 2. С 332-338.
30. Плотніков Є. Індукція та дедукція як методи формування іншомовної рецептивної граматичної компетенції майбутніх учителів. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. 2011. № 29. С. 162–166. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nchnpu_5_2011_29_42.
31. Психологія підлітка. Сайт kalitaschool!. URL: <https://kalitaschool.jimdofree.com/сторінка-шкільного-психолога/психологія-підлітка/> (дата звернення: 24.11.2024).
32. Розвиток і вікова періодизація дітей та підлітків. Основи здоров'язбережної компетентності. URL: <http://multycourse.com.ua/ua/page/16/93> (дата звернення: 24.11.2024).
33. Скуратівська М. О., Попадюк С. С. Віртуальне освітнє середовище як інноваційна складова навчального процесу у вищій школі. Збірник наукових праць [Херсонського державного університету]. Педагогічні науки. Херсон, 2017. Вип. 80 (2). С. 251–255.
34. Танько Н. Інтерактивне навчання іноземних мов у вищій школі: становлення ідеї в контексті розвитку педагогічної науки (друга половина ХХ – початок ХХІ століття). Естетика і етика педагогічної дії. 2017. № 15. С. 45–56. URL: <https://aesthetethicpedaction.pnpu.edu.ua/article/view/175875> (дата звернення: 17.11.2024).
35. Токарева Н., Шамне А., Макаренко Н. Сучасний підліток у системі психолого-педагогічного супроводу : монографія. Кривий Ріг, 2014.
36. У світі не вистачає 44 мільйони вчителів: причини та шляхи вирішення. Освіторія Медіа. URL: <https://osvitoria.media/experience/u->

- sviti-ne-vystachaye-44-miljony-vchyteliv-prychyny-ta-shlyahy-vyrishennya/
(дата звернення: 01.12.2024).
37. Через російську агресію 3798 закладів освіти постраждали від бомбардувань та обстрілів. Уповноважений Верховної Ради України з прав людини - Головна. URL: https://www.ombudsman.gov.ua/news_details/cherez-rosijsku-agresiyu-3798-zakladiv-osviti-postrazhdali-vid-bombarduvan-ta-obstriliv (дата звернення: 01.12.2024).
38. Чим українські підлітки особливі: велике дослідження тинейджерів під час війни. Освіторія Медіа. URL: <https://osvitoria.media/opinions/chym-ukrayinski-pidlitky-osoblyvi-velyke-doslidzhennya-tynejdzheriv-pid-chas-vijny/> (дата звернення: 24.11.2024).
39. Що таке освітні втрати та як зацікавити дитину в навчанні попри виклики війни | Діти в місті Київ. Що таке освітні втрати та як зацікавити дитину в навчанні попри виклики війни | Діти в місті Київ. URL: <https://kyiv.dityvmisti.ua/blog/8223-shcho-take-osvitni-vtraty-ta-iak-zatsikavyty-dytynu-v-navchanni-popry-vyklyky-viiny/> (дата звернення: 10.11.2024).
40. Aguilera E., de Rooke R. Digital Game-Based Learning: Foundations, Applications, and Critical Issues. Oxford Research Encyclopedia of Education. URL: <https://oxfordre.com/education/display/10.1093/acrefore/9780190264093.001.0001/acrefore-9780190264093-e-1438#acrefore-9780190264093-e-1438-div1-2> (date of access: 13.10.2024).
41. Bojko S. Innovative practices in experimental educational institutions of Ukraine in the conditions of war. EUROPEAN HUMANITIES STUDIES: State and Society. 2023. Vol. 1, no. 1. P. 140–155. URL: <https://ehs.eeipsy.org/index.php/ehs/article/view/365> (date of access: 01.12.2024).

42. Distance learning as a tool for enhancing university academic management processes during the war / М. Кужелєв et al. *Problems and Perspectives in Management*. 2023. Vol. 21, no. 2. P. 23–30. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/45324/> (date of access: 01.12.2024).
43. Еувема М., Лейден Р. Г., ван Оуденховен Р. Психосоціальний розвиток дітей та молоді Теорія та практика роботи з внутрішньо переміщеними дітьми та молоддю в Україні. Нідерланди, 2016. 108 с. URL: https://lhsi.org.ua/doc/Психосоціальний_розвиток_дітей_та_молоді.pdf (дата звернення: 24.11.2024).
44. Larson-Freeman D. *Techniques and Principles in Language Teaching (Teaching Techniques in English as a Second Language)*. Oxford University Press, USA, 2000. 208 p.
45. LearningApps.org - interaktive und multimediale Lernbausteine. LearningApps. URL: <https://learningapps.org/createApp.php> (date of access: 17.11.2024).
46. M.E.S. Elizabeth and Digumarti Bhaskara. *Methods of teaching English*. New Delhi : Discovery Publishing House, 2007. 384 p.
47. Nazaruk, S., Budnyk, O., Ruszkowska, M., Dąbrowska, I. Opening Polish Schools to Ukrainian Refugee Children and Providing Them with Spiritual Support: Survey Results. (n.d.) retrieved November 10, 2024, from www.mdpi.com/2077-1444/15/6/651
48. Opening Polish Schools to Ukrainian Refugee Children and Providing Them with Spiritual Support: Survey Results / S. Nazaruk et al. *Religions*. 2024. Vol. 15, no. 651. URL: https://www.researchgate.net/publication/380898214_Opening_Polish_Schools_to_Ukrainian_Refugee_Children_and_Providing_Them_with_Spiritual_Support_Survey_Results (date of access: 07.12.2024).
49. Rodgers T. S., Richards J. C. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press, 2010.

50. Sakdiyah I. H., Maolida E. H., Nurviyani V. Utilizing Game-Based Learning Baamboozle in Developing Students' English Grammar Mastery. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*. 2024. Vol. 8, no. 1. P. 132–142. URL: <https://jurnal.unigal.ac.id/jall/article/view/12755> (date of access: 24.11.2024).
51. Schmidt, T., & Strasser, T. (2018). Media-assisted foreign language learning — Concepts and functions. In C. Surkamp & B. Viebrock (Eds.), *Teaching English As a Foreign Language: An Introduction* (1st ed., pp. 211–230). J.B. Metzler.
52. Stern H. H. *Fundamental concepts of language teaching*. Oxford : Oxford University Press, 1983. 582 p.
53. *The Direct Method of Language Teaching*. Sanako. URL: <https://sanako.com/the-direct-method-of-language-teaching> (date of access: 17.11.2024).
54. *What is a Learning Platform?*. e-Literate. URL: <https://eliterate.us/what-is-a-learning-platform/> (date of access: 20.10.2024).

Додаток А.

Вхідне тестування з англійської мови для учнів 6 класу

1. Which sentence is correct?

- A) The black cat is more bigger than the white cat.
- B) The black cat is bigger than the white cat.
- C) The black cat is big than the white cat.
- D) The black cat is the biggest than the white cat.

2. Where is the cat sitting?

- A) On the table.
- B) In the table.
- C) At the table.
- D) Above the table.

3. Mary lost ____ book at school.

- A) her
- B) she
- C) hers
- D) their

4. Who is your father's brother?

- A) Your cousin.
- B) Your uncle.
- C) Your nephew.
- D) Your niece.

5. What does a doctor do?

- A) Drives a bus.
- B) Fixes cars.
- C) Helps sick people.
- D) Gives people books at the library.

6. What do you wear on your feet?

- A) Hat
- B) Shoes
- C) Scarf
- D) Gloves

7. Which food comes from a cow?

- A) Apples
- B) Chicken
- C) Milk
- D) Cucumbers

8. We can go to the swimming pool _____ the shopping center. We haven't got time to go swimming and shopping.

- A) and
- B) but
- C) or
- D) maybe

9. How do you call a place with a lot of trees?

- A) Mountain
- B) Lake
- C) Forest
- D) Sea

10. Which answer is INCORRECT: I have got _____ money in the pocket.

- A) any
- B) some
- C) a lot of
- D) no

11. What is the timetable for lessons called?

- A) Calendar

B) Schedule

C) Map

D) Paper

12. Which sentence is correct?

A) I cans speak English.

B) She can dancing very well.

C) We can goes to the park tomorrow.

D) They can swim in the pool.

13. Which sentence is correct?

A) She was read a book yesterday.

B) They were playing football last Saturday.

C) I was go to the store tomorrow.

D) He were cooking dinner at 8 PM.

14. Which sentence is correct?

A) I have go to the store yesterday.

B) She has reads that book last week.

C) They have already eaten lunch.

D) He have watched a movie tomorrow.

Ти виконав/виконала всі завдання! Вітаємо!

Оціни, будь ласка, якими ці завдання були для тебе:

A) дуже легкими

Б) легкими

В) ані легкими, ані складними

Г) складними

Ґ) дуже складними

Додаток Б

Вихідне тестування з англійської мови для учнів 6 класу

1. Which sentence is correct?

- A. He go to school every day.
- B. She enjoys reading books.
- C. They plays basketball after school.
- D. I running in the park every morning.

2. Sarah drinks coffee in the morning. How do you make a question?

- A. Does Sarah drink coffee in the morning?
- B. Is Sarah drinks coffee in the morning?
- C. Do Sarah drink coffee in the morning?
- D. Sarah drink coffee in the morning?

3. Which short form is incorrect?

- A. hasn't
- B. didn't
- C. won't
- D. I'nt

4. Where would you go to buy bread?

- a) Bakery
- b) Bookshop
- c) Butcher's
- d) Chemist

5. Which place sells only meat and meat products?

- a) Supermarket
- b) Greengrocer's
- c) Dairy

d) Butcher's

6. If you want to buy medicine, which place should you visit?

a) Newsagent

b) Fishmonger's

c) Petshop

d) Chemist

7. Match together a number with a correct letter:

1) a bag of _____

2) a bar of _____

3) a bottle of _____

4) a bowl of _____

Options:

a) soup b) chocolate c) popcorn d) wine

8. This mountain is _____ than that one.

a) tallest

b) taller

c) the taller

d) more tall

9. Which term best describes the overall time taken to travel from one place to another?

a) Journey time

b) Ticket machine

c) Travel documents

d) Notice board

10. Which sentence is correct?

- A. She is a quickly runner.
- B. He quickly finished his homework.
- C. The quickly dog is very playful.
- D. They are quickly students.

11. The weather today is _____ than yesterday.

- A. colder
- B. coldest
- C. more cold
- D. most cold

12. Which sentence correctly uses "might"?

- A. You might finish your homework yesterday.
- B. She might come to the party tonight.
- C. He might can solve the problem.
- D. They might should be at school now.

13. Which sentence is correct?

- A. She can to swim very fast.
- B. He cans play the guitar.
- C. They can speak three languages.
- D. We can finished the project.

14. Which sentence correctly shows that something is necessary?

- A. You mustn't eat all the cookies.
- B. She must to be at work by 9 AM.
- C. He must finish his homework before going out.
- D. We must to go to the store today.

15. Which sentence correctly uses the word "rather" to express a degree of intensity?

- A. He rather eats pizza every day.
- B. The weather is rather cold today.
- C. She rather likes to go to the cinema.
- D. They rather have a big house.

16. Complete the sentence with the correct question tag: "You've finished your homework, _____?"

- A. do you?
- B. haven't you?
- C. didn't you?
- D. have you?

17. Complete the sentence with the correct question tag: "She can play the piano, _____?"

- A. can she?
- B. can't she?
- C. does she?
- D. doesn't she?

Додаток В

Анкета-рефлексія

1. Чи сподобалося тобі сьогоднішнє завдання?

- Дуже сподобалося 😊
- Сподобалося 😄
- Не дуже 😐
- Зовсім не сподобалося ☹️

2. Як ти вважаєш, наскільки добре ти зрозумів/зрозуміла тему?

- Дуже добре, усе зрозуміло!
- Зрозумів/зрозуміла більшість.
- Залишилися деякі питання.
- Майже нічого не зрозумів/зрозуміла.

3. Що було найцікавішим у цьому завданні?

(Напиши свою відповідь)

4. Що було найважчим для тебе?

(Напиши свою відповідь)

5. Як ти оцінюєш свою роботу сьогодні?

- Я молодець! Працював/працювала старанно.
- Міг/могла б зробити краще.
- Треба більше старатися.

6. Чи хотів/хотіла б ти виконувати подібні завдання в майбутньому?

- Так!
- Можливо.
- Ні, не дуже.

7. Що б ти хотів/хотіла змінити в завданнях?

(Напиши свою відповідь)

8. Чи було тобі комфортно працювати в групі/самостійно?

- Так, дуже комфортно.
- Так, але могли б бути покращення.
- Не дуже комфортно.

Додаток Г

Перелік використаних вправ

Wordwall:

1. <https://wordwall.net/ru/resource/60589507/countable-or-uncountable>
2. <https://wordwall.net/ru/resource/26343655/go-getter-2/how-many-how-much>
3. <https://wordwall.net/ru/resource/31859163/english/present-continuous-negative>

LearningApps:

1. <https://learningapps.org/948128>
2. <https://learningapps.org/view3795969>
3. <https://learningapps.org/view1487060>

JeopardyLabs:

1. <https://jeopardylabs.com/play/b1-revision-cr2-19>
2. <https://create.kahoot.it/share/revision-for-mentees/fe50fb02-23e1-4a54-9f72-f0517d1d86e7>
3. <https://jeopardylabs.com/play/quantifiers-492>

Educaplay:

1. <https://www.educaplay.com/learning-resources/5215226-present-simple-adding-s.html>
2. <https://www.educaplay.com/learning-resources/4992984-comparatives-and-superlatives.html>
3. <https://www.educaplay.com/learning-resources/2597802-comparatives-and-superlatives.html>

Baamboozle:

1. <https://www.baamboozle.com/game/102062>
 2. <https://www.baamboozle.com/game/13493>
- <https://www.baamboozle.com/game/187>

Kahoot!

1. <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=c28cbeba-e6b2-4ac6-8fce-9e230243bcdd>
2. <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=0dae5811-f0df-4493-b862-edc80adba38a>